



Associação de Futebol do Porto

Comunicado Oficial

FUTEBOL

Circular nº 549

=2024/2025=

Para conhecimento de todos os clubes filiados, SAD'S, SDUQ'S, Árbitros, Órgãos de Comunicação Social e demais interessados, divulgamos:

Assunto: REGULAMENTO DO CAMPEONATO DISTRITAL DE FUTEBOL DE PRAIA - AFPORTO

ÉPOCA 2024/2025

Divulgamos para os devidos efeitos, o regulamento do Campeonato Distrital De Futebol de Praia –AF Porto.

Porto, 6 de junho de 2025

Pel'a Direção da AF Porto

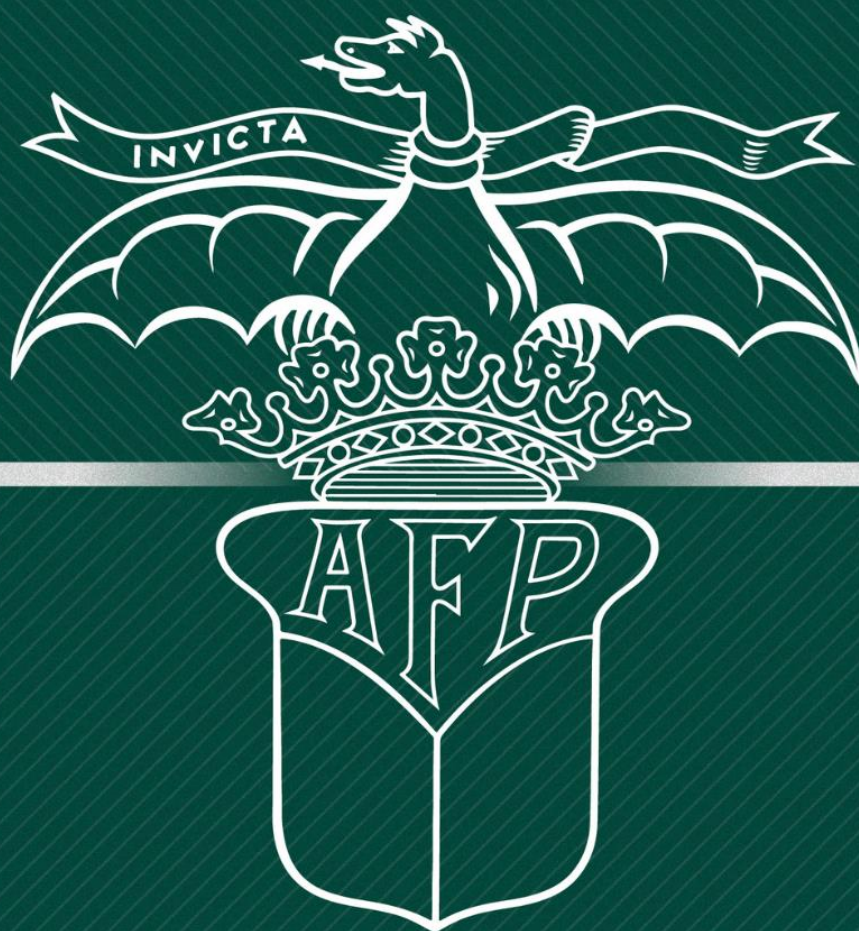
O Diretor Coordenador

Pedro Soares

Associação de Futebol do Porto

Rua António Pinto Machado 92 a 106. 4100-068 Porto

E. geral@afporto.pt T. 226 076 220



REGULAMENTO
CAMPEONATO DISTRITAL
DE FUTEBOL DE PRAIA

REGULAMENTO

CAMPEONATO DISTRITAL DE FUTEBOL DE PRAIA



Índice

Regulamento	3
ARTIGO 1º OBJETO e ORGANIZAÇÃO	3
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	3
ARTIGO 2º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES.....	3
ARTIGO 3º CALENDÁRIO	4
ARTIGO 4º FORMATO DA PROVA	5
ARTIGO 5º PROCESSO DE INSCRIÇÃO.....	6
ARTIGO 6º GESTÃO DISCIPLINAR.....	6
ARTIGO 7º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO	7
ARTIGO 8º ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS	8
ARTIGO 9º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	9
ARTIGO 10º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE.....	9
ARTIGO 11º EQUIPA DE ARBITRAGEM	10
ARTIGO 12º EQUIPAMENTOS	10
ARTIGO 13º PRÉMIOS.....	11
ARTIGO 14º DISPOSIÇÕES FINAIS	11
ARTIGO 15º ENTRADA EM VIGOR	11



