



Regulamento das Competições

Competições Seniores 2013/2014

Aprovado em reunião de Direção de 23/09/2013

1 DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 Os serviços da FPC enviarão aos clubes, no início de cada época desportiva, a agenda competitiva para a respetiva época.
 - 1.1.1 A agenda competitiva pode ser reajustada durante a competição, pela FPC, desde que haja razões objetivas para o efeito.
 - 1.1.2 Qualquer alteração à agenda competitiva terá de ser comunicada atempadamente 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 regulamento de provas para cada uma das competições oficiais, devendo esse regulamento referir o modelo competitivo e as consequências (ex: títulos, subidas, descidas) de todas as classificações possíveis em cada competição.

2 CAMPO E EQUIPAMENTO

2.1 Recintos de Jogo

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

2.2 Terreno de jogo

2.2.1 Dimensões do campo

O campo deve ter, preferencialmente, 40 x 20 metros, sendo as dimensões mínimas para os Campeonatos Nacionais de 36 x 18 metros. Outras dimensões estão sujeitas à aprovação da FPC e a regulamentação específica.

- 2.2.2 São obrigatórias as seguintes marcações do campo, que respeitem as Regras de Jogo: linhas finais, linhas laterais, linha de meio campo, marcas de penalidade, círculos do livre, sendo facultativa a marcação da oval da penalidade.

- 2.2.3 Nos jogos dos Campeonatos Nacionais, é obrigatória a utilização de marcador eletrónico, com contagem de tempo de jogo e pontuação;

- 2.2.4 Em todos os pavilhões utilizados nos jogos dos Campeonatos Nacionais é obrigatória a possibilidade de sentar pelo menos 30 pessoas de público

- 2.2.5 Em todos os pavilhões utilizados nos jogos dos Campeonatos Nacionais é obrigatório que o terreno de jogo esteja limpo e nivelado

- 2.2.6 Nos jogos do Campeonato Nacional da 1ª Divisão os clubes anfitriões são aconselhados a garantir as seguintes condições:

- 2.2.6.1 Possibilitar o afastamento das balizas de futebol/andebol

- 2.2.6.2 A existência de música no pavilhão, durante o aquecimento das equipas e no intervalo do jogo

- 2.2.6.3 Possibilitar a existência de um bar pequeno

2.3 Área circundante

- 2.3.1 Faz parte do terreno de jogo, sendo obrigatório ter uma zona mínima de 1m após as linhas laterais e de fundo, livre de obstáculos.

- 2.3.1.1 Poderá haver exceções desde que sejam autorizadas pela FPC e cumpram as condições de segurança.

- 2.3.2 Os bancos para as equipas devem ser colocados, entre 1 a 2 metros da linha lateral um de cada lado da mesa de jogo.

2.4 Homologação dos campos

- 2.4.1 Todos os campos utilizados nas competições têm que ser homologados pela FPC, antes do início dos Campeonatos.

- 2.4.2 Poderão ser permitidas dimensões menores do terreno de jogo e da área circundante, em terrenos de jogo onde não seja possível o tamanho normal do campo, desde que cumpram os requisitos mínimos para viabilizar o jogo e garantir a segurança.

2.5 Bola

A bola a ser utilizada em todos os Campeonatos Nacionais do escalão senior, na Super Taça Mário Godinho e na Taça de Portugal tem que ser do tipo "International Match Standard" aprovada pela IKF, mais especificamente, a MIKASA K5-IKF. Nas restantes competições o tipo de bola será definido em regulamento próprio.

2.6 Postes

- 2.6.1 Em todas as competições oficiais os postes devem permitir que o rebordo superior do cesto fique a 3,50 m de altura, sem qualquer saliência superior do poste em relação ao rebordo superior do cesto;

- 2.6.2 Nos campeonatos seniores não pode existir qualquer saliência no poste, quer para os lados, quer para cima;

- 2.6.2.1 No Campeonato Nacional da 3ª Divisão e nos Campeonatos Regionais poderão ser permitidas exceções, desde que cumpram as condições de segurança e devidamente autorizadas pela FPC.

