



REVISÃO JUNHO
2018

REGULAMENTO DE PROVAS NACIONAIS DE POLO-AQUÁTICO 2018-2019



ÍNDICE

Índice.....	2
CAPITULO I.....	6
DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS.....	6
ARTIGO 1º - AMBITO.....	6
ARTIGO 2º - LIMITES DA ÉPOCA OFICIAL.....	6
CAPITULO II.....	6
PROVAS OFICIAIS.....	6
ARTIGO 3º - PROVAS OFICIAIS.....	6
ARTIGO 4º - CAMPEONATOS DE PORTUGAL DE GRUPOS DE IDADES.....	6
ARTIGO 5º - REPRESENTANTES DE PORTUGAL EM PROVAS EUROPEIAS DE CLUBES...	7
ARTIGO 6º - FORMA DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES.....	8
ARTIGO 7º - SORTEIOS.....	9
CAPITULO III.....	9
DA PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES.....	9
ARTIGO 8º - INSCRIÇÕES, PARTICIPAÇÃO E RENUNCIAS.....	9
ARTIGO 9º - PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES EM PROVAS OFICIAIS DA 1ª E 2ª DIVISÕES .	11
ARTIGO 10º - VAGAS ABERTAS NAS PROVAS OFICIAIS.....	12
ARTIGO 11º - EQUIPAS FILIAIS.....	12
CAPITULO IV.....	13
DA PARTICIPAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS.....	13
ARTIGO 12º - CATEGORIAS DE IDADES.....	13
ARTIGO 13º - TREINADORES.....	13
ARTIGO 14º - DELEGADOS.....	14
ARTIGO 15º - UTILIZAÇÃO IRREGULAR DE AGENTES DESPORTIVOS NO JOGO.....	14
ARTIGO 16º - EQUIPAMENTOS.....	14

CAPÍTULO V	15
DOS RECINTOS DE JOGOS E PREPARAÇÃO DOS JOGOS	15
ARTIGO 17º - CARACTERÍSTICAS	15
ARTIGO 18º - PREPARAÇÃO DOS RECINTOS DE JOGOS	15
ARTIGO 19º - INTERDIÇÃO DE RECINTO DOS JOGOS	17
ARTIGO 20º - VESTIÁRIOS	17
ARTIGO 21º - LUGARES ESPECIAIS	17
ARTIGO 22º - BOLAS DE JOGO	17
ARTIGO 23º - ATA DE JOGO	18
CAPITULO VI	18
DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS	18
ARTIGO 24º - CALENDÁRIO DOS JOGOS	18
ARTIGO 25º - MARCAÇÃO DE JOGOS	18
ARTIGO 26º - REALIZAÇÃO DE JOGOS NA ÚLTIMA JORNADA	19
ARTIGO 27º - ALTERAÇÃO DE JOGOS	19
ARTIGO 28º - HORÁRIO DE INÍCIO DOS JOGOS	20
ARTIGO 29º - DIAS E HORAS DE JOGO	20
ARTIGO 30º - LICENÇAS, LISTAGENS E ACREDITAÇÕES	21
ARTIGO 31º - JOGO NÃO INICIADO OU SEM DURAÇÃO REGULAMENTAR	22
ARTIGO 32º - JOGOS ADIADOS, DE REPETIÇÃO OU NÃO EFETUADOS	22
ARTIGO 33º - INTERVALO ENTRE DOIS JOGOS	22
ARTIGO 34º - INFORMAÇÃO DE RESULTADOS DE JOGOS	22
ARTIGO 35º - SPEAKER / ANIMADOR E PROTOCOLO DE JOGO	23
ARTIGO 36º - FALTAS DE COMPARÊNCIA / DESISTÊNCIA DA PROVA	23
CAPÍTULO VII	24
ARBITRAGEM	24

ARTIGO 38º - ARBITRAGEM.....	24
ARTIGO 39º - FALTA DE ÁRBITRO	25
ARTIGO 40º - REALIZAÇÃO DO JOGO POR ARBITROS NÃO OFICIAIS.....	25
ARTIGO 41º - NÃO REALIZAÇÃO DE JOGO POR DECISÃO DOS ARBITROS.....	25
CAPÍTULO VIII.....	26
OUTROS.....	26
ARTIGO 42º - CASOS OMISSOS.....	26
PROVAS	27
PO1 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 MASCULINOS.....	28
PO2 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A2 MASCULINOS.....	30
PO3 – XVII SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS	33
PO4 – XXXIV TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS.....	34
PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS.....	35
PO6 – XVI SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS	37
PO7 – XXXII TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS.....	38
PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 MASCULINOS.....	39
PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 FEMININOS.....	41
PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 MASCULINOS	43
PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 FEMININOS.....	45
PO12 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	47
PO13 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	49
PO14 - CAMPEONATO DE PORTUGAL INFANTIL MISTO.....	51
PO15 – CAMPEONATO PORTUGAL AT’S INFANTIL MISTO.....	54
PO16 – TORNEIO NACIONAL MASTER.....	55
ANEXOS	56
1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS.....	57

2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL	58
3 – MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA	59
4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO	60
5 – PROVAS OFICIAIS / TREINADORES QUALIFICADOS	61
6 – DIAS DOS JOGOS	62
7 – MATRIZ DE JOGOS.....	63
8 – FICHA DE INSCRIÇÃO EM PROVAS OFICIAIS.....	64

CAPITULO I DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS

ARTIGO 1º - AMBITO

Esta legislação decorre dos Estatutos e Regulamento Geral da Federação Portuguesa de Natação (FPN) e será aplicada às provas oficiais, tanto nas fases nacionais como nas fases que qualificam para uma fase nacional subsequente.

ARTIGO 2º - LIMITES DA ÉPOCA OFICIAL

A época oficial decorre no período que for fixado em comunicado, emitida para o efeito, ou na falta deste conforme estipulado no Regulamento Geral.

CAPITULO II PROVAS OFICIAIS

ARTIGO 3º - PROVAS OFICIAIS

1 - A FPN poderá organizar em cada época, os seguintes Campeonatos e Taças Nacionais de ambos os géneros e ainda mistos:

- Campeonatos de Portugal de Absolutos;
- Campeonatos de Portugal de Grupos de Idades;
- Taça de Portugal;
- Supertaça.

2 – Para além dos casos referidos no número anterior, a FPN poderá ainda organizar outras provas, de acordo com as estratégias definidas para o desenvolvimento da modalidade.

3 - Cada uma das provas indicadas no presente artigo será organizada segundo normas gerais e específicas comuns a todas as provas incluídas neste regulamento.

ARTIGO 4º - CAMPEONATOS DE PORTUGAL DE GRUPOS DE IDADES

1 - As inscrições ou renúncias para as provas nacionais (qualquer que seja a sua fase) devem dar entrada nos serviços da FPN que por sua vez dará conhecimento à AT respetiva, conforme estipulado em comunicado.

2 – Os clubes estão obrigados a participar em todas as fases subseqüentes aquela onde se inscreveram e para a qual tenham sido apuradas através de classificação ou de vaga direta.

3 – A falta de um clube apurado para a fase intermédia, final ou nacional de qualquer prova onde se inscreveu, constitui infração disciplinar punível com multa de 500 a 3.000 euros. Esse Clube perde automaticamente a possibilidade de disputar a respetiva prova na época seguinte.

4 – A determinação de equipas para as diversas fases finais das provas de grupos de idades far-se-á através de rankings, que terão em conta as classificações obtidas pelas Associações Territoriais, através dos seus clubes e das suas Seleções Regionais ou seus representantes, nos últimos 3 anos.

5 – A determinação do clube organizador, e conseqüentemente com direito a participar na fase final/nacional, será conhecido após candidatura conforme estipulado em comunicado.

6 - As Fases Finais de grupos de idades só se realizam se existirem equipas de pelo menos 2 Associações Territoriais diferentes, e em número mínimo de 4 (quatro).

7 – Nas fases finais de campeonatos de grupos de idades, ou em outras provas determinadas pela FPN, realizar-se-á uma reunião técnica prévia com um delegado federativo, à qual deverão assistir os representantes das equipas participantes. Nela serão revistas as normas aplicáveis à prova, será apresentada a listagem de acreditação e as respetivas licenças federativas. A não comparência dos representantes de uma equipa à reunião técnica, implicará à posterior, um esclarecimento extraordinário do delegado federativo, para atender particularmente os ausentes da reunião. Esse facto, poderá implicar a aplicação de uma taxa administrativa de 200 euros, que o delegado federativo fará constar no seu relatório. Excetua-se desta taxa, as equipas cuja competição, por força do calendário de jogos, comecem a sua participação no dia posterior.

ARTIGO 5º - REPRESENTANTES DE PORTUGAL EM PROVAS EUROPEIAS DE CLUBES

1 - Terão acesso a participar nas provas europeias por clubes, na época desportiva seguinte, as equipas:

MASCULINOS

- a) Campeão de Portugal 1ª Divisão – CHAMPIONS-LEAGUE (C.L.)
- b) 2º Classificado no Campeonato de Portugal 1ª Divisão – CHAMPIONS-LEAGUE (C.L.)
- c) Vencedor da Taça de Portugal – EURO-CUP (E.C.)
- d) 3º Classificado no Campeonato de Portugal da 1ª Divisão – EURO-CUP (E.C.)
- e) Caso a equipa vencedora da Taça de Portugal, seja a vencedora do CP 1ª Divisão, será a equipa finalista vencida a ter o direito de participar na EURO-CUP (E.C.).

FEMININOS

- a) Campeão de Portugal 1ª Divisão – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
- b) 2º Classificado no Campeonato de Portugal 1ª Divisão – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
- c) Vencedor da Taça de Portugal – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
- d) Caso a equipa vencedora da Taça de Portugal, seja a vencedora do Campeonato de Portugal, será a equipa finalista vencida a ter o direito de participar na EURO LEAGUE WOMEN.
- e) Relativamente ao previsto na alínea anterior, caso a equipa finalista vencida da Taça de Portugal tenha sido a 2ª classificada no Campeonato de Portugal 1ª Divisão, será a equipa classificada no 3º lugar do referido campeonato a obter o direito de participação.

2 - Os clubes que conquistarem o direito a participar nas provas europeias, deverão comunicar à FPN a sua intenção de participação ou renúncia, até à data limite por esta comunicada, através de documento carimbado pelo clube e assinado por quem o obrigue.

3 – A renúncia à participação, após a sua confirmação, tenha ou não já sido feita a inscrição na LEN, e sem prejuízo das sanções que por esta sejam aplicadas, constitui infração disciplinar, punível com pena de multa de 200 a 2.000 euros.

4 – Na circunstância de existência de renúncia de equipas que adquiriram o direito de participação nas referidas provas europeias, poderão estas ser substituídas por outras, em respeito à classificação obtida no Campeonato de Portugal da 1ª Divisão.

5 – O disposto no presente artigo poderá ser alterado por alteração nos normativos da LEN, contudo qualquer alteração será comunicada atempadamente.

ARTIGO 6º - FORMA DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1 - O averbamento de pontos será efetuado nos termos seguintes:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Pontos
Derrota	0 Pontos
Abandono / Falta de comparência	0 Pontos

2 - Os resultados dos jogos realizados por um clube que, por qualquer motivo, tenha sido eliminado ou desistido de uma prova, serão considerados nulos.

3 - No caso de aplicação da sanção de falta de comparência a um dos clubes e para efeitos de somatório de golos, observar-se-ão as seguintes regras:

a) Se o Clube penalizado estiver na posição de vencido será homologado o resultado, desde que a diferença do mesmo seja superior a 30 golos;

b) Se o clube penalizado estiver na posição de vencedor ser-lhe-á atribuída a derrota de 0-30, conforme o Regulamento Disciplinar.

4 – Sempre que as Seleções Nacionais/Regionais participem em provas oficiais, serão consideradas como “Extracompetição”, e não lhes será averbado qualquer ponto. Os seus jogos não contam para efeitos de pontuação nem para qualquer tipo de classificação.

5 – O ponto anterior não se aplica se a prova for destinada a Seleções de Associações Territoriais ou outra forma por estas assumidas.