Regulamento

ARTIGO 1º OBJETO e ORGANIZAÇÃO

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato Distrital de Futebol de Praia - AF Porto.
2. A organização de Prova está ao encargo da Associação de Futebol do Porto (AFPORTO).
3. No âmbito da organização do Campeonato Distrital de Futebol de Praia, compete à AFP:
 - a. a escolha do local de realização da prova;
 - b. a organização logística da prova;
 - c. o planeamento e angariação de todos os recursos para a realização da prova;
 - d. a oficialização e regulação das inscrições de todos os elementos;
 - e. a realização do sorteio e calendário competitivo da prova;
 - f. a promoção e divulgação da prova.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 2º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se a seguinte tabela:
 - a) Vitória - 3 pontos;
 - b) Vitória após prolongamento - 2 pontos;
 - c) Vitória através de pontapés da marca de grande penalidade - 1 ponto;
 - d) Derrota - 0 pontos.
2. Se no final do tempo regulamentar, o resultado estiver empatado é realizado um prolongamento de três minutos, nos termos das Leis de Jogo.
3. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
4. Quando existam clubes em situação de igualdade pontual na mesma série, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
 - a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
 - b) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
 - c) c) se, depois de aplicados os critérios a) e b), as equipas ainda mantiverem igualdade na classificação, os critérios a) e b) serão reaplicados exclusivamente aos jogos entre as restantes equipas para determinar a sua classificação final. Se este procedimento não conduzir a uma decisão, os critérios d) a p) aplicam-se por ordem às duas ou mais equipas ainda iguais.
 - d) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos

REGULAMENTO

CAMPEONATO DISTRITAL DE FUTEBOL DE PRAIA



sofridos pelos clubes empatados na fase da competição;

- e) O maior número de vitórias na fase da competição;
- f) O maior número de golos marcados na fase da competição;
- g) O menor número de golos sofridos na fase da competição;
- h) O menor número de cartões vermelhos na fase da competição;
- i) O menor número de cartões amarelos na fase da competição.

5. A determinação da equipa melhor classificada entre séries ou com diferente número de clubes por série na prova é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a) O maior coeficiente de pontos obtidos na fase da competição;
- b) O maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos na fase competição;
- c) O maior coeficiente de vitórias obtidas na fase da competição;
- d) O maior coeficiente de golos marcados na fase da competição;
- e) O menor coeficiente de golos sofridos na fase da competição;
- f) O menor coeficiente de número de cartões vermelhos em toda a competição;
- g) O menor coeficiente de número de cartões amarelos em toda a competição.

6. O coeficiente referido no número anterior é obtido, sem arredondamento, através da aplicação da regra de três simples, ou seja, multiplicando o número de pontos (ou diferença de golos, vitórias ou golos marcados) efetivamente conquistados na série onde se encontra, pelo número total de jogos realizados pela série com maior número de jogos e dividindo pelo número total de jogos que o clube realizou na sua série.

ARTIGO 3º CALENDÁRIO

1. A Direção da AFP estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos internacionais e do calendário da Federação Portuguesa de Futebol a realizar durante a época desportiva.