- 2.6.3 Em competições de escalões mais baixos poderão ser permitidas alturas inferiores e características diferentes dos postes, previstas em regulamento próprio.

2.7 Cestos

- 2.7.1 Obrigatoriamente de cor amarela e contrastantes com o fundo

- 2.7.2 Caso não contrastem com o fundo deve ser utilizada outra cor de cestos que seja previamente aprovada pela FPC

- 2.7.3 Não é permitida a utilização de cestos de verga ou de vime, exceto em competições em que o regulamento específico o permita;

- 2.7.4 É permitida a utilização de publicidade nos cestos. Essa publicidade deve cumprir o estabelecido nos Regulamentos dos Cestos da IKF e deve ser previamente autorizada pela FPC.

2.8 Shot clock

- 2.8.1 É de utilização obrigatória em todos os jogos dos Campeonatos Nacionais do escalão senior, Super Taça Mário Godinho e Taça de Portugal, exceto em competições em que o regulamento específico indique o contrário.

- 2.8.2 É necessária a utilização de pelo menos um relógio em cada linha final.

- 2.8.3 Todos os aparelhos de shot-clock devem ser colocados fora da zona limite da área circundante.

2.9 Equipamento dos jogadores

- 2.9.1 No início de cada época desportiva, as equipas inscritas devem enviar aos serviços da FPC fotografias dos seus equipamentos de jogo, sendo obrigatório ter um principal e pelo menos um alternativo.

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

- 2.9.3 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.
- 2.9.3.1 Excetua-se o caso em que a equipa visitante não equipe com o equipamento dado como principal, cabendo então a esta mudar de equipamento.
- 2.9.4 As equipas deverão apresentar-se com os seus equipamentos principais nos jogos dos Play-offs, Super Taça Mário Godinho e final da Taça de Portugal, devendo pedir autorização à FPC para se apresentarem nestes jogos com outro equipamento. Caso não haja esta autorização prévia e os equipamentos não permitam o bom desenrolar do jogo, as equipas poderão ser obrigadas pelo árbitro a trocarem o seu equipamento antes do jogo.
- 2.9.5 Todos os equipamentos devem ser iguais e possuir números diferentes e visíveis, pelo menos nas costas;
- 2.9.6 Qualquer peça de vestuário utilizada por baixo do equipamento deverá:
- 2.9.6.1 Ser mais curta que o comprimento dos calções ou da saia;
- 2.9.6.2 Ser da mesma cor do equipamento;
- 2.9.7 É permitida a utilização de material médico desde que não ponha em risco a integridade física de nenhum jogador
- 2.9.8 Durante um jogo, os jogadores suplentes sentados no banco e que se encontrem a aquecer são obrigados a utilizar um equipamento diferente do dos jogadores em campo, para se distinguirem destes.

3 INSCRIÇÃO DE AGENTES DESPORTIVOS

- 3.1 A inscrição dos diversos agentes desportivos é anual e deve obedecer aos procedimentos estipulados pela FPC, em documento próprio.
- 3.2 A mesma pessoa pode inscrever-se nas funções que entender, desde que preencha os requisitos necessários para cada uma das funções.
- 3.3 Todos os agentes desportivos inscritos terão um cartão da FPC para os identificar. No final da época desportiva estes cartões devem ser obrigatoriamente devolvidos à FPC.
- 3.4 A inscrição de novos jogadores nas equipas apenas pode ser realizada:
- 3.4.1 Até ao final da primeira fase, nos Campeonatos Nacionais da 1ª e 2ª divisões
- 3.4.2 Em qualquer momento da época nas restantes competições.
- 3.4.3 Um jogador inscrito na 3ª divisão nacional ou nos campeonatos regionais após o limite do prazo de inscrição nos campeonatos nacionais da 1ª e 2ª divisões não poderá jogar por nenhuma equipa da 1ª e 2ª divisões nacionais.
- 3.5 Por cada equipa inscrita, deve existir obrigatoriamente um Treinador com o nível de formação exigido para a mesma, nos termos da adequação obrigatória efetuada pela Federação Portuguesa de Corfebol ao Plano Nacional de Formação de Treinadores de Desporto.

