



## Regulamento de Competições

**Aprovado em A.G. em 21 Dezembro 2009**

## **Regulamento de Competições**

### **1 - Disposições Gerais**

1.1 - Os serviços da FPC enviarão aos clubes, no início de cada época desportiva, a agenda competitiva para a respectiva época.

1.1.1 - A agenda competitiva pode ser reajustada durante a competição, pela Direcção da FPC, desde que haja razões objectivas para o efeito.

1.1.2 - Qualquer alteração à agenda competitiva terá de ser comunicada a todos os clubes envolvidos na competição a que a alteração disser respeito.

1.2 - Os serviços da FPC enviarão para os clubes, no início de cada época desportiva, o modelo competitivo para cada uma das competições oficiais, devendo esse modelo referir as consequências (ex: títulos, subidas, descidas) de todas as classificações possíveis em cada competição.

### **2 - Inscrição de Agentes Desportivos**

2.1 – A inscrição dos diversos agentes desportivos é anual e deve obedecer aos procedimentos estipulados pela Direcção da FPC.

2.2 – A mesma pessoa pode inscrever-se nas funções que entender, desde que preencha os requisitos necessários para cada uma das funções.

### **3 - Equipamentos de Jogo**

3.1 - No início de cada época desportiva, as equipas inscritas devem apresentar aos serviços da FPC as cores dos seus equipamentos de jogo, tendo de ser um principal e pelo menos um alternativo.

3.1.1 - Os equipamentos alternativos devem ser de cores nitidamente diferentes do principal.

3.2 - Sempre que, na opinião do árbitro da partida, ambas as equipas tenham equipamentos que se possam confundir, cabe à equipa da casa mudar de equipamento.

3.2.1 - Exceptua-se o caso em que a equipa visitante não equipe com o equipamento dado como principal, cabendo então a esta mudar de equipamento.

### **4 - Marcação de Jogos**

4.1 - No início de cada época ou fase desportiva será marcada uma reunião com a presença de todos os clubes para a marcação dos respectivos jogos.

4.1.1 - Para essa marcação deverão tentar conciliar-se os interesses de ambos os clubes envolvidos.

4.1.2 - Quando não existir consenso na reunião, poderá o clube da casa marcar o jogo unilateralmente.

4.1.3 - As marcações unilaterais terão de ser sempre para Sábados, Domingos ou Feriados, com início entre as 10h30 e as 20h00.

4.2 - Todos os jogos que, por qualquer razão, não sejam marcados durante a reunião marcada para o efeito, serão sempre considerados alterações.

4.3 - Todos os jogos que não sejam marcados nem alterados para uma data dentro da prevista para a respectiva competição ou fase de competição serão marcados pela Direcção da FPC, entre os dois últimos dias previstos na agenda competitiva, sendo esta marcação comunicada a ambos os clubes e cabendo ao clube da casa a marcação de pavilhão.

### **5 - Alteração de Jogos**

5.1 - As alterações de jogos, seja uma antecipação ou um adiamento, terão de ter a anuência (por escrito, em formulário próprio da FPC) de ambos os clubes envolvidos e da Direcção da FPC.

5.2 - Só serão consideradas as alterações cujo pedido der entrada nos serviços da FPC até 72 horas antes da hora prevista para o jogo, caso já estivesse marcado, e até 5 dias úteis antes do dia solicitado para a remarcação.

5.3 - Os pedidos de alteração devem respeitar a agenda competitiva em vigor.

## **6 - Jogos Interrompidos ou Não Realizados**

6.1 - A decisão de interromper um jogo por questões não disciplinares cabe ao Delegado da F.P.C. ou ao árbitro da partida, na falta daquele.

6.2 - Sempre que algum jogo seja interrompido antes do tempo normal para o seu termo por razões não disciplinares, após um mínimo de 15 minutos de jogo realizados, este deve ser reatado nas circunstâncias em que foi interrompido, nomeadamente no que diz respeito ao resultado, tempo de jogo, dados constantes do boletim de jogo, atletas em campo, distribuição por zonas de ataque e defesa, substituições realizadas, cartões e golos.

6.2.1 - A marcação do tempo remanescente dos jogos será efectuada tendo em conta o procedimento previsto no ponto 5 do presente Regulamento (com excepção do ponto 5.2), para os jogos alterados.

6.2.2 - O recinto inicialmente marcado para a partida apenas poderá ser alterado por motivos considerados justificáveis pela Direcção da FPC.