6 - No caso de empate por pontos em qualquer prova, o desempate será efetuado da seguinte forma:

a) Pelo número de pontos obtidos nos jogos entre si;

b) Pela diferença de golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas;

c) Pela diferença de golos marcados e sofridos em geral;

d) Pelo maior número total de golos marcados na respetiva fase de cada Campeonato;

e) Pelo quociente do total de golos marcados e sofridos entre as equipas (menor quociente).

f) Pelo maior número de atletas autorizados a participar na respetiva prova filiados pelo Clube na época correspondente.

7 - Quando o desempate se fizer entre mais de duas equipas as alíneas do número anterior aplicam-se sucessivamente.

- 8 - Poderão ser determinadas alterações pelos regimes específicos de cada prova.
- 9 - Quando o Regulamento Específico de uma prova exigir a determinação de um vencedor no final do jogo ou somatório de jogos, proceder-se-á ao desempate da seguinte forma:
- a) Marcação de uma série de 5 (cinco) livres de 5 metros.
 - b) Caso persista o empate, serão efetuadas marcações de séries de 1 (um) livre de 5 metros até se apurar um vencedor.
 - c) Nas provas com atribuições de pontos ao resultado das equipas, ao “vencedor” nesta condição serão atribuídos 2 pontos, e ao “vencido” 1 ponto.
 - d) Em caso de igualdade pontual final, o resultado após a marcação de séries de livres de 5 metros contará para efeitos de desempate.
 - e) Os golos marcados resultantes desse processo não contarão para efeitos de diferença de golos marcados e sofridos (goal-average) nem de melhor marcador.

ARTIGO 7º - SORTEIOS

- 1 – Quando solicitado previamente, os representantes dos clubes presentes nos sorteios das diversas provas, deverão estar habilitados por aqueles, para os representar no ato.
- 2 - Do ato e resultados do sorteio será elaborada ata, a qual, consoante se trate de prova federativa ou associativa, que determine a qualificação para prova nacional, será divulgada em circular ou comunicado oficial da Federação ou Associações.
- 3 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes provas, será adotada a matriz a divulgar em comunicado.
- 4 - É lícito à FPN efetuar sorteios condicionados, para um melhor funcionamento das provas, quando devidamente justificados.
- 5 – Poderão ser considerados sorteios condicionados aqueles em que se agrupam equipas a sortear da mesma área geográfica para melhor planeamento e agendamento dos jogos, podendo inclusive ser alterada a ordem do fator casa.
- 6 - Salvo em casos excecionais e devidamente fundamentados, depois do sorteio realizado, não pode haver alteração ou inversão da ordem daquele.

CAPITULO III DA PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES

ARTIGO 8º - INSCRIÇÕES, PARTICIPAÇÃO E RENUNCIAS

- 1 - As inscrições ou renúncias para as provas nacionais (qualquer que seja a sua fase) devem dar entrada nos serviços da FPN com cópia aos serviços da AT à qual o Clube pertence, conforme estipulado em comunicado.
- 2 - A inscrição ou renúncia será efetuada em formulário próprio, disponibilizado pela FPN, devidamente assinado por quem obrigue o Sócio Desportivo, com identificação legível e carimbo do clube.

3 - A inscrição terá obrigatoriamente de ser acompanhada do pagamento da respetiva taxa ou comprovativo de transferência bancária, sem a qual não será aceite.

4 - A FPN recusará automaticamente a inscrição dos clubes que à data da realização da mesma e decorridos os prazos regulamentarmente estabelecidos mantenham por liquidar quantias monetárias, seja a que título for, nomeadamente, taxas, custas, encargos e multas aplicadas pelo Conselho de Disciplina. Nesses casos, os serviços da FPN devolvem a inscrição ao clube remisso com a indicação de que se encontram em incumprimento e que, sob pena de recusa definitiva da inscrição, dispõem de 5 dias para procederem ao pagamento integral das importâncias em dívida para com a FPN ou para com qualquer dos seus sócios ordinários, juntando, para o efeito, o necessário documento comprovativo.

5 - A inscrição, qualquer que seja a prova a que se destina tem, obrigatoriamente, de ter todos os campos do formulário devidamente preenchidos, e em letra legível, sob pena de a mesma não vir a ser aceite, ou ser aplicada uma sobre taxa administrativa.

6 - A Taça de Portugal é de participação obrigatória para as equipas que integram a 1ª e 2ª Divisões, no respetivo género.

7 – Nas provas de grupos de idades, os clubes estão obrigados a participar em todas as fases subsequentes aquela onde se inscreveram e para a qual tenham sido apuradas através de classificação ou de vaga direta.

8 – A falta de um clube apurado para a fase intermédia, final ou nacional de qualquer prova oficial, ou com participação obrigatória nas Taças de Portugal e na Supertaça, constitui infração disciplinar punível com multa de 500 a 3.000 euros. Esse Clube perde automaticamente a possibilidade de disputar a respetiva prova na época seguinte.

9 – O Clube apurado para um Campeonato de Portugal da 1ª ou 2ª divisão que não participe, quando voltar a participar fá-lo-á na divisão mais baixa a disputar nessa época.

10 – Nas provas nacionais, a desistência de participação por parte de uma equipa, posteriormente à respetiva inscrição, implicará a perda de qualquer verba já paga, e ainda o pagamento de eventuais verbas vincendas previamente determinadas, sem prejuízo de outras sanções que estejam previstas no Regulamento Disciplinar.

11 - O Clube ou Clubes que nos termos do n.º 2 confirmarem a sua renúncia, serão substituídos de acordo com o disposto no artigo 10º do presente regulamento.

12 – A FPN reserva-se o direito a aceitar uma inscrição fora do prazo limite estipulado, contudo a mesma deve ocorrer antes do sorteio da respetiva prova. Após o sorteio não serão aceites inscrições. Tal aceitação irá originar a aplicação automática de uma sobre taxa que será de 100% se a inscrição der entrada nos serviços no decorrer dos sete dias seguintes ao prazo limite estipulado, ou de 200% se entrar em data posterior a esta última.

13 - No final de cada Volta e de cada uma das Fases dos Campeonatos de Portugal 1.ª e 2.ª Divisões os Clubes deverão, no prazo de 15 dias, liquidar integralmente todas as taxas de organização e de encargos com a arbitragem, bem como as custas e multas aplicadas pelos Conselhos de Disciplina e Justiça transitadas em julgado, de sua responsabilidade, e que, à data, se encontrem em dívida.

14 - A obrigação estabelecida no ponto anterior impende também sobre os Clubes nas provas disputadas em forma de eliminatórias, sendo que, na Taça de Portugal os Clubes deverão liquidar as quantias em dívida no prazo de 15 dias após a disputa de cada uma das eliminatórias

e, bem assim, finda cada uma das Fases subsequentes da competição (Final 8 e 4), e na Supertaça disputada a Final.

15 - A obrigação prevista no ponto 13 recai ainda sobre os Clubes que disputem os Campeonatos de Portugal por Grupos de Idades e o respetivo pagamento deverá ocorrer no prazo de 15 dias após a disputa de cada uma das Fases dos referidos Campeonatos (Intermédias e Finais), sendo que em caso de incumprimento, e sem prejuízo do disposto nos pontos 16 a 18, os Clubes ficam impedidos de participar em quaisquer e todos os Campeonatos imediatamente seguintes nos quais se encontrem inscritos.

16 - Os Clubes que não cumprirem com o estabelecido no ponto anterior serão punidos com a pena de suspensão imediata de atividade nos jogos seguintes, sendo-lhes averbada falta de comparência nos mesmos até integral pagamento e regularização das quantias em dívida.

17 - No caso de serem averbadas 2 faltas de comparência por incumprimento do disposto nos pontos 13 a 15 da presente norma os Clubes infratores serão imediatamente excluídos das respetivas competições.

18 - A exclusão dos Clubes das competições por força do disposto no ponto anterior determina a despromoção daqueles, na época seguinte, à divisão imediatamente inferior da mesma competição, quando aplicável.

ARTIGO 9º - PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES EM PROVAS OFICIAIS DA 1ª E 2ª DIVISÕES

1 - Os clubes participantes nos Campeonatos de Portugal da 1ª e 2ª Divisão de ambos os géneros, receberão subsídio de deslocação de acordo com as normas e tabela em vigor e mediante as seguintes condições:

O Clube recebe uma percentagem do subsídio conforme o numero de equipas que inscrever nas provas nacionais, independentemente da fase em que entrar.

PROVA	PERCENTAGEM DE ATRIBUIÇÃO DO SUBSIDIO
CP1/2	Recebe 50% do subsidio
+1 equipa	Recebe 75% do subsidio
+2 equipas	Recebe 100% do subsidio

2 – Um clube que inscreva uma equipa no CP1 ou CP2 recebe 50% do valor determinado para o subsídio de deslocação. Receberá 75% se inscrever mais uma equipa no respetivo género e será atribuído 100% do subsídio se inscrever 2 equipas no respetivo género. Há uma bonificação de +10% no subsídio a atribuir se além das 2 equipas acrescidas ainda inscrever uma terceira equipa da categoria Infantil (mista), e mais 10% se além das equipas já referidas inscrever uma equipa da categoria Cadete (mista). Estas bonificações serão liquidadas só no final da época e após comprovar junto das respetivas AT's da efetiva participação das equipas da categoria Infantil e Cadete.

3 - Em caso de as equipas inscritas deixarem de o estar, seja voluntariamente ou sancionados pelo Conselho de Disciplina, os clubes incorrerão automaticamente na pena de perda do total dos subsídios atribuídos pela FPN, para as provas referidas no ponto 1 do respetivo género, no decorrer da época em curso. Se já tiver sido atribuída alguma verba anteriormente, os Clubes devem devolvê-lo à FPN.

ARTIGO 10º - VAGAS ABERTAS NAS PROVAS OFICIAIS

1 - As vagas abertas nos Campeonatos de Portugal da 1ª divisão serão preenchidas de acordo com as regras fixadas nos números seguintes.

2 - Sem prejuízo do disposto no número seguinte, se as vagas forem produzidas até à data estabelecida para o sorteio da prova, por eliminação, renúncia, ou não filiação, serão preenchidas pelo clube, ou clubes, que perderam o lugar em consequência da classificação da época anterior, pela ordem respetiva.

3 - Se não se conseguir preencher alguma vaga de acordo com o ponto anterior, serão convidados respeitando a classificação da época finda, os clubes que obtiveram classificação não superior ao 5º lugar do CP2.

4 - No caso de coexistência de jogos de acesso ou de qualquer outra prova de qualificação, respeitar-se-á, pela ordem que a seguir se dispõe, as seguintes regras:

a) O lugar será preenchido pelo clube eliminado na época anterior, tendo-se em conta a ordem de classificação na respetiva prova.

b) Não serão considerados para efeitos da contagem prevista na alínea anterior, os clubes que perderam diretamente o seu lugar na respetiva Divisão.

5 - Se as vagas se produzirem após o sorteio da prova, as substituições serão feitas nas condições previstas no número 2, ocupando o clube substituído o número de sorteio do clube desistente.

ARTIGO 11º - EQUIPAS FILIAIS

1 - Os clubes de polo aquático poderão constituir uma ou mais equipas filiais.

2 - A existência destas equipas visa essencialmente proporcionar aos jogadores mais novos competição regular.

3 - No início de cada época desportiva, o clube deverá notificar a FPN ou a sua AT correspondente, de quais os jogadores afetos quer à equipa principal quer às equipas filiais, remetendo para o efeito a listagem de acreditação devidamente preenchida.

4 - O número mínimo de jogadores afetos por equipa é de 11 (onze), na primeira listagem enviada, independentemente da sua idade.

5 - Os jogadores de 23 anos e mais novos (completados até 31 de dezembro do ano em que termina a época) podem jogar livremente na equipa principal e/ou filial.

6 - Os jogadores afetos à equipa principal, não poderão em nenhum momento jogar pela equipa filial.