Equipa	Nível de formação do treinador
Campeonato nacional 1ª divisão	Grau II
Campeonato nacional 2ª divisão	Grau II Estagiário Grau II com tutor Grau II
Campeonato nacional 3ª divisão	Grau I
Campeonatos regionais	Grau I Estagiário de Grau I com tutor Grau II
Sub 9, sub 13, sub 16 e sub 19	Grau I Estagiário de Grau I com tutor Grau II

- 3.6 Até ao final da época de 2013/14, serão aceites as inscrições de Treinadores de Grau I em equipas da 1ª divisão nacional desde que cumpram cumulativamente as seguintes condições:
- 3.6.1 Sejam acompanhados e supervisionados por um Treinador certificado de grau II do mesmo clube;
- 3.6.2 Estejam inscritos e frequentem com aproveitamento o curso de treinadores de grau II a realizar em 2013;

3.7 Serão aceites as inscrições de Treinadores de Grau I em equipas da 2ª divisão nacional desde que cumpram cumulativamente as seguintes condições:

- 3.7.1 Sejam acompanhados e supervisionados por um Treinador certificado de grau II do mesmo clube;
- 3.7.2 Estejam inscritos e frequentem com aproveitamento o curso de treinadores de grau II a realizar na época respetiva;

3.8 Serão aceites as inscrições de Treinadores Estagiários de Grau I em equipas da 3ª divisão nacional, dos campeonatos regionais e de sub-9, sub-13, sub-16 e sub-19 desde que sejam acompanhados e supervisionados por um Treinador certificado de grau II.

4 PESSOAS

4.1 Treinador e treinador adjunto

- 4.1.1 É obrigatória a presença de um treinador em cada jogo das equipas, em todos os escalões
- 4.1.2 É possível a presença de um treinador adjunto nos jogos
- 4.1.3 Sem a presença de um treinador a equipa não se pode apresentar a jogo
- 4.1.4 Todos os treinadores e treinadores adjuntos têm obrigatoriamente que possuir a Cédula de Treinador de Desporto de Corfebol, emitida pelo Instituto do Desporto de Portugal
- 4.1.5 Todos os treinadores e treinadores adjuntos têm obrigatoriamente que estar inscritos na FPC
- 4.1.6 O treinador pode abandonar temporariamente o seu lugar no banco, por um curto período de tempo, com o objetivo de dar instruções aos jogadores da sua equipa. Estas instruções devem ser dadas permanecendo fora do campo de jogo e do mesmo lado do meio campo onde se encontra o seu banco.
- 4.1.7 O treinador adjunto deve permanecer sempre sentado no banco da sua equipa

4.2 Jogadores

- 4.2.1 Inscrições de jogadores nas equipas
- 4.2.1.1 Nos campeonatos nacionais da 1ª divisão é obrigatório inscrever um mínimo de 8 jogadores por equipa, sendo no mínimo quatro homens e quatro mulheres
- 4.2.1.2 Nos campeonatos nacionais da 2ª e 3ª divisões e nas competições regionais, é obrigatório inscrever um mínimo de 6 jogadores por equipa, sendo no mínimo três homens e três mulheres
- 4.2.2 No decorrer do jogo, uma equipa só poderá apresentar-se em campo incompleta no caso de não ter suplentes no banco. Caso haja suplentes inscritos e no banco estes são obrigados a entrar em campo e jogar.
- 4.2.3 Subidas de equipa
- 4.2.3.1 Para o presente Regulamento, os escalões etários serão tidos em consideração como o primeiro fator de distinção entre as equipas do mesmo clube, sendo as equipas seniores as consideradas superiores.
- 4.2.4 Um atleta nunca poderá constar de uma Ficha de Jogo como atleta de uma equipa de um clube diferente àquela em que está inscrito.
- 4.2.5 Excetuam-se os casos em que, por não haver competição regular, o regulamento específico de algum escalão jovem o permita.
- 4.2.6 Um atleta nunca poderá constar de uma Ficha de Jogo como atleta de uma equipa inferior àquela em que está inscrito.
- 4.2.7 Aplica-se exceção idêntica à referida no ponto anterior.
- 4.2.8 A inscrição de um atleta numa Ficha 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.