ARTIGO 4º FORMATO DA PROVA

1. O formato da Competição será definido e previsto em Ofício Circular, mediante o número de participantes.
2. O número de equipas inscritas está diretamente relacionado com o seu formato, podendo ser disputado por série única, grupos ou formato a eliminar:
 - a. Até 4 participantes – série única onde todos os clubes inscritos jogarão todos por uma vez entre si, vencendo, o clube que obtiver mais pontos. 1 Jornada (2 jogos) por data/local;
 - b. Até 6 participantes – série única onde todos os clubes inscritos jogarão todos por uma vez entre si, classificando-se em primeiro lugar, o clube que obtiver mais pontos.
 - c. Até 8 participantes – 2 séries de 4 equipas. Os clubes inscritos serão divididos em 2 séries e jogarão todos os constituintes de cada grupo por uma vez entre si. Após definição final de cada grupo, jogarão entre si, os clubes com a mesma classificação dos grupos (ex:
 - d. 12 participantes – 4 séries de 3 equipas. Os clubes inscritos serão divididos em 4 séries e jogarão todos os constituintes de cada grupo por uma vez entre si. Após definição final de cada grupo, jogarão num formato a eliminar:
 - i. Meia Final 1: 1º classificado da Série 1 com o 1º classificado da Série 3;
 - ii. Meia Final 2: 1º classificado da Série 2 com o 1º classificado da Série 4;
 - e. Superior a 12 participantes – competição disputado por eliminação direta.

Posteriormente os vencidos das Meias Finais jogam entre si para definir 3º e 4º classificado. Os vencedores das Meias Finais jogam entre si no jogo final para definir o 1º e 2º classificado.

Para efeitos de desempate serão aplicados os critérios de desempate no artigo específico (2º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES).



ARTIGO 5º PROCESSO DE INSCRIÇÃO

1. O processo de inscrição dos jogadores deverá ser feito através da plataforma informática SCORE.
2. Apenas podem participar no Campeonato Distrital de Futebol de Praia jogadores que se encontrem devidamente inscritos na AFP através da apresentação dos documentos:
 - Documento de identificação
 - Exame médico

(<https://ipdj.gov.pt/documents/20123/159879/FormularioExameMedicoDdesportivo122022.pdf/c491e7a5-8e2b-4df2-1904-7605d94bd4d0?t=1672317210741>)

 - Modelo 5 (<https://www.fpf.pt/DownloadDocument.ashx?id=18809>)
 - Seguro:
 - Apólice de Recreação e Lazer n.º 207287163 da Allianz (válida até 31 de julho)
 - ou
 - Seguro particular;
3. Na competição podem participar atletas masculinos de categoria sénior ou com aptidão para essa categoria nos termos regulamentares.
4. Os jogadores só podem estar inscritos por um único clube em cada época desportiva específica de Futebol de Praia.
5. Não se aplica aos jogadores de Futebol de Praia o disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferências de Jogadores.
6. Cada equipa deve inscrever um mínimo de 10 jogadores, dentro dos quais (pelo menos) dois terão de ser guarda-redes.