7 - Os jogadores de 24 anos (completados até 31 de dezembro do ano em que termina a época) ou mais velhos afetos à equipa filial poderão, mantendo esse estatuto, jogar na equipa principal até ao máximo de 3 (três) jogos. A partir da quarta intervenção, o jogador passará a fazer parte da equipa principal, não podendo retornar à equipa filial até ao início da época seguinte.

8 - Em caso de coincidência de ambas as equipas na mesma divisão, a equipa filial disputará a categoria imediatamente inferior. Uma equipa filial pode disputar a Fase Final da prova onde está

inserida, podendo ser-lhe atribuído o título de Campeão de Portugal. No caso de haver um número significativo de clubes pertencentes á 2ª Divisão com interesse em ter uma equipa filial, esta federação poderá considerar a realização de uma 3ª Divisão Nacional.

9 – Poderão estar afetos á equipa filial os jogadores que o clube estime oportuno, independentemente da sua idade, respeitando, contudo, o determinado no regulamento, nomeadamente no que respeita ao ponto dos jogadores elegíveis e aos intervalos entre dois jogos.

10 – Num jogo da equipa filial, só poderão alinhar um máximo de 2 (dois) jogadores com 24 anos (completados até 31 de dezembro do ano em que termina a época) ou mais velhos.

11 – Os Clubes que não cumpram com o disposto nos números anteriores, incorrerão numa sanção entre 30 a 150 euros por cada jogador nessas condições, e ser-lhes-á averbada derrota por falta de comparência nos jogos em que se verificar o incumprimento.

CAPITULO IV DA PARTICIPAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 12º - CATEGORIAS DE IDADES

1 – Para efeitos do cálculo da idade, e sempre que a mesma for referida neste regulamento, deverá ter-se em conta a idade que o jogador(a) tiver em 31 de dezembro do ano civil em que termina a época.

2 – As idades mínimas de participação nas provas serão definidas no regulamento da prova respetiva ou em comunicado.

3 – Esta normativa de idades aplica-se a todas as provas oficiais, sejam de âmbito nacional, regional ou zonal/intermédio.

ARTIGO 13º - TREINADORES

1 – Os clubes participantes em qualquer prova **têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo**, pelo menos um técnico devidamente credenciado pelo IPDJ para o efeito, filiado junto da FPN e com o nível mínimo exigido, publicado no início de cada época em comunicado. Para o efeito os Clubes indicarão para cada prova, em listagem de acreditação, o treinador principal e o treinador assistente.

2 – Estabelecem-se com carater extraordinário as seguintes exceções:

- a) Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 5 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

3 – Os treinadores inscritos em listagem de acreditação em determinada prova, **não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nessa prova.**

4 – O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 20 a 100 euros.

5 – Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

ARTIGO 14º - DELEGADOS

1 - Os clubes participantes em qualquer prova **têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo,** um delegado de equipa (team manager), o qual terá de estar filiado na FPN, e **não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.**

2 - Em todas as provas oficiais, a entidade promotora nomeará pelo menos um responsável (delegado de campo) **por zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do avaliador e/ou Delegado Federativo, e seus respetivos bens.** Para isso, porá à disposição exclusiva dos árbitros, vestuários separados e fechados com chave (masculino e feminino), durante todo o período da competição. Não obstante, adotará as medidas adicionais que considere oportunas, para garantir a segurança dos árbitros, avaliadores e/ou delegados federativos, e dos seus bens. Esta responsabilidade, **estende-se a todas as situações relacionadas com a competição, incluindo a saída do recinto desportivo.**

3 - Deverá estar ao dispor do avaliador e/ou delegado federativo, ou da equipa de arbitragem na falta destes, para assegurar que apenas os agentes desportivos e pessoas devidamente autorizadas, permanecem no recinto de jogo delineado como tal.

4 – É obrigatória a presença de um delegado de campo devidamente identificado em cada jogo que a equipa dispute em sua casa e nunca deve estar sentado junto da mesa dos oficiais nem dos bancos de suplentes.

5 - O delegado de equipa e o delegado de campo não podem ser a mesma pessoa nos jogos disputados em casa

6 – O clube que não apresente delegado de campo, será punido com multa de 20 a 100 euros.

ARTIGO 15º - UTILIZAÇÃO IRREGULAR DE AGENTES DESPORTIVOS NO JOGO

1 – A participação num jogo de um agente desportivo que não esteja devidamente habilitado para tal, constitui infração disciplinar para o Clube, punível com a pena desportiva de falta de comparência e pena de multa de 30 a 150 euros.

2 – O disposto no nº anterior aplica-se qualquer que seja a categoria ou função do agente desportivo participante no jogo.

ARTIGO 16º - EQUIPAMENTOS

1 - Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.

2 - Caso os árbitros considerem que há necessidade, conforme disposto na Regra FINA WP 4, poderão exigir a uma equipa que use gorros brancos ou azuis.

3 - Nos Campeonatos da 1ª e 2ª Divisão, Taça de Portugal e Super Taça e nas fases finais dos Campeonatos de Portugal de grupos de idades até aos SUB 14 inclusive, de ambos os géneros, os jogadores são obrigados, durante todo o jogo, a usar fato de banho da mesma cor, com o mesmo logótipo e/ou patrocinador. A eventual substituição de fato de banho no decorrer do jogo deve ser por outro igual ao usado anteriormente. Os árbitros não devem consentir a entrada na água a um atleta com um fato de banho diferente. Se durante o jogo algum atleta inapropriadamente estiver a usar um fato de banho diferente, será excluído definitivamente do jogo com substituição, ao abrigo da regra WP 21.13.

4 – Quando coexistirem atletas dos dois géneros no mesmo jogo, a igualdade nos fatos de banho estipulado no número anterior, só deverá ser verificada no género respetivo.

5 – Nos Campeonatos da 1ª e 2ª Divisão, Taça de Portugal e Super Taça os restantes agentes desportivos têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão, devendo usar calças compridas e usar calçado fechado, não estando permitido o uso de calções nem chinelos.

6 – Nos Campeonatos de Portugal de grupos de idades, aceita-se para os restantes agentes desportivos, o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou desportivos), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

7 - No caso de não se verificar o cumprimento do disposto nos pontos anteriores, o agente desportivo será impedido de participar no jogo.

8 – Os árbitros deverão mencionar no relatório qualquer falta ou ocorrência relacionada com os elementos previstos no presente artigo.

CAPÍTULO V DOS RECINTOS DE JOGOS E PREPARAÇÃO DOS JOGOS

ARTIGO 17º - CARACTERÍSTICAS

1 - Os recintos de jogo têm que respeitar o disposto nas Regras da FINA em vigor.

2 – Entende-se como **recinto de jogo**, o espaço físico que compreende a piscina de jogo, e o cais, delimitado por paredes, muros, vedações e ou/piscinas adjacentes a este.

ARTIGO 18º - PREPARAÇÃO DOS RECINTOS DE JOGOS

1 - Compete ao clube visitado ter o recinto de jogo devidamente pronto e equipado, designadamente com as balizas, bolas, boias, marcações, marcadores, mesa dos oficiais e bancos de suplentes, com a antecedência de, pelo menos, 45 (quarenta e cinco) minutos em relação à hora fixada para o início do jogo.

2 - Em qualquer caso, o tempo mínimo para o aquecimento será sempre de 30 minutos (exceção feita às jornadas concentradas), incluindo os 15 minutos de tolerância para o início do jogo.

3 - O Clube considerado como visitado é responsável pela montagem regulamentar do campo de jogo e o fornecimento obrigatório do seguinte material, em corretas condições de funcionamento:

a) 8 (oito) bolas oficiais e iguais a serem utilizadas tanto no aquecimento como no jogo em perfeitas condições de pressão e de uso e medidor de pressão de bolas;

- b) 4 (quatro) bolas a utilizar no jogo, para o aquecimento da equipa visitante;
- c) 1 (um) jogo completo de bandeiras (1 Azul, 1 Branca, 1 Vermelha e 1 Amarela). No caso de os clubes apresentarem gorros de cor diferente de branco ou azul, deverão proceder à entrega, na mesa de jogo, de bandeira regulamentar com a cor dos gorros;
- d) Sinal sonoro para todo o jogo;
- e) 3 Cronómetros manuais;
- f) Computador ou Tablet com a ata eletrónica instalada, e também ata de jogo da FPN (versão em papel);
- g) Mínimo de 2 (dois) marcadores de tempo de ataque obrigatório em todas as provas oficiais;
- h) Marcador de resultado (manual ou eletrónico) obrigatório em todas as provas oficiais;
- i) Marcador eletrónico de tempo total com contagem decrescente, obrigatório em todas as provas oficiais;
- j) Marcador de faltas pessoais (manual ou eletrónico) obrigatório no CP1 M e CP1 F. No caso de o marcador ser manual, deve o clube organizador disponibilizar um elemento para colocar as faltas.

4 - Sempre que a FPN delegar competências de organização de jogos a outra entidade, sócio desportivo ou Associação, após consulta prévia ou candidatura, será da exclusiva responsabilidade da entidade organizadora, a montagem regulamentar do campo de jogo e o fornecimento do material referido no ponto anterior, assim como outros requisitos adequados ao nível da prova.

5 - O Clube visitado ou organizador poderá incorrer numa sanção pecuniária, de valor entre 100 e 1.000 euros, salvo em casos de comprovado motivo de força maior ou acontecimentos fortuitos que isentem de responsabilidade o Clube em questão, nas situações em que:

- a) Não cumpra com o disposto nos pontos 1, 2 e 3 deste artigo;
- b) Não apresente esse material em corretas condições de funcionamento/utilização;

6 - Piscinas Descobertas

a) Podem ser utilizadas piscinas descobertas, no entanto os clubes devem ter presente um plano alternativo para eventuais condições adversas do tipo meteorológico (frio intenso, vento, trovoadas, etc.).

b) A temperatura da água no campo de jogo exterior tem de estar, sem tolerância, entre 26 ° e 31 °.

c) Deverá ser sorteado o lado do campo onde começam o jogo, antes do início do aquecimento.

7 – Piscinas Cobertas

- a) A temperatura da água nos campos de jogo interior deve ser, sem tolerância, entre 25 ° e 30 °.

8 – Caso a temperatura da água seja de valor inferior ou superior á margem indicada nas alíneas b) e a) do ponto 6 e 7 anteriores respetivamente, poderá a equipa visitante recusar a realização do jogo, sendo permitida a marcação de novo jogo nos 16 dias seguintes desde que a marcação

seja de acordo com as normas regulamentares e a equipa visitada suporte as despesas da realização e deslocação da equipa visitante em valores que se repute razoáveis. A equipa visitada incorrerá ainda em sanção pecuniária de valor de 100 a 500 euros.

ARTIGO 19º - INTERDIÇÃO DE RECINTO DOS JOGOS

1 - Em caso de interdição do recinto dos jogos, ainda que temporária, por motivos estruturais ou disciplinares, os Clubes a quem compete realizar as provas na qualidade de Clube visitado, devem obrigatoriamente notificar a FPN, até 5 (cinco) dias antes do jogo, do local que propõem para a realização do encontro.

2 – A falta de cumprimento do disposto no número anterior constitui infração disciplinar, punível com a sanção desportiva de falta de comparência.

3 - Compete ao clube visitado suportar o acréscimo de despesas (devidamente comprovadas e aprovadas pela FPN) que para o clube visitante advenham da deslocação ao recinto de jogos designado na sequência de interdição por motivos disciplinares, ou estruturais se imputáveis ao Clube.

ARTIGO 20º - VESTIÁRIOS

1 - O Clube visitado é obrigado a apresentar vestiários preferencialmente separados, com o mínimo de higiene e privacidade, até 90 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, para a equipa visitante e para os árbitros.

2 – O clube visitado que, sem justificação, não apresente vestiários de acordo com o número anterior, será punido com pena de multa de 50 a 500 euros.

3 – Compete ao Delegado de Campo receber e acompanhar a equipa adversária, indicando-lhes qual as instalações que podem usar.

ARTIGO 21º - LUGARES ESPECIAIS

1 - Os Clubes devem reservar nos seus recintos de jogos, lugares especiais para entidades oficiais e delegados das equipas. Estes lugares poderão ser no cais da piscina devidamente afastados dos bancos de suplentes e mesa de arbitragem, ou em zona de bancada devidamente separados do restante público.