4.2.9 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.

4.2.9.1 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.

4.2.9.2 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.

4.2.10 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 atividade competitiva do atleta.

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

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

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

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

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

4.2.10.6 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.

4.3 Árbitro e árbitro assistente

4.3.1 Devem usar equipamento contrastante com ambas as equipas envolvidas no jogo

4.3.2 Os jogos da Super Taça Mário Godinho, final da Taça de Portugal, Play-offs do Campeonato Nacional da 1ª divisão serão conduzidos por um árbitro e um árbitro assistente;

4.3.3 Nos restantes jogos, será utilizado apenas um árbitro, a não ser que o Conselho de Arbitragem decida de outra forma;

4.3.4 Sempre que existir árbitro e árbitro assistente, os seus equipamentos devem ser iguais

4.3.5 A jurisdição do árbitro, no que respeita a ocorrências de má conduta que possam justificar a atribuição de um cartão, começa desde o momento em que é iniciado o preenchimento da ficha de jogo, 20 minutos antes do início do jogo, ou quando é entregue a ficha da equipa (declarando quais os jogadores que jogarão e quais os suplentes) e acaba no momento em que a ficha de jogo é confirmada pelos capitães e pelo árbitro e fechada.

4.3.5.1 Um cartão amarelo ou vermelho pode ser mostrado por má conduta que ocorra imediatamente após o jogo.

4.3.5.2 Isto pode ocorrer até que a ficha de jogo (que deve referir todos os cartões mostrados antes, durante ou imediatamente após o jogo) é verificada pelos capitães e o árbitro. Uma vez confirmada e fechada pelo árbitro e pelo representante da equipa (i.e. o capitão) a ficha de jogo é suficiente para o cartão ter sido mostrado à pessoa em questão e para o facto ficar registado na ficha.

4.3.5.3 Mau comportamento fora deste período deve ser reportado à FPC através de relatório.

4.3.6 Cabe ao árbitro comandar e controlar de jogo, devendo reportar qualquer falha nas obrigações dos clubes/equipas.

4.3.7 Podem ser utilizados meios adicionais de comunicação entre o Árbitro e o Árbitro Assistente, para além da bandeira (por exemplo, microfone e auricular; sistema de alarme incorporado na bandeira, etc.).

4.4 Falta de Árbitro

4.4.1 Quando um árbitro nomeado para um jogo não comparece:

4.4.1.1 Devem os Capitães de Equipa chegar a acordo quanto a um árbitro substituto.

4.4.1.2 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.

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

4.4.2 Quando não existe árbitro nomeado para o jogo, as equipas podem optar por:

4.4.2.1 Não realizar o jogo, remarcando o jogo posteriormente

4.4.2.2 Proceder de acordo com o ponto 4.4.1

4.5 Secretário técnico

4.5.1 Em cada jogo é obrigatória a presença de 3 secretários técnicos na mesa de jogo.

4.5.2 A equipa/clube visitada é responsável por apresentar dois secretários técnicos para a mesa de jogo, em cada uma das suas partidas, exceto em partidas em que a FPC nomeie secretários técnicos.

4.5.3 A equipa/clube visitante é responsável por apresentar um secretário técnico para a mesa de jogo, em cada uma das suas partidas, exceto em partidas em que a FPC nomeie secretários técnicos.