6.2.3 - A Comissão de Arbitragem da FPC deverá fazer os possíveis para que o árbitro designado para o jogo seja mantido.

6.3 - Sempre que um jogo, para o qual estejam presentes as duas equipas em competição e a equipa de arbitragem, não possa ser realizado ou tenha sido interrompido antes de se cumprirem 15 minutos, por motivos não disciplinares, será o mesmo repetido na íntegra devendo ser marcado atendendo ao procedimento previsto para os jogos alterados (ponto 5 deste Regulamento, com excepção do ponto 5.2).

## **7 - Subidas de Equipa**

7.1 - Para o presente Regulamento, os escalões etários serão tidos em consideração como o primeiro factor de destringa entre as equipas do mesmo clube, sendo as equipas seniores as consideradas superiores.

7.2 - Um atleta nunca poderá constar de um Boletim de Jogo como atleta de uma equipa de um clube diferente àquele em que está inscrito.

7.2.1 – Exceptuam-se os casos em que, por não haver competição regular, o regulamento específico de algum escalão jovem o permita.

7.3 - Um atleta nunca poderá constar de um Boletim de Jogo como atleta de uma equipa inferior àquela em que está inscrito.

7.3.1 – Aplica-se excepção idêntica à referida no ponto anterior.

7.3.2 – Não haverá descidas de equipa, excepto nas condições referidas no ponto 7.6.

7.4 - A inscrição de um atleta num Boletim de Jogo em representação de uma equipa superior àquela em que está inscrito não terá efeito no que diz respeito a subidas de equipa se o mesmo for suplente não utilizado ou se for utilizado apenas após o intervalo do jogo.

7.5.1 - Sempre que um atleta seja utilizado por cinco vezes por equipas superiores àquela em que está inscrito, passará a ser considerado inscrito pela equipa inferior em que realizou esses jogos.

7.5.2 - Após a primeira subida de equipa, o atleta subirá de equipa quando for utilizado em dois jogos por equipas superiores àquela em que está inscrito, passando a ser considerado inscrito pela equipa inferior em que realizou esses jogos.

7.5.3 - A partir da segunda subida de equipa, qualquer jogo em que um atleta seja utilizado por uma equipa superior àquela em que está inscrito implica a subida imediata, ficando o atleta considerado inscrito pela equipa em que realizou esse jogo.

7.6 – Os clubes podem solicitar a descida excepcional de equipa para qualquer dos seus atletas, fundamentando o seu pedido e só quando estiver em risco a manutenção de equipas em competição ou a manutenção da actividade competitiva do atleta.

7.6.1 – Um atleta que desça excepcionalmente de equipa nunca poderá jogar por equipas superiores durante a época desportiva em curso.

7.6.2 – A decisão dos processos previstos nos pontos anteriores é da responsabilidade dos clubes.

7.7.1 – Os clubes decidirão pela via definida pela FPC, desde que fique salvaguardado que todos terão acesso à informação e à possibilidade de se pronunciar.

7.7.1.1 – A decisão final será tomada por maioria simples, contando o número de votos de acordo com o estipulado para a Assembleia Geral.

7.7.2 – A decisão dos clubes não poderá demorar mais de 5 dias úteis após o pedido formal do clube proponente.

7.7.2.1 – A decisão terá efeitos após dois dias úteis de ser tomada, não podendo os atletas usufruir dos regimes de excepção antes de terminado esse período.

## **8 - Recintos de Jogo**

8.1 - Cabe à equipa da casa providenciar um recinto de jogo que preencha as condições necessárias à realização de cada jogo.

8.2 – Se a equipa da casa não cumprir o previsto no ponto anterior, ser-lhe-á averbada falta de comparência no respectivo jogo.

## **9 – Falta de Árbitro**

9.1 – Sempre que o árbitro nomeado para um jogo não compareça, sem que haja árbitro alternativo nomeado pelo Conselho de Arbitragem, devem os Capitães de Equipa chegar a acordo quanto a um árbitro substituto.

9.2 – Caso não cheguem a acordo, deverão ser os próprios Capitães de Equipa a arbitrar o jogo, metade cada um, sorteando-se a ordem pela qual o farão.

9.3 – A situação de arbitrar metade do jogo não impede o Capitão de Equipa de jogar na metade em que não estiver a arbitrar.

9.4 – Caso não seja cumprido o previsto em 9.1 ou em 9.2, ambas as equipas sofrerão derrota por Falta de Comparência.