2 - Compete ao Delegado de Campo receber e acompanhar as entidades referidas no ponto anterior, indicando-lhes os locais que poderão utilizar.

ARTIGO 22º - BOLAS DE JOGO

1 - As características das bolas das provas oficiais são as reconhecidas pela FINA, podendo a FPN estabelecer uma determinada marca como oficial para as provas nacionais.

2 - Compete ao Clube visitado ou à entidade organizadora do jogo pôr á disposição da equipa de arbitragem um mínimo de 8 (bolas) oficiais em perfeitas condições de pressão e de uso para o jogo. Deverá também providenciar um objeto para depositar as bolas, que em nenhum caso deverão estar no chão.

3 - Compete ao Clube visitado nos Campeonatos de Portugal da 1ª e 2ª, a responsabilidade pela disponibilização de pelo menos 4 (quatro) bolas em perfeitas condições de pressão e uso para o aquecimento da equipa visitante, devendo ser disponibilizadas desde o início do período disponível para aquecimento.

ARTIGO 23º - ATA DE JOGO

1 – Nos Campeonatos de Portugal e Taças, é obrigatória a utilização de atas oficiais (versão papel ou informática) da FPN, sendo o Clube visitado responsável pela sua apresentação e disponibilização.

2 - A ata de Jogo (versão de papel) deverá ser assinada pelos delegados de equipa ao jogo no início do mesmo.

3 – Na falta de ata de jogo será marcada numa outra folha, devendo ter sempre as assinaturas regulamentares e uma apresentação cuidadosa.

4 - A ata de Jogo será elaborada em triplicado, ficando um exemplar para cada clube e o original para a FPN.

5 – O Clube visitado é o responsável pelo envio do original da ata de jogo aos serviços da FPN, que a deverá rececionar nos 2 dois dias uteis seguintes ao jogo.

6 – Se até ao final de qualquer fase dos campeonatos ou eliminatórias das taças, a ata de jogo ou uma cópia, não der entrada nos serviços da FPN, o clube responsável pelo envio, será considerado derrotado nesse jogo, considerando-se como tendo obtido zero pontos e com as consequências disciplinares inerentes.

7 – O não cumprimento do número 5 deste artigo será punido com uma multa de 10 a 20 euros.

8 – As atas enviadas pelo correio, estão isentos do pagamento de multa, se o carimbo de correio for do 1º dia útil após o jogo.

CAPITULO VI DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

ARTIGO 24º - CALENDÁRIO DOS JOGOS

1 - Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 27º deste regulamento.

2 - Nenhum clube ou agente poderá alegar desconhecimento da informação, por falta do seu recebimento, constituindo seu dever indagar, em caso de dúvida, junto da FPN da respetiva marcação dos jogos.

ARTIGO 25º - MARCAÇÃO DE JOGOS

1 – Após o sorteio e a consequente definição do calendário de jogos, compete ao Clube agendar os respetivos jogos dentro dos prazos de tempo definidos em comunicado.

2 – No caso em que as provas se disputem em sistema de play-off devem os clubes efetuar a marcação dos respetivos jogos, até às 18h00 do primeiro dia útil seguinte aquele em que se qualificaram para o momento seguinte.

3 – O não cumprimento do disposto nos números anteriores, implica o agendamento dos jogos em causa, pela FPN.

ARTIGO 26º - REALIZAÇÃO DE JOGOS NA ÚLTIMA JORNADA

1 – Por defeito, a última jornada de qualquer fase dos Campeonatos de Portugal da 1ª ou 2ª, ou a última jornada das provas designadas pela FPN, terão os seus jogos realizados no mesmo dia e à mesma hora, os quais serão determinados pela FPN no calendário específico de cada prova e comunicados oportunamente, exceto no caso de ser uma jornada em regime de concentração.

2 – Sem prejuízo do disposto no número anterior, nos jogos em que se verifique que não venham a ter influência na classificação final, poderão ser reagendados sempre e só após acordo expresso dos clubes envolvidos, e com a validação da FPN.

3 - Nenhum jogo adiado em jornadas anteriores à última, pode ser disputado após esta.

4 - Nos Campeonatos Nacionais que se disputem por séries, zonas ou fases este articulado aplica-se apenas aos jogos da mesma série, zona ou fase.

5 - Para efeitos do disposto no número 1 a hora de referência é a do Continente.

ARTIGO 27º - ALTERAÇÃO DE JOGOS

1 - Por iniciativa da FPN,

a) Desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique,

b) Em casos excepcionais, devidamente justificados,

c) Nos jogos relativos à última jornada de qualquer prova, se entender que os mesmos não vão interferir na classificação final, ou se houver fatores organizativos que o justifiquem,

d) Em qualquer dos casos enquadrados nas alíneas anteriores, as mesmas serão comunicadas aos clubes através de notificação escrita com uma antecedência mínima de cinco dias uteis em relação à data do jogo.

2 – Por iniciativa dos Clubes,

a) Todos os pedidos de alteração de jogos deverão ser efetuados por meio de formulários oficiais.

b) Os clubes poderão requerer a alteração da marcação de um jogo, nos seguintes termos:

i) Requerendo por escrito à FPN a alteração do jogo, fundamentando o motivo da mesma, propondo nova data, hora e local e remetendo conjuntamente declaração escrita de anuência do clube opositor.

ii) O requerimento formulado nos termos do número anterior, deverá dar entrada nos serviços da FPN, com a antecedência mínima de 15 (quinze) dias em relação à data inicialmente marcada para o jogo, acompanhado da quantia de 75 Euros.

iii) Ultrapassado o prazo estabelecido no número anterior, o pedido de alteração só poderá ser objeto de apreciação pela FPN, respeitando o estipulado no ponto i) da alínea b) do número 2 do presente artigo, dando entrada naquele serviço com a antecedência mínima de 8 (oito) dias em relação à data inicialmente marcada e for acompanhado do montante de 150 Euros.

3 - As alterações previstas neste artigo podem ser efetuadas, por antecipação ou por adiamento da data inicialmente calendarizada, mas em nenhuma situação a nova data do jogo poderá ultrapassar a data da realização das duas jornadas seguintes da prova em questão, atento a ordenação estabelecida no calendário oficial da prova.

4 - A convocatória para as seleções nacionais de jogadores indicados pela FPN não constitui fundamento ou motivo para a alteração de jogos, cuja marcação tenha sido da responsabilidade do requerente.

ARTIGO 28º - HORÁRIO DE INICIO DOS JOGOS

1 - Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.

2 – Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.

3 - À hora fixada para o início do jogo, deverão obrigatoriamente apresentar-se na área de jogo as duas equipas adversárias.

4 - Os árbitros deverão, em caso de necessidade, por falta de uma ou ambas as equipas, ou por impossibilidade de utilização do recinto de jogo, conceder uma tolerância de 15 minutos para o início do jogo, findos os quais, o jogo não se deverá iniciar sendo averbada falta de comparência ao Clube prevaricador, nos termos do presente regulamento.

5 - Os casos de falta de condições de utilização do recinto em jogos organizados por entidades alheias às equipas que vão jogar serão resolvidos no momento entre a entidade organizadora, as equipas intervenientes e os árbitros.

6 - Em caso de ocupação do campo com um jogo da mesma disciplina, a tolerância a conceder pelo árbitro, deverá ir até trinta minutos, findo o qual se aplicará o disposto no presente regulamento quanto a faltas de comparência, salvo se os jogos houverem sido designados com um intervalo de 90 (noventa) minutos entre eles.

7 - A não indicação de campo e horas dos jogos nos prazos estipulados implica a marcação do campo e hora por parte da FPN.

ARTIGO 29º - DIAS E HORAS DE JOGO

1 - Os jogos podem-se disputar em qualquer dia, exceto nos casos especialmente previstos.

2 - As horas dos jogos serão sempre definidas pelo clube visitado tendo em conta o estabelecido pelo regulamento de cada prova e respeitando os seguintes períodos para indicação de hora de início do jogo:

a) Dias de semana - 19:00 às 21:30 horas;

b) Sábados e feriados junto a fins-de-semana - 10:00 às 21:30 horas;

c) Domingos e Feriados durante a semana - 10:00 às 19:00 horas;

d) Para as equipas que se desloquem 250 km ou mais, para fora da piscina considerada como casa, a marcação dos jogos terá ser efetuada entre as 12:00 horas e as 19:00 horas.

3 – Os clubes podem acordar expressamente, disputar os seus jogos em horas diferentes dos apontados no número anterior. Tal acordo deve ser dado conhecimento á FPN e será acrescido de um custo suplementar na taxa de arbitragem.

ARTIGO 30º - LICENÇAS, LISTAGENS E ACREDITAÇÕES

1 – Antes do início do encontro o delegado da equipa deverá apresentar à equipa de arbitragem as licenças federativas (cartões) de todos os agentes desportivos e a listagem de acreditação devidamente validada, sem a qual, estes não poderão participar no jogo.

2 - No caso de impossibilidade de apresentação das licenças federativas, poderão participar no encontro desde que se identifique através de Cartão do Cidadão, Bilhete de Identidade, Carta de Condução ou Passaporte.

3 – A listagem de acreditação só será validada se recebida pelos serviços da FPN, até às 24 horas do 2º dia útil antes do jogo, e acompanhadas do respetivo comprovativo de pagamento das taxas quando devidas. No caso de incumprimento do prazo atrás referido, a FPN poderá ainda validar a listagem, cobrando uma sobre taxa administrativa de 100% do valor estipulado.

4 – A falta de apresentação dos documentos exigíveis, constitui falta disciplinar punível com multa de 2 a 15 euros, devendo a equipa de arbitragem fazer constar tal situação no relatório de jogo.

5 – Constitui infração disciplinar a retirada das licenças da mesa dos oficiais, depois de apresentadas, sem autorização do árbitro, punível com pena de multa de 2 a 15 euros

6 - Os elementos inscritos na ata de jogo que não estejam presentes no início do mesmo, não poderão participar no jogo. Devem os oficiais de mesa riscar o nome da pessoa em falta da ata de jogo antes do início do mesmo.

7 – Qualquer agente desportivo só poderá figurar na ata de jogo no exercício de uma só função.

8 – Cada equipa só pode ser constituída e ter no banco um máximo, de 13 (treze) jogadores, de 2 (dois) treinadores (principal e auxiliar) e de 1 (um) delegado de equipa.

9 - No caso da existência de um quarto elemento do staff, médico ou fisioterapeuta, este poderá estar junto do banco, mas não fará parte dele.

10 – Com exceção dos jogadores e da equipa de arbitragem, só poderão permanecer no recinto de jogo os elementos que sejam portadores de acreditação federativa. Os jogadores que não tomarem parte no jogo deverão retirar-se para a bancada antes do início do mesmo, não podendo voltar ao cais até a equipa de arbitragem e a equipa adversária terem abandonado o mesmo.

11 – Os clubes são responsáveis por emitir creditações ou fornecerem coletes identificados, aprovados pela FPN, para os seus colaboradores que estejam ao serviço da manutenção do jogo.

12 – O disposto no número 8, nomeadamente o número de jogadores, pode ser alterado quando a FPN assim o entender como fator de desenvolvimento da modalidade.

ARTIGO 31º - JOGO NÃO INICIADO OU SEM DURAÇÃO REGULAMENTAR

1 - O jogo que não puder ser iniciado ou não tiver a duração regulamentar por motivos alheios à vontade dos clubes intervenientes, será efetuado nos termos seguintes:

a) No caso de clubes filiados na mesma Associação – o jogo será efetuado nos quatro dias subsequentes à data inicialmente fixada, salvo outro acordo expresso dos Clubes.

b) No caso de clubes filiados em diferentes Associações - o jogo será efetuado nas 24 horas subsequentes, salvo outro acordo expresso em contrário dos clubes intervenientes.

2 - O jogo que nos termos do nº 1 do presente artigo não tiver a duração regulamentar, será disputado em conformidade com o disposto nas alíneas anteriores, cumprindo-se apenas o tempo de duração em falta.