4.5.4 Nos jogos em que a FPC nomear secretários técnicos, as/os equipas/clubes estão dispensados de apresentar os seus secretários técnicos, sendo que estes não se poderão sentar na mesa de jogo

4.5.5 Todos os secretários técnicos são obrigados a efetuar uma formação específica da FPC, sendo esta válida por uma época desportiva e devem estar devidamente inscritos na FPC

4.5.6 A FPC poderá aumentar a validade da formação, caso o entenda e o comunique.

4.5.7 Todos os árbitros inscritos na FPC, poderão ser secretários técnicos, desde que procedam à sua inscrição como secretários técnicos

4.5.8 Os secretários técnicos terão como funções:

4.5.8.1 Secretário técnico 1 – da equipa visitada - Marcador – responsável pela ficha de jogo

4.5.8.2 Secretário técnico 2 – da equipa visitada - Cronometrista - responsável pelo tempo de jogo e marcador electrónico

4.5.8.3 Secretário técnico 3 – da equipa visitante - operador do shot clock

4.5.9 Na segunda parte do jogo, os secretários técnicos 2 e 3 deverão inverter funções

4.5.9.1 Poderá haver acordo entre os secretários técnicos e o árbitro que leve à alteração destes procedimentos

4.5.9.2 Os secretários técnicos têm obrigatoriamente de ser os mesmos do início ao fim de cada jogo

4.5.9.3 Apenas é permitida a mudança de secretário técnico durante o jogo a clubes/equipas participantes no campeonato nacional da 3ª divisão e nos campeonatos regionais.

4.5.9.4 O secretário técnico apresentado para a mesa de jogo pelos clubes pode estar inscrito por outro clube diferente ou não estar inscrito em nenhum clube

5 Jogo

5.1 Marcação de Jogos

5.1.1 No início de cada época ou fase desportiva será marcada uma data para acerto de calendário com a participação de todos os clubes para a marcação dos respetivos jogos.

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

5.1.3 Quando não existir consenso no acerto de calendário, poderá o clube da casa marcar o jogo unilateralmente.

5.1.4 As marcações unilaterais não poderão ser coincidentes com outros jogos do mesmo clube, já agendados, sendo obrigatório haver um desfasamento de pelo menos 2h em relação às outras marcações.

5.1.5 As marcações unilaterais terão de ser sempre para Sábados, Domingos ou Feriados, com início entre as 14h00 e as 20h00.

5.1.6 Todos os jogos que, por qualquer razão, não sejam marcados durante o período de acerto de calendário marcado para o efeito, serão sempre considerados alterações.

5.1.7 Todos os jogos que não sejam marcados nem alterados para uma data dentro da prevista para a respetiva competição ou fase de competição serão marcados pela 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.

5.2 Alteração de Jogos

5.2.1 As alterações de jogos, seja uma antecipação ou um adiamento, terão de ter a anuência (por escrito) de ambos os clubes envolvidos e da FPC.

5.2.2 Só serão considerados os pedidos de alteração de jogo que derem entrada nos serviços da FPC com um mínimo de 3 semanas de antecedência em relação à data do jogo;

5.2.3 Alterações por razões explícitas da FPC ou por razões alheias aos clubes poderão ser alvo de análise específica, desde que por motivos imputáveis ao clube e com um comprovativo

5.2.4 Todas as alterações de jogos devem ser agendadas para um prazo superior a 7 dias a partir da data da solicitação da alteração.

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

5.2.6 Não serão aceites alterações de jogos para ou de períodos que coincidam com penas de suspensão de algum agente desportivo envolvido no jogo em questão.

5.3 Jogos Interrompidos ou Não Realizados

5.3.1 A decisão de interromper um jogo por questões não disciplinares cabe ao árbitro da partida.

5.3.2 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 mesmas circunstâncias em que foi interrompido, nomeadamente no que diz respeito ao resultado, tempo de jogo, dados constantes da ficha de jogo, atletas em campo, distribuição por zonas de ataque e defesa, substituições realizadas, cartões e golos.