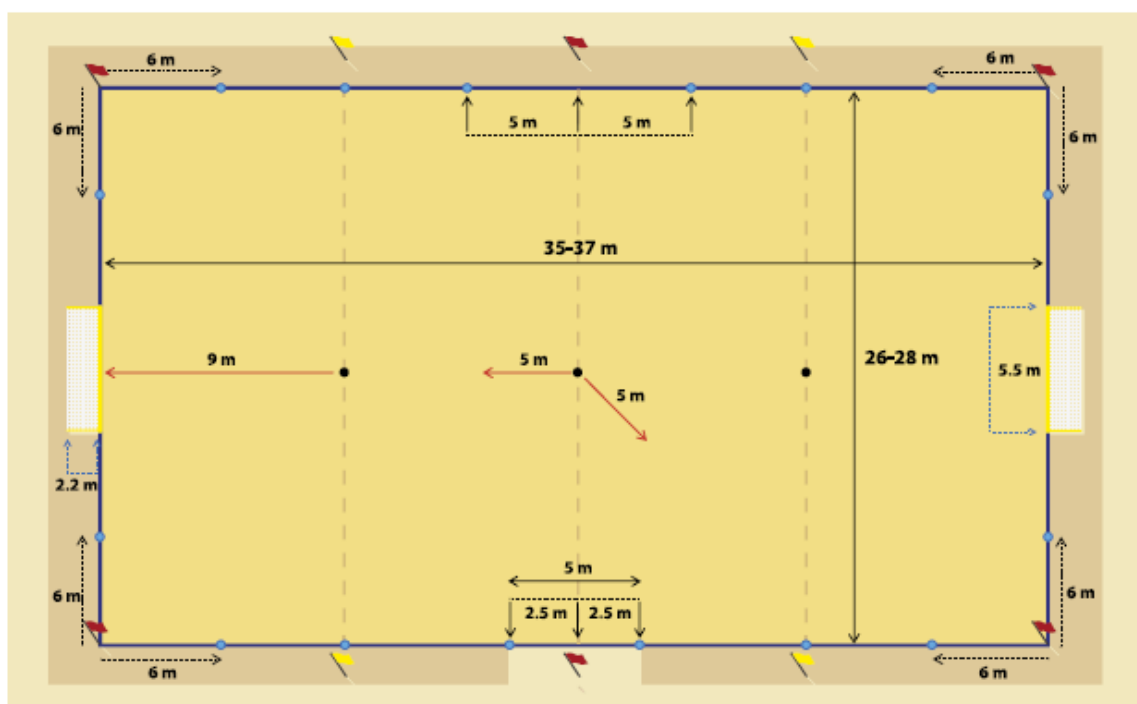
ARTIGO 6º GESTÃO DISCIPLINAR

- 1 - A gestão disciplinar do Campeonato Distrital de Futebol de Praia será efetuada pelo Conselho de Disciplina da AFPorto, nos termos regulamentares.
- 2- A decisão do Conselho de Disciplina é comunicada através de correio eletrónico e produz efeitos imediatos.
- 3- As deliberações tomadas pelo Conselho de Disciplina são recorríveis nos termos regulamentares.



ARTIGO 7º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são preferencialmente disputados num terreno de jogo de areia, não devendo ser inferior a 35 metros e superior a 37 metros de comprimento e ser inferior a 26 metros e superior a 28 metros de largura.
2. No terreno de jogo, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 1,5 metros do primeiro obstáculo.
3. A areia do terreno de jogo tem de ter, no mínimo, 40 centímetros de profundidade.



Cada terreno de jogo receberá, na sua jornada, os jogos tendo por base as seguintes distribuições horárias:

Jogo nº	De	Até
01	9h00	10h30
02	10h30	12h00
03	12h00	13h30
<i>Interrupção Almoço</i>		
04	15h30	17h00
05	17h00	18h30
06	18h30	20h00



ARTIGO 8º ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

1. A organização dos jogos cabe à AFP, que com a devida antecedência, comunicará a indicação da hora e local para a realização das jornadas/etapas.
2. A duração dos jogos respeita as Leis de Jogo da FIFA para o Futebol de Praia. O jogo divide-se em três períodos de 12 minutos de tempo útil, cronometrado, com um descanso entre os três períodos de jogo, que não deve exceder os 3 minutos.
3. As bolas de jogo serão fornecidas pela AFP.
4. Até **30 min** antes do início do jogo cada delegado de cada equipa devem apresentar a relação jogadores e técnicos aos árbitros da partida), acompanhada dos cartões licença.
5. As equipas devem estar junto da equipa de arbitragem até **3** minutos antes da hora prevista de início de jogo para entrar no terreno de jogo, de modo a evitar atrasos no início dos jogos. A entrada das três equipas no terreno de jogo deve ser efetuada com a presença de todos os jogadores na ficha de jogo.
6. Se decorridos **15** minutos após a hora agendada para o início do jogo, a equipa não estiver pronta a entrar em campo, o árbitro dará o jogo por não realizado por falta de comparecimento, sendo atribuída derrota por 3-0 à equipa faltosa.
7. Apenas podem aceder ao terreno de jogo os elementos constantes na ficha de jogo.
8. Todos os jogos serão realizados sem entradas pagas.
9. Quando, por qualquer razão, não puder concluir-se um jogo, interrompido no 3º período, o resultado registado no momento da interrupção, será validado como resultado final. Caso, o jogo tenha carácter eliminatório, e se registre um empate no momento da interrupção, o desempate será efetuado através da marcação de grandes penalidades
10. Quando existir uma interrupção do jogo, devido a um caso de força maior, a equipa de arbitragem aguarda no máximo até 30 minutos. E em conjunto com os membros da organização, decidem se existem ou não, condições para o reinício do jogo.
11. Durante os jogos, os promotores são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.
12. Os terrenos de jogo podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, não sendo obrigatório, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio-campo, com acesso direto ao