3 - Para efeitos do disposto no número anterior continuará a ser utilizado a respetiva ata de jogo, devendo sempre que possível manter-se os mesmos intervenientes no jogo, não podendo nele participar os jogadores que à data se encontrassem impedidos de o fazer.

4 - O acordo referido nas alíneas do número 1, será registado pelos árbitros do encontro na respetiva ata de jogo, o qual deverá ser assinado por ambos os delegados de equipa.

5 - O incumprimento do disposto nas alíneas do nº 1 do presente artigo será punido com falta de comparência.

ARTIGO 32º - JOGOS ADIADOS, DE REPETIÇÃO OU NÃO EFETUADOS

1 - Só poderão tomar parte nos jogos adiados, a repetir, ou a realizar em virtude de não terem sido efetuados na data previamente marcada, os jogadores que naquelas datas se encontrassem qualificados para o jogo.

2 - Para efeitos do disposto no número anterior, são considerados jogadores não qualificados para o jogo, designadamente, aqueles que não estejam inscritos pelo respetivo clube, ou ainda, os que se encontrem a cumprir pena disciplinar.

ARTIGO 33º - INTERVALO ENTRE DOIS JOGOS

1 – Todos os jogadores são obrigados a cumprir um intervalo mínimo de 3 horas entre os inícios de dois jogos de provas diferentes. Esta obrigação estende-se aos jogos todos qualquer que seja o seu âmbito.

2 – Os Clubes que não cumpram com o disposto no número anterior incorrerão numa sanção entre 300 e 1.000 euros por cada jogador nessas condições e uma sanção desportiva por falta de comparência no jogo em questão.

ARTIGO 34º - INFORMAÇÃO DE RESULTADOS DE JOGOS

1 - Devem os Clubes visitados dos CP1 M, CP2 M e CP1 F e Taças, comunicar por e-mail (resultados.pa@fpnatacao.pt) à FPN, até 2 (duas) horas após o fim do jogo, o resultado final, parciais e os marcadores dos golos.

2 - A FPN publica em comunicado ou no seu website, os resultados e classificações das diversas provas oficiais.

3 – Pelo não cumprimento do estipulado no número 1 deste artigo, será o clube responsável punido com multa de 5 euros. A FPN guardará os envios por um período mínimo de 15 dias.

ARTIGO 35º - SPEAKER / ANIMADOR E PROTOCOLO DE JOGO

1 - Nos CP1 M, CP1 F, fases finais de grupos de idades, Taça de Portugal e Supertaça, o Clube visitado ou organizador, encontra-se obrigado a apresentar um Speaker / Animador.

2 - O Speaker mencionado no número anterior deverá dar cumprimento ao estabelecido no Protocolo Oficial de jogo.

3 – A falta de apresentação de Speaker, quando seja obrigatório, por parte do clube visitado, constitui infração disciplinar punível com multa de 50 a 250 euros.

4 – Protocolo oficial de jogo

a) 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos jogadores;

b) 10 Minutos antes do início os árbitros reúnem as equipas num espaço retirado da vista do publico (**preferencialmente no corredor de acesso aos balneários**), para o reconhecimento dos atletas e verificação do equipamento, do tamanho das unhas, da ausência de substâncias gordurosas na pele e verificam que não usam objetos perigosos para a integridade física.

c) 5 Minutos antes, as duas equipas conjuntamente com os árbitros, desfilam e posicionam-se defronte da mesa dos oficiais (**preferencialmente após saírem da entrada dos balneários ao som da musica**), em lados contrários ao seu banco. O speaker apresenta ao público as duas equipas, iniciando pela equipa visitante e terminando com os árbitros ou avaliador/delegado federativo. Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, **com o gorro na mão**. Os atletas anunciados pelo speaker, saúdam o público **levantando o gorro**. Após o cumprimento entre os jogadores das duas equipas e terminado este procedimento as equipas devem dirigir-se ao seu banco: a equipa visitada fica á esquerda, e a equipa visitante fica á direita da mesa de oficiais, exceto no caso de sorteio prévio conforme disposto em regulamento. Será concedido tempo adicional de aquecimento, se restar, **respeitando o horário de início de jogo**.

5 – Nas restantes provas a apresentação protocolar será simples, i.e. após a validação dos cartões e dos respetivos jogadores, os elementos das duas equipas perfilam e após o sinal dos árbitros cruzam cumprimentando-se dirigindo-se de imediato para o respetivo banco de suplentes.

ARTIGO 36º - FALTAS DE COMPARÊNCIA / DESISTÊNCIA DA PROVA

1 - Quando uma equipa não se apresenta no local de jogo, a esta será averbada uma derrota pelo resultado de 30-0 (trinta - zero), sendo-lhe atribuídos 0 (zero) pontos, de acordo com os procedimentos previstos no Regulamento Disciplinar.

2 - A segunda falta de comparência da mesma equipa numa determinada prova, acarretará a sua exclusão da prova.

3 - Quando uma das equipas não se apresenta no local de jogo e decorrido o tempo de espera previsto no regulamento para o seu início, os árbitros nomeados, deverão dar o jogo por terminado, mencionando o facto na ata do jogo.

4 - Em caso de ambas as equipas não se apresentarem para realizar o jogo para que estavam convocadas, será averbada derrota a ambas e atribuídos 0 (zero) pontos e 0 (zero) golos, a cada uma delas. Os árbitros nomeados para o mesmo, devem mencionar no seu relatório as ausências verificadas.

5 - À equipa ou equipas e elementos de arbitragem que não se apresentem aos jogos para que estavam convocadas, para além das sanções desportivas previstas nos números anteriores deste artigo, ser-lhe-ão aplicadas as demais sanções disciplinares e pecuniárias previstas nos normativos da FPN.

6 - Qualquer equipa que desista depois de iniciada uma prova, ou dela for excluída, para todos os efeitos não contará como dela tenha feito parte.

7 - Quando uma equipa desistir ou for excluída de qualquer prova, os resultados que tenha conseguido nos jogos realizados, não são levados em consideração, para diferença de golos marcados e sofridos (goal-average) ou qualquer tipo de pontuação ou classificação.

8 - A falta de comparência atribuída a uma equipa, bem como as suas consequências, mantém-se mesmo que a equipa adversária daquela que sofreu a falta de comparência venha, posteriormente, a ser eliminada por falta de comparência.

9 - Nas provas a eliminar, a falta de comparência ao jogo por parte de uma, ou ambas as equipas, motiva a eliminação imediata da (s) equipa (s) faltosa (s).

CAPÍTULO VII ARBITRAGEM

ARTIGO 38º - ARBITRAGEM

1 - O Conselho Nacional de Arbitragem (CNA) nomeará, para cada jogo, a equipa de arbitragem e os delegados técnicos.

2 – Em todas as provas haverá uma dupla de árbitros, exceto nos casos de força maior ou nos casos em que o regulamento da prova assim o estabeleça, em que determinados jogos serão dirigidos por um único árbitro.

3 – O resto da equipa de arbitragem será designado pelo CNA ou pelo Conselho Regional Local (CRA) com a seguinte composição:

- a) 3 (três) oficiais de mesa e 2 (dois) juizes de golo nos seguintes jogos:
 - a. Masculinos: Play-off final, Supertaça e Final da Taça de Portugal;
 - b. Femininos: Play-off final, Supertaça e Final da Taça de Portugal;
- b) No resto das provas deverá haver 2 oficiais de mesa e um elemento nomeado pelo clube organizador que será responsável por elaborar a ata.

2 – O Clube que sem justificação, não apresente o elemento para estar presente na mesa de oficiais, incorre numa pena de 20 a 100 euros.

3 - É da responsabilidade dos árbitros ou do delegado técnico, quando não efetuado pelos clubes, o envio da ata e relatório, sendo este elaborado, no caso de ocorrência de situações que

possam constituir infração disciplinar, ou outras que os árbitros ou delegados técnicos considerem devam ser relatadas

4 - Os documentos originais deverão ser enviados, no prazo máximo de 2 dias após o final do jogo, para a sede da FPN, sem prejuízo do prévio envio de cópia, por qualquer meio célere.

ARTIGO 39º - FALTA DE ÁRBITRO

1 - Na falta dos árbitros oficialmente nomeados para o jogo, observar-se-ão sequencialmente as seguintes regras:

- a) O jogo será dirigido pelos árbitros que eventualmente se encontrem presentes no local;
- b) Na impossibilidade de se encontrarem dois árbitros, o jogo será dirigido por um único;
- c) Na falta de árbitros, a prova será dirigida por um jogador de cada equipa dos clubes intervenientes, ficando estas com menos um jogador.

2 - Quando se trate de equipas da categoria de juvenis (S16) ou de escalões inferiores, o encontro será dirigido por treinadores ou delegados.

3 - Constitui infração disciplinar, punível com a sanção desportiva de falta de comparência, a recusa por parte de um clube em acatar as regras previstas nos números anteriores e bem assim, a disputar o jogo.

ARTIGO 40º - REALIZAÇÃO DO JOGO POR ARBITROS NÃO OFICIAIS

1 - Quando o jogo for efetuado sob a direção de árbitros não oficiais, deverá fazer-se constar tal facto da ata de jogo ou de documento adotado para este efeito, do qual conste, designadamente:

- a) O local;
- b) Data e hora do jogo;
- c) Equipas intervenientes, jogadores e números de cartão de identificação dos participantes no jogo;
- d) Resultado nos parciais e no final do jogo.
- e) Assinatura dos árbitros e dos delegados de equipa.

2 - A ata referido no número 1 do presente artigo deverá ser remetida, via postal, no prazo de 2 (dois) dias aos serviços da FPN, ou da Associação, consoante se trate de prova federativa ou de uma fase regional da mesma.

3 - Na remessa da ata de jogo para a FPN deverão ser observadas as regras constantes do artigo 34º do presente regulamento.

ARTIGO 41º - NÃO REALIZAÇÃO DE JOGO POR DECISÃO DOS ARBITROS

1 - Quando um jogo não se realize ou não tenha a duração regulamentar por decisão dos árbitros, deverá esta ser expressamente descrita e fundamentada na ata de jogo.

2 - Considera-se legítima a decisão dos árbitros de não darem início à prova ou suspenderem o decurso da mesma, sempre que, ocorram infrações consideradas muito graves ou graves nos termos do regulamento disciplinar, ou as mesmas decorram de caso de força maior.

3 - A determinação da suspensão definitiva do jogo nos termos do número anterior traduz-se no envio do relatório para o Conselho de Disciplina se pronunciar, podendo vir a ser atribuída a derrota ao clube a que pertencer o infrator.

4 - O órgão disciplinarmente competente, analisará as ocorrências descritas na ata de jogo, concordando, ou não, com a decisão adotada pelos árbitros, e determinará da marcação de novo jogo, do seu reinício, ou da aplicação das sanções adequadas.

CAPÍTULO VIII OUTROS

ARTIGO 42º - CASOS OMISSOS

1 – Os casos que o presente regulamento ou o específico não preveja, são regulados segundo norma aplicável aos casos análogos, constantes dos Estatutos, de outro regulamento federativo, qualquer que seja a sua natureza, ou da lei geral.

2 – É da competência da Direção da FPN a resolução dos casos omissos.

PROVAS

PO1 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 MASCULINOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 – Será atribuído um Troféu ao melhor marcador da prova no somatório dos golos da 1ª Fase.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 – Esta época a prova será disputado por um máximo de 10 Clubes.
- 2 – Podem ser inscritos os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 3 - Cada Clube deve submeter para validação, com uma antecedência mínima de 48h (dias uteis) em relação ao jogo, uma listagem de acreditação com um número ilimitado de jogadores. Após o fim da 1ª fase já não podem ser alteradas as listagens. Cada listagem só será validada se entrar dentro do prazo e acompanhada do respetivo comprovativo de pagamento da taxa administrativa no montante de 5 euros.
- 4 – O Clube que inscrever pelo menos uma equipa filial deverá indicar na listagem de acreditação, pelo menos 11 jogadores afetos á equipa principal.
- 5 – Cada Clube pode **utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 13 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

Disputa-se em 3 Fases:

1ª FASE - FASE DE APURAMENTO.