5.3.2.1 A marcação do tempo remanescente dos jogos será efetuada tendo em conta o procedimento previsto no ponto 5.2 do presente Regulamento, para os jogos alterados.

5.3.2.2 O recinto inicialmente marcado para a partida apenas poderá ser alterado por motivos considerados justificáveis pela Direção da FPC.

5.3.2.3 O Conselho de Arbitragem da FPC deverá fazer os possíveis para que o árbitro designado para o jogo seja mantido.

5.3.3 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 5.2 deste Regulamento).

5.4 Duração do jogo

5.4.1 Todos os jogos do escalão sénior deverão ter a duração de duas partes de 25 minutos de tempo real de jogo, com 10 minutos de intervalo

5.4.2 Poderão existir outras durações, contempladas em regulamentos próprios.

5.5 Descontos de tempo

5.5.1 Em cada jogo do escalão sénior, cada equipa pode utilizar até dois descontos de tempo

5.5.2 Nos Campeonatos Nacionais, os pedidos de desconto de tempo devem ser efetuados através do secretário técnico na mesa de jogo

5.6 Substituições

5.6.1 Nos Campeonatos Nacionais, os pedidos de substituição devem ser efetuados através do secretário técnico na mesa de jogo

5.6.2 A mesa de jogo apenas deve sinalizar a substituição quando o jogador substituído estiver pronto para entrar perto da mesa de jogo.

5.6.3 Em cada jogo do escalão sénior, cada equipa pode efetuar no máximo 8 substituições, sendo permitido a um jogador substituído regressar ao jogo, nas seguintes condições:

5.6.3.1 Exceto em situações descritas abaixo, os jogadores têm que ter jogado nas zonas de ataque e de defesa antes de poderem ser substituídos.

5.6.3.2 As substituições só podem ser efetuadas num momento de mudança de zonas e apenas podem ser substituídos jogadores que vão para a zona de ataque. (Isto significa que a primeira vez que poderá haver substituições será na segunda mudança de zonas, i.e. após quatro cestos no jogo). Os jogadores substituídos nestas condições podem regressar ao jogo numa substituição num futuro momento de mudança de zonas.

5.6.4 Exceções:

5.6.4.1 Uma equipa pode pedir e realizar até duas substituições táticas em qualquer momento, numa interrupção do jogo. Estas substituições devem ser consideradas parte do número máximo de substituições permitidas (i.e. parte das oito substituições mencionadas acima). Um jogador substituído nestas condições não pode regressar ao jogo.

5.6.4.2 Em caso de lesão, o jogador lesionado pode ser substituído temporariamente enquanto é assistido/tratado). Se o jogador lesionado estiver em condições de regressar ao jogo é-lhe permitido voltar a trocar pelo jogador que o substituiu temporariamente. Esta substituição temporária deve ser contabilizada como uma do número máximo de substituições permitidas, sendo que o jogador lesionado deve regressar ao jogo nos três minutos seguintes à sua saída de campo (se utilizado o "tempo real de jogo"), numa paragem de jogo. Se o jogador lesionado não estiver em condições de regressar ao jogo dentro desse período de tempo, então a substituição é considerada uma das duas substituições táticas permitidas, mencionadas acima na exceção 1.

5.6.5 Jogadores expulsos pelo árbitro: Um jogador expulso pelo árbitro pode ser substituído por um dos suplentes. Esta substituição será contabilizada como uma das duas substituições táticas mencionadas acima na exceção 1. Se o jogador expulso não for substituído, considera-se que a equipa realizou uma das substituições táticas disponíveis e não poderá realizar mais nenhuma substituição de jogadores do mesmo sexo daquele que foi expulso, até este ser substituído.

5.6.6 No caso das substituições já realizadas terem atingido o número máximo (duas táticas ou oito substituições no total), um jogador expulso pelo árbitro, ou os jogadores lesionados que não puderem continuar a participar no jogo, poderão ainda ser substituídos com a autorização do árbitro.

5.6.7 Nos Campeonatos Nacionais, os pedidos de substituição devem ser efetuados através do secretário técnico na mesa de jogo e não diretamente ao árbitro.

5.7 Início do jogo

5.7.1 Nos Campeonatos Nacionais é considerada equipa visitada aquela que surgir primeiro no calendário do jogo

8 CASOS OMISSOS NESTE REGULAMENTO

8.1 Serão da responsabilidade da Direção da FPC.

5.7.2 A equipa visitada inicia o jogo com bola e escolhe o cesto para onde irá lançar na primeira parte do jogo

5.7.3 A equipa visitante deve colocar primeiro os seus jogadores nas duas zonas do campo

5.7.4 Poderão existir exceções a estas regras desde que devidamente discriminadas nos Regulamentos de Provas

5.7.4.1 Nestes casos, cada equipa deve informar o árbitro sobre quais os jogadores que iniciam o jogo a atacar e deve ser lançada uma moeda ao ar para determinar qual a equipa que ataca qual cesto na primeira parte.

5.8 Idades de participação

5.8.1 Idade mínima de participação em competições seniores – A inscrição de atletas nas competições seniores só é permitida a partir dos 15 anos de idade, inclusive.

5.8.1.1 Salvo situações em que seja apresentada autorização médica comprovativa da aptidão de subida para o escalão sénior, para atletas com idade inferior a 15 anos.

5.8.2 As idades de participação nos restantes escalões etários será definida em regulamentação própria para os respetivos escalões.

5.9 Ficha de jogo

5.9.1 O preenchimento é da responsabilidade de cada equipa/clubes e do árbitro, sendo o cabeçalho da responsabilidade da equipa visitada

5.9.2 Deve ser preenchida obrigatoriamente em formato digital

5.9.3 Preenchida no mínimo com 15 minutos de antecedência em relação à hora de início do jogo

5.9.4 A equipa visitada deverá efetuar o preenchimento em primeiro lugar

5.9.5 Todos os jogadores inscritos na ficha de jogo devem estar equipados para poderem estar sentados no banco.

5.9.6 Todos os agentes desportivos inscritos na ficha de jogo são obrigados a apresentar o cartão da FPC (ou fotocópia integral do mesmo).

5.9.7 A verificação da totalidade da ficha de jogo e da sua correção é da responsabilidade do árbitro, dos secretários técnicos e dos capitães de equipa.

5.9.8 Caso não seja indicado, ou seja impercetível, qual o momento de cada substituição, será considerado que os jogadores substituídos e substitutos jogaram na primeira parte do jogo.

5.9.9 O árbitro deve ficar com a ficha de jogo original e o pdf da mesma, em formato digital.

5.9.9.1 É da responsabilidade exclusiva do árbitro o envio da ficha de jogo para a FPC, via e-mail para fpc.qc.jf@gmail.com e fpc.wm.13@gmail.com.

5.9.9.2 O envio da ficha de jogo para a FPC tem de ser feito:

5.9.9.3 Em jogos que terminem antes das 20h - até às 24h do dia em que o jogo se realizou;

5.9.9.4 Em jogos que terminem após as 20h – até às 12h do dia seguinte ao jogo.

6 EQUIPAS DE FORMAÇÃO

6.1 A partir da época 2014/2015 todos os clubes inscritos na 1ª divisão nacional serão obrigados a ter, pelo menos, uma equipa de formação a participar em 80% dos torneios marcados para o respetivo escalão etário.

7 ANTI- DOPING

7.1 Os jogadores inscritos na FPC são obrigados a aceitar e cumprir todas as medidas de anti-doping estabelecidas nos Regulamentos AntiDopagem da FPC e na Lei.