- Participantes:
 - 10 equipas
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (18 jornadas)
- Consequências:
 - Estabelece uma classificação que determinará o ordenamento dos jogos nas fases seguintes – Play-off;

2ª FASE – PLAY OFF 1/4 Final (PO 1/4)

- Participantes:
 - As 8 equipas piores classificadas da 1ª Fase. O 1º e 2º ficam isentos desta fase.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.
 - Jogos 1/4 Final:
 - #1 – 6º-3º | #2 – 5º-4º | #3 – 10º-7º | #4 – 9º-8º
- Consequências:
 - Os vencedores do PO 1/4 #1 e #2 passam ao PO 1/2 juntamente com o 1º e 2º classificados da 1ª Fase.
 - Determina o emparelhamento das restantes equipas.

2ª FASE – PLAY OFF 1/2 Final (PO 1/2) – Apuramento do 5º ao 10º

- Participantes:
 - Vencedores do PO 1/4 #1 e #2 e os 1º e 2º classificados da 1ª Fase.
 - Todas as restantes equipas.
- Forma de disputa:

- Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.
 - Jogos 1/2 Final:
 - #1 – Vencedor PO 1/4 #1 – 2º classificado 1ª Fase
 - #2 – Vencedor PO 1/4 #2 – 1º classificado 1ª Fase
 - Apuramento do 5º ao 10º
 - 5º/6º - Derrotados PO 1/4 #1 e #2
 - 7º/8º - Vencedores PO 1/4 #3 e #4
 - 9º/10º - Derrotados PO 1/4 #3 e #4
- Consequências:
 - Os vencedores do PO 1/2 passam ao PO Final.
 - As equipas derrotadas serão classificadas mediante a classificação obtida na fase de apuramento. A equipa melhor classificada fica em 3º lugar e em 4º lugar a pior classificada.

3ª FASE - PLAY-OFF FINAL - Apuramento de Campeão de Portugal.

- Participantes:
 - Vencedores do PO 1/2
- Forma de disputa:
 - Play-Off à melhor de 3 jogos. O 1º e 3º (caso se efetue) jogo serão realizados em casa da equipa melhor classificada da fase de apuramento. O 2º será em casa da equipa pior classificada na fase de apuramento.
- Consequências:
 - O Vencedor de dois jogos do play-off será declarado Campeão de Portugal.

3ª FASE - LIGUILHA DE PROMOÇÃO - Apuramento de equipa para disputa PO1.

- Participantes:
 - 9º Classificado da PO1 e 2º classificado da PO2, ou no caso de inelegibilidade deste último, o classificado imediato com possibilidades de subir.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - O 1º jogo será em casa do 2º classificado da PO2, e o 2º jogo será em casa do 9º classificado da PO1.
- Consequências:
 - O vencedor destes 2 jogos terá direito a disputar a PO1 na época seguinte.

PO2 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A2 MASCULINOS

1 – PRÉMIOS

1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.

2 – PARTICIPAÇÃO

1 – Esta época e nesta prova, participam os Clubes de acordo com as classificações obtidas na época anterior e que não tenham sido qualificados para jogar no Campeonato de Portugal A1. Podem também participar todos os Clubes que queiram, devendo proceder a uma inscrição, em data a indicar em comunicado, cumprindo todos os requisitos regulamentares.

2 – Podem ser inscritos os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

3 - Cada Clube deve submeter para validação, com uma antecedência mínima de 48h (dias uteis) em relação ao jogo, uma listagem de acreditação com um número ilimitado de jogadores. Após o fim da 1ª fase já não podem ser alteradas as listagens. Cada listagem só será validada se entrar dentro do prazo e acompanhada do respetivo comprovativo de pagamento da taxa administrativa no montante de 5 euros.

4 – Os Clubes que inscrevam pelo menos uma equipa filial deverá indicar na listagem de acreditação, pelo menos 11 jogadores afetos a essa equipa.

5 – Cada Clube pode **utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 13 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

A forma de disputa pode ser alterada após se conhecer o número exato de participantes.

1ª FASE – ZONAL

- Participantes:
 - X Equipas inscritas (este formato é compatível até 24 clubes), divididas em 2 zonas (com número aproximado), agrupadas por aproximação geográfica da piscina indicada como casa, de “Norte para Sul” e de “Ponte para Nascente”. Não pode haver equipas pertencentes a uma mesma AT em zonas distintas.
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas
- Consequências:
 - Estabelece uma classificação que determinará o ordenamento dos jogos nas fases seguintes – Play-off;

2ª FASE – PLAY-OFF 1/4 FINAL (PO 1/4) - Apuramento do 7º classificado em diante

- Participantes:
 - De acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase. Os 1º classificados de cada zona ficam isentos.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - Jogos 1/4 Final (A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.)
 - #1 – 3º Zona Norte x 2º Zona Sul
 - #2 – 3º Zona Sul x 2º Zona Norte
 - Apuramento do 7º em diante (Por sorteio determina-se a equipa que faz o primeiro jogo em casa)

- 7º/8º - 4º classificados das Zonas Norte e Sul
- 9º/10º - 5º classificados das Zonas Norte e Sul
- 11º/12º - 6º classificados das Zonas Norte e Sul
- E assim sucessivamente
- Consequências:
 - Os vencedores do PO 1/4 #1 e #2 passam ao PO 1/2 juntamente com os 1º classificados da 1ª Fase.
 - Os derrotados do PO 1/4 #1 e #2 disputam o 5º e 6º lugar.

2ª FASE – PLAY-OFF 1/2 FINAL (PO 1/2) - Apuramento do 5º e 6º

- Participantes:
 - Os vencedores do PO 1/4 #1 e #2 juntamente com os 1º classificados da 1ª Fase.
 - Os derrotados do PO 1/4 #1 e #2.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - Jogos 1/2 Final (A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.)
 - #1 – Vencedor PO 1/4 #1 x 1º Zona Norte
 - #2 – Vencedor PO 1/4 #2 x 1º Zona Sul
 - Apuramento do 5º e 6º (Por sorteio determina-se a equipa que faz o primeiro jogo em casa)
 - 5º/6º - Derrotados PO 1/4 #1 e #2
- Consequências:
 - Os vencedores do PO 1/2 #1 e #2 disputam o PO FINAL.

3ª FASE - PLAY-OFF FINAL - Apuramento de Campeão de Portugal.

- Participantes:
 - Vencedores do PO 1/2
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - Por sorteio determina-se a equipa que faz o primeiro jogo em casa
- Consequências:
 - O Vencedor no fim dos dois jogos do play-off será declarado Campeão de Portugal.

3ª FASE - LIGUILHA DE PROMOÇÃO - Apuramento de equipa para disputa PO1.

- Participantes:
 - 9º Classificado da PO1 e 2º classificado da PO2, ou no caso de inelegibilidade deste último, o classificado imediato com possibilidades de subir.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa, fora. O 1º jogo será em casa do 2º classificado da PO2, e o 2º jogo será em casa do 9º classificado da PO1. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:

- O vencedor destes 2 jogos terá direito a disputar a PO1 na época seguinte.

PO3 – XVII SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Será atribuída uma Taça ao vencedor e 25 (vinte cinco) medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça e 25 (vinte cinco) medalhas

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - É obrigatória a participação do Campeão de Portugal A1 e do Vencedor da Taça de Portugal da época anterior ou do finalista vencido, no caso de haver coincidência.
- 2 – Podem ser inscritos os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 3 - Cada Clube deve submeter para validação, com uma antecedência mínima de 48h (dias uteis) em relação ao jogo, uma listagem de acreditação com um número ilimitado de jogadores. Cada listagem só será validada se entrar dentro do prazo e acompanhada do respetivo comprovativo de pagamento da taxa administrativa no montante de 5 euros.
- 4 – Cada Clube pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Se apresentar menos de 13 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

A SUPERTAÇA é disputada entre os Vencedores do Campeonato de Portugal A1 e da Taça de Portugal da época anterior, ou do finalista vencido no caso de haver coincidência, num único jogo, e deve apurar uma equipa vencedora. No caso de empate aplicam-se os critérios previstos neste regulamento.

PO4 – XXXIV TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Será atribuída uma Taça Ao vencedor e 20 (vinte) medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça e 20 (vinte) medalhas

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 – A participação é obrigatória para os Clubes da PO1 e PO2. Não podem participar equipas filiais.
- 2 – Cada Clube pode utilizar os jogadores que constarem da última listagem de acreditação validada para a PO1 ou PO2. Os clubes com equipas filiais podem utilizar os jogadores também dessas equipas, não contando estes jogos para o número máximo previsto no ponto 7 do art.º 11º deste regulamento.
- 3 – Cada Clube pode **utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 13 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.
- 4 – Podem ser inscritos os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

3 – FORMA DE DISPUTA

- 1 - A prova será disputada no sistema de eliminatórias a um jogo, devendo terminar com uma equipa vencedora.
- 2 - Os Clubes do PO1 participam a partir dos 1/8 Final;
- 3 – A FINAL 8 na qual se jogarão os ¼ final, ½ Final e Final será disputada em 3 dias consecutivos e na mesma piscina.
- 4 - O sorteio para as diferentes eliminatórias será efetuado pelo menos 3 semanas antes, de acordo com os termos regulamentares.

PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 – Será atribuído um Troféu à melhor marcadora da prova no somatório dos golos da 1ª Fase.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 – Esta época a prova será disputada pelos Clubes que se inscreverem.
- 2 - Os Clubes terão de proceder a uma inscrição, em data a indicar em comunicado, cumprindo todos os requisitos regulamentares.
- 3 – Podem ser inscritas as jogadoras do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 - Cada Clube deve submeter para validação, com uma antecedência mínima de 48h (dias uteis) em relação ao jogo, uma listagem de acreditação com um número ilimitado de jogadoras. Após o fim da 1ª fase já não podem ser alteradas as listagens. Cada listagem só será validada se entrar dentro do prazo e acompanhada do respetivo comprovativo de pagamento da taxa administrativa no montante de 5 euros.
- 5 – Cada Clube pode **utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes (que existirão sempre que uma equipa apresente um mínimo de 13 jogadoras)**. Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

A forma de disputa pode ser alterada após se conhecer o número exato de participantes.

1ª FASE - FASE DE APURAMENTO.

- Participantes:
 - 8 Equipas
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (14 jornadas)
- Consequências:
 - As equipas ficam ordenadas em termos de classificação para definir o emparelhamento do play off da 2ª Fase.

2ª FASE – PLAY OFF (1/4 Final) – Apuramento do 5º ao 8º

- Participantes:
 - 8 equipas da 1ª Fase.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.
 - Jogos 1/4 Final:
 - #1 – 8º x 1º | #2 - 7º x 2º | #3 – 6º x 3º | #4 – 5º x 4º
- Consequências:
 - Os vencedores deste play-off passam ao play off 1/2 Final.

- Os derrotados serão classificados mediante a classificação obtida na fase apuramento. O melhor classificado fica em 5º lugar e assim sucessivamente.

2ª FASE – PLAY OFF (1/2 Final) – Apuramento do 3º e 4º

- Participantes:
 - Vencedores do play off 1/4 Final.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora. A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - A equipa pior classificada na fase de apuramento efetua o primeiro jogo em casa e a equipa melhor classificada o segundo jogo em casa.
 - Jogos 1/2 Final:
 - #1 – V ¼ #1 x V ¼ #4 | #2 – V ¼ #2 x V ¼ #3
- Consequências:
 - Os vencedores deste play-off passam ao play off Final.
 - As equipas derrotadas serão classificadas mediante a classificação obtida na fase de apuramento. A equipa melhor classificada fica em 3º lugar e assim sucessivamente.

3ª FASE - PLAY-OFF FINAL - Apuramento de Campeão de Portugal.

- Participantes:
 - Vencedores do play off 1/2 Final
- Forma de disputa:
 - Play-Off à melhor de 3 jogos. O 1º e 3º (caso se efetue) jogo serão realizados em casa da equipa melhor classificada da fase de apuramento. O 2º será em casa da equipa pior classificada na fase de apuramento.
- Consequências:
 - O Vencedor de dois jogos do play-off será declarado Campeão de Portugal.

PO6 – XVI SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Será atribuída uma Taça ao vencedor e 25 (vinte cinco) medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça e 25 (vinte cinco) medalhas.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - É obrigatória a participação do Campeão de Portugal da 1ª Divisão e do Vencedor da Taça de Portugal da época anterior ou do finalista vencido, no caso de haver coincidência.
- 2 - Podem ser inscritos os jogadores do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 3 - Cada Clube deve submeter para validação, com uma antecedência mínima de 48h (dias uteis) em relação ao jogo, uma listagem de acreditação com um número ilimitado de jogadoras. Cada listagem só será validada se entrar dentro do prazo e acompanhada do respetivo comprovativo de pagamento da taxa administrativa no montante de 5 euros.
- 4 - Cada Clube pode utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes (que existirão sempre que uma equipa apresente um mínimo de 13 jogadoras). Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

A SUPERTAÇA é disputada entre os Vencedores do Campeonato de Portugal da 1ª Divisão e da Taça de Portugal da época anterior, ou do finalista vencido no caso de haver coincidência, num único jogo, e deve apurar uma equipa vencedora. No caso de empate aplicam-se os critérios previstos neste regulamento.

PO7 – XXXII TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Será atribuída uma Taça ao vencedor e 25 (vinte cinco) medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça e 20 (vinte) medalhas

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 – A participação é obrigatória para os Clubes da PO5.
- 2 – Podem ser inscritos os jogadores do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 3 – Cada Clube pode utilizar as jogadoras que constarem da última listagem de acreditação validada para a PO5.
- 4 – Cada Clube pode **utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes (que existirão sempre que uma equipa apresente um mínimo de 13 jogadoras)**. Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.

3 – FORMA DE DISPUTA

- 1 - A prova será disputada no sistema de eliminatórias a um jogo, devendo terminar com uma equipa vencedora.
- 2 – A FINAL 4 na qual se jogarão as 1/2 Final e Final será disputada em 2 dias consecutivos e na mesma piscina.
- 3 - O sorteio para as diferentes eliminatórias será efetuado pelo menos 3 semanas antes, de acordo com os termos regulamentares.

PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 MASCULINOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 2 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 20 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo número de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada Clube pode **utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 13 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

- Consequências:
 - Apuram para a Fase Final o número de equipas determinado pelo ranking dessa AT, conforme determinado no art.º 4º do presente regulamento.
 - Apurará também, no caso de essa AT ainda não ter esgotado a quota máxima, mais uma equipa para a Fase Intermédia.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:
 - 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:

- Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 4 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 2 Equipas de acordo com o ranking a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina e em duas fases.
 - Fase - Apuramento:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes.
 - Fase - Finais
 - 3º x 4º e 1º x 2º
- Consequências:
 - O vencedor do jogo entre o 1º e o 2º classificado é o Campeão de Portugal

PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 FEMININOS

1 – PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 2 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar as jogadoras do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 20 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadoras, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro das jogadoras que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Essas jogadoras não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo número de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada equipa pode **utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

- Consequências:
 - Apuram para a Fase Final o número de equipas determinado pelo ranking dessa AT, conforme determinado no art.º 4º do presente regulamento.
 - Apurará também, no caso de essa AT ainda não ter esgotado a quota máxima, mais uma equipa para a Fase Intermédia.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:

- 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 4 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 2 Equipas de acordo com o ranking a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina e em duas fases.
 - Fase - Apuramento:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes.
 - Fase - Finais
 - 3º x 4º e 1º x 2º
- Consequências:
 - O vencedor do jogo entre o 1º e o 2º classificado é o Campeão de Portugal

PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 MASCULINOS

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 3 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo numero de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada Clube pode **utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

- Consequências:
 - Apuram para a Fase Final o número de equipas determinado pelo ranking dessa AT, conforme determinado no art.º 4º do presente regulamento.
 - Apurará também, no caso de essa AT ainda não ter atingido a quota máxima, mais uma equipa para a Fase Intermédia.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:

- 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 8 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 6 Equipas de acordo com o ranking, a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 3 fases.
 - 1ª Fase - Apuramento:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes no respetivo grupo.
 - 2ª Fase – Semi-Finais:
 - SF1 - 3º A x 4º B; SF2 - 3º B x 4º A; SF3 – 1º A x 2º B; SF4 – 1º B x 2º A
 - 3ª Fase – Finais:
 - 7º/8º - Vencedor SF1 x Vencedor SF2; 5º/6º - Vencedor SF1 x Vencedor SF2
 - 3º/4º - Vencedor SF3 x Vencedor SF4; 1º/2º - Vencedor SF3 x Vencedor SF4
- Consequências:
 - O vencedor do jogo entre o 1º/2º classificado é o Campeão de Portugal

PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 FEMININOS

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 3 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar as jogadoras do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadoras, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro das jogadoras que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Essas jogadoras não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo numero de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada equipa pode **utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:
 - 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.

- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 6 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 4 Equipas de acordo com o ranking a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina e numa única fase.
 - Fase - Classificação:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes.
- Consequências:
 - O melhor classificado no final de todas as jornadas será o Campeão de Portugal

PO12 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 3 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo número de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada Clube pode **utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

- Consequências:
 - Apuram para a Fase Final o número de equipas determinado pelo ranking dessa AT, conforme determinado no art.º 4º do presente regulamento.
 - Apurará também, no caso de essa AT ainda não ter atingido a quota máxima, mais uma equipa para a Fase Intermédia.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:
 - 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:

- Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 8 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 6 Equipas de acordo com o ranking, a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 3 fases.
 - 1ª Fase - Apuramento:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes no respetivo grupo.
 - 2ª Fase – Semi-Finais:
 - SF1 - 3º A x 4º B; SF2 - 3º B x 4º A; SF3 – 1º A x 2º B; SF4 – 1º B x 2º A
 - 3ª Fase – Finais:
 - 7º/8º - Vencedor SF1 x Vencedor SF2; 5º/6º - Vencedor SF1 x Vencedor SF2
 - 3º/4º - Vencedor SF3 x Vencedor SF4; 1º/2º - Vencedor SF3 x Vencedor SF4
- Consequências:
 - O vencedor do jogo entre o 1º/2º classificado é o Campeão de Portugal

PO13 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.
- 2 – Cada AT pode ter no **máximo 3 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.
- 3 – Podem participar as jogadoras do género feminino da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Nas fases intermédia e final da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadoras, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.
- 5 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro das jogadoras que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Essas jogadoras não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo número de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.
- 6 - Cada equipa pode **utilizar um máximo de 15 jogadoras por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadoras não obriga a 2 guarda-redes.
- 7 - Todas as fases da prova serão jogadas segundo a normativa: **4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo** sempre em períodos diferentes.
- 8 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais, respeitando os pontos enumerados acima.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:
 - 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 6 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 4 Equipas de acordo com o ranking a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina e numa única fase.
 - Fase - Classificação:
 - As equipas jogarão todos contra todos a uma volta determinando a classificação dos participantes.
- Consequências:
 - O melhor classificado no final de todas as jornadas será o Campeão de Portugal

PO14 - CAMPEONATO DE PORTUGAL INFANTIL MISTO

Esta prova visa a promoção e dinamização da disciplina pelo maior número de praticantes quer do género masculino como do feminino e incutir o gosto pela prática.

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

1 - Podem participar todos os Clubes que pretendam, devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN com conhecimento da respetiva Associação Territorial (AT), conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento.

2 – Cada Clube pode inscrever no máximo duas equipas, quando e só quando, inscrever equipas de géneros diferentes, contando para este efeito o “misto” como um género.

Assim, um clube pode inscrever:

- a) uma equipa mista, ou masculina ou feminina;
- b) ou uma equipa mista e outra masculina;
- c) ou uma equipa mista e outra feminina;
- d) ou uma equipa masculina e outra feminina.

No caso de existirem duas equipas, e sem prejuízo do que anteriormente já foi dito, só os elementos do género feminino podem “saltar” de uma equipa para a outra respeitando sempre o intervalo mínimo entre dois jogos. Na Fase Intermédia e Final tal situação não se poderá verificar.

3 – Cada AT pode ter no **máximo 4 equipas na Fase Final**, contando já com um eventual organizador. O número de equipas com que cada AT terá direito a participar na fase final será publicada em comunicado.

4 – Podem participar jogadores de ambos os géneros da categoria Infantil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

5 - Em todas as fases da prova (regional, intermédia e final), e sempre que houver uma classificação por pontos, as equipas que em cada jogo apresentem o número máximo de jogadores (15), serão premiados com mais 1 ponto.

6 – Nas fases intermédia e final da prova, cada equipa só pode inscrever um máximo de 20 (vinte) jogadores por equipa, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com um mínimo de 48h em relação à hora de início do jogo.

7 – Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase e que sairão da listagem de acreditação. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova, devem manter o mesmo número de gorro, devem constar da ata e estar presentes no jogo, salvo impedimento físico devidamente comprovado perante o delegado técnico.

8 - Cada equipa pode **utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes**. Se apresentar menos de 15 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.

9 – Todas as fases da prova serão jogadas segundo a normativa: **6 (seis) períodos de 4 (quatro) minutos de tempo útil cada, com intervalo de 2 (dois) minutos. Não há possibilidade de pedir Time-Out.**

10 – Nos 4 primeiros períodos não se podem efetuar substituições (com exceção das circunstâncias de lesão ou sangramento e ainda de 3 faltas pessoais) no decorrer dos mesmos. Será permitido realizar as substituições pretendidas, no decorrer dos 2 últimos períodos do jogo.

11 – É obrigatório que todos os jogadores nomeados na ata de jogo, joguem pelo menos 1 período completo do jogo, devendo fazê-lo nos primeiros 4 períodos. Os oficiais de mesa devem anotar esse cumprimento e sinalizar, através de uma luz no marcador ou de uma bandeira,

quando uma equipa já cumpriu essa obrigação. Devem os árbitros obrigar as equipas a cumprir este ponto não prosseguindo o jogo enquanto tal não se verificar.

12 – A dimensão da bola a utilizar é a WP 4.

13 – Neste escalão não se aplicará a regra FINA WP 14.3 d).

14 - Nas Fases disputadas a uma volta, ou sempre que houver necessidade de apurar um vencedor, nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

1ª FASE: REGIONAL. - CAMPEONATOS REGIONAIS

Cada AT é responsável pela organização dos respetivos Campeonatos Regionais.

- Consequências:
 - Apuram para a Fase Final o número de equipas determinado pelo ranking dessa AT, com base nos resultados das suas equipas e da sua Seleção Regional, nos últimos 3 anos.
 - Apurará também, no caso de essa AT ainda não ter atingido a quota máxima, mais uma equipa para a Fase Intermédia.

2ª FASE: INTERMÉDIA

- Participantes:
 - 1 Equipa representativa de cada AT, com exceção das AT's que já tenham a sua quota máxima esgotada. É da responsabilidade das AT a indicação das equipas suas representantes.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração, numa única piscina. A FPN decidirá em tempo útil a melhor forma de disputa mediante o número de equipas participantes.
- Consequências:
 - Os melhores classificados, consoante o número de vagas existentes na Fase Final, apuram-se para essa Fase.

3ª FASE: FINAL

- Participantes:
 - 12 Equipas apuradas da seguinte forma:
 - 10 Equipas de acordo com o ranking, a publicar em circular, e que serão indicadas pela respetiva AT
 - 1 Equipa organizadora, por processo de candidatura
 - 1 Equipa apurada da Fase Intermédia, ou 2 equipas, no caso de a equipa organizadora pertencer a uma AT que já tem a sua quota máxima esgotada.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 4 fases.
 - 1ª Fase - Grupos:
 - As equipas jogarão todos contra todos em 4 (quatro) grupos de 3 (três) equipas cada, a uma volta, determinando a classificação dos participantes no respetivo grupo.
 - 2ª Fase – Apuramento:
 - J1 - 3º A x 3º D; J2 – 3º C x 3º B; J3 – 2º A x 1º D; J4 – 1º A x 2º D; J5 – 2º C x 1º B; J6 – 1º C x 2º B
 - 3ª Fase – Semi-Finais:
 - SF1 – Derrotado J3 x Derrotado J4; SF2 – Derrotado J5 x Derrotado J6; SF3 – Vencedor J3 x Vencedor J4; SF4 – Vencedor J5 x Vencedor J6

- 4ª Fase –Finais:
 - 11º/12º - Derrotado J1 x Derrotado J2; 9º/10º - Vencedor J1 x Vencedor J2
 - 7º/8º - Derrotado SF1 x Derrotado SF2; 5º/6º - Vencedor SF1 x Vencedor SF2
 - 3º/4º - Derrotado SF3 x Derrotado SF4; 1º/2º - Vencedor SF3 x Vencedor SF4
- Consequências:
 - O vencedor do jogo entre o 1º/2º classificado é o Campeão de Portugal

PO15 – CAMPEONATO PORTUGAL AT'S INFANTIL MISTO

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

- 1 - Ao Vencedor é atribuída uma Taça, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - Poderão ser atribuídos outros prémios aos restantes classificados.
- 3 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

2 – PARTICIPAÇÃO

- 1 – Esta prova faz parte do Programa Nacional de Talentos e serve para avaliar o momento dos jogadores em competição, em determinada fase do seu desenvolvimento.
- 2 - Cada Associação Territorial pode participar no máximo com duas equipas (mista e/ou, masculina e/ou feminina), devendo para o efeito, proceder a uma inscrição junto dos serviços da FPN, conforme o disposto no art.º 8º do presente regulamento. No caso de uma AT ter duas equipas só a melhor classificada somará pontos para o ranking e os jogadores não poderão transitar de uma equipa para outra durante a mesma competição. Uma AT pode-se fazer substituir por um clube ou um composto de jogadores de vários clubes.
- 3 – Podem participar jogadores de ambos os géneros da categoria Infantil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- 4 – Cada AT pode inscrever um máximo de 20 jogadores por equipa, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação co os intervenientes, e utilizar um **máximo de 15 por jogo, sendo 13 jogadores de campo e 2 guarda-redes**.
- 5 – Todos os jogos terão: **4 (quatro) períodos de 6 (seis) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos**. Cada equipa pode solicitar o máximo de **2 Time-Outs por jogo**.
- 6 - A bola de jogo é o modelo WP 4.
- 7 - Nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

3 – FORMA DE DISPUTA

- A forma de disputa será conhecida após se saber o número de participantes.
A prova será sempre disputado em regime de concentração na mesma piscina.

PO16 – TORNEIO NACIONAL MASTER

1 – RECOMPENSAS E PRÉMIOS

1 - Ao Vencedor do Torneio será atribuída uma Taça e 25 (vinte cinco) medalhas.

2 – PARTICIPAÇÃO

1 – Cada equipa pode ser masculina, feminina ou mista.

2 – Podem participar todos os jogadores (as) com idade igual ou superior a 35 anos, completados até 31 de Dezembro do ano em que termina a época, e ainda os jogadores entre os 25 e 34 anos que não estejam inscritos em provas nacionais oficiais absolutas.

3 – **Todos os participantes devem estar filiados na FPN** de acordo com o Regulamento Geral.

4 – Cada equipa pode **utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, constantes da listagem de acreditação.**

5 – Cada equipa tem que pagar uma taxa de arbitragem, de acordo com o comunicado.

6 – Não é obrigatória a presença de treinador e/ou delegado de equipa/campo.

3 – FORMA DE DISPUTA

Cada clube pode propor organizar o número de torneios que entender, sendo atribuída uma classificação final, atribuindo pontos em sentido inverso ao número de equipas presentes. No final do último torneio o clube que somar mais pontos no conjunto de todos os torneios disputados será declarado Campeão de Portugal.

4 – JOGOS

Todos os jogos são disputados segunda as regras FINA em vigor com as seguintes exceções:

1 - Os jogos terão a duração de 4 períodos de 8 minutos corridos com 2 minutos de intervalo.

2 – Não são permitidos Time-Outs.

3 – A equipa organizadora do Torneio Nacional deve disponibilizar as bolas, gorros, cronómetros, bandeiras e restantes elementos para a realização do jogo.

4 - Nenhum jogo poderá terminar “empatado”. O desempate será nos termos previstos neste regulamento.

5 – A bola oficial para disputa dos jogos é WP 5

ANEXOS

1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS

DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS ÉPOCA 2018/2019
--

CODIGO	DESIGNAÇÃO
PO 1	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS
PO 2	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS
PO 3	XVII SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS
PO 4	XXXIV TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS
PO 5	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS
PO 6	XVI SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS
PO 7	XXXII TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A20 FEMININOS
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO
PO 15	CAMPEONATO PORTUGAL AT’S INFANTIL MISTO
PO 16	TORNEIO NACIONAL MASTERS

2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL

CATEGORIAS / ESCALÕES
ÉPOCA 2018/2019

CATEGORIAS/ESCALÃO	MAS / FEM	
ABSOLUTOS	A1, A2	1998
	A20	1999 2000
	A18	2001 2002
JUVENIS	2003	2004
INFANTIS	2005	2006
CADETES	2007	2008
MINIS	2009	2012

A que se refere o Art.º 22º da Secção I, do Capitulo II do RGFPN

3 – MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA

<p>MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA ÉPOCA 2018/2019</p>

PROVA	TEMPO DE JOGO	BOLA	
		Masculino	Feminino
A1 e A2 A20 e A18	4 x 8 min util (Int 2-5-2 min)*	WP: 5	WP: 4
JUVENIL	4 x 7 min util (Int 2 min)		
INFANTIL	6 x 4 min util (Int 2 min)	WP: 4	
MINIS	2 x 12 min corrido (Int 2 min)	WP: 3	

* Nas provas de grupos de idades os intervalos são todos de 2 minutos.

4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO

<p>MEDIDAS MINIMAS DO CAMPO DE JOGO ÉPOCA 2018/2019</p>

MASCULINO			FEMININO		
PROVA		DIMENSÃO Profundidade mínima: 1.80 m	PROVA		DIMENSÃO Profundidade mínima: 1.80 m
PO 1 - CPA1 M		25x16 m (Pref. 30x20 m)*	PO 5 - CPA1 F		25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 2 - CPA2 M	2ª Fase - Final	25x12,5 m			
PO 8 – CPA20 M	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 9 – CPA20 F	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 10 – CPA18 M	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 11 – CPA18 F	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 12 - CPJUV M	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m)*	PO 13 - CPJUV F	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 14 - CPINF MX	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m)*			
PO 04 - TP M	Final 8	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 07 - TP F	Final 4	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 03 - ST M		25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 06 - ST F		25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 15 – CPAT INF MX		25x16 m (Pref. 25x20 m)*			

Nota: quando as balizas estiverem presas á parede, entre as 2 linhas de golo não pode haver uma distancia inferior a 22 m.

* Medida máxima

5 – PROVAS OFICIAIS / TREINADORES QUALIFICADOS

PROVAS OFICIAIS / QUALIFICAÇÃO TREINADORES PRINCIPAIS NIVEIS MINIMOS EXIGIDOS
--

			2018/2019	2019/2020*
FORMAÇÃO	INICIAÇÃO	MINIS (9-10)	NIVEL I	NIVEL I
		MINIS (11-12)		
	DESENVOLVIMENTO	INFANTIL (13-14)		NIVEL II
		JUVENIL (15-16)		
	APERFEIÇOAMENTO	ABSOLUTOS (17-18)	NIVEL II	
		ABSOLUTOS/EQUIPAS B (19-20)		
ALTO RENDIMENTO	ABSOLUTO	NIVEL III		

* Objetivo a trabalhar no medio/longo prazo

6 – DIAS DOS JOGOS

DIAS DOS JOGOS DAS PROVAS NACIONAIS ÉPOCA 2018/2019
--

PROVA	SABADO	DOMINGO
PO1 - CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINO	X	
PO2 - CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINO		X
PO5 - CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININO	X	

7 – MATRIZ DE JOGOS

MATRIZ DE JOGOS						
JOR	NUMERO DE EQUIPAS					
	3/4	5/6	7/8	9/10	11/12	13/14
1ª	1-4 3-2	1-6 5-2 3-4	1-8 3-6 7-2 5-4	1-10 9-2 3-8 7-4 5-6	1-12 11-2 3-10 9-4 5-8 7-6	1-3 12-5 10-7 8-9 6-11 4-13 14-2
2ª	4-2 1-3	6-2 1-3 4-5	8-2 4-7 1-3 6-5	10-2 1-3 4-9 8-5 6-7	12-2 1-3 4-11 10-5 6-9 8-7	3-14 5-1 7-12 9-10 11-8 13-6 2-4
3ª	3-4 2-1	3-6 2-4 5-1	3-8 2-4 5-1 7-6	3-10 2-4 5-1 9-6 7-8	3-12 2-4 5-1 11-6 7-10 9-8	3-5 1-7 12-9 10-11 8-13 6-2 14-4
4ª		6-4 3-5 1-2	8-4 3-5 6-2 1-7	10-4 3-5 6-2 1-7 8-9	12-4 3-5 6-2 1-7 8-11 10-9	5-14 7-3 9-1 11-12 13-10 2-8 4-6
5ª		5-6 4-1 2-3	5-8 4-6 7-3 2-1	5-10 4-6 7-3 2-8 9-1	5-12 4-6 7-3 2-8 9-1 11-10	5-7 3-9 1-11 12-13 10-2 8-4 14-6
6ª			8-6 5-7 1-4 3-2	10-6 5-7 8-4 3-9 1-2	12-6 5-7 8-4 3-9 10-2 1-11	7-14 9-5 11-3 13-1 2-12 4-10 6-8
7ª			7-8 6-1 2-5 4-3	7-10 6-8 9-5 4-1 2-3	7-12 6-8 9-5 4-10 11-3 2-1	7-9 5-11 3-13 1-2 12-4 10-6 14-8
8ª				10-8 7-9 1-6 5-2 3-4	12-8 7-9 10-6 1-11 1-4 3-2	9-14 11-7 13-5 2-3 4-1 6-12 8-10
9ª				9-10 8-1 2-7 6-3 4-5	9-12 8-10 11-7 6-1 2-5 4-3	9-11 7-13 5-2 3-4 1-6 12-8 14-10
10ª					12-10 9-11 1-8 7-2 3-6 5-4	11-14 13-9 2-7 4-5 6-3 8-1 10-12
11ª					11-12 10-1 2-9 8-3 4-7 6-5	11-13 9-2 7-4 5-6 3-8 1-10 14-12
12ª						14-13 2-11 4-9 6-7 8-5 10-3 12-1
13ª						13-2 11-4 9-6 7-8 5-10 3-12 1-14

8 – FICHA DE INSCRIÇÃO EM PROVAS OFICIAIS

CLUBE/AT	
----------	--

FORMALIZA A INSCRIÇÃO / RENUNCIA NA SEGUINTE PROVA

CÓDIGO	PROVA	DATA LIMITE INSCRIÇÃO	INSCRIÇÃO	RENUNCIA	CANDIDATURA ORGANIZAÇÃO*
PO 1	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS	15/jul/18			
PO 2	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS				
PO 5	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS				
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS	30/set/18			
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A20 FEMININOS				
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS				
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS				
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS				
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS				
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO (indicar o numero de equipas inscritas 1 ou 2)				
PO 15	CAMPEONATO PORTUGAL AT's INFANTIL MISTO (indicar o numero de equipas inscritas 1 ou 2)				
PO 16	TORNEIO NACIONAL MASTERS				

Nota 1: No caso de um clube/AT se candidatar à organização de uma Fase Final, deve submeter o formulário de candidatura devidamente preenchido juntamente com esta ficha de inscrição

Nota 2: As inscrições só serão aceites mediante o bom cumprimento do disposto no artigo 8º do regulamento de Provas Nacionais

Data: _____

Nome: _____

Assinatura e carimbo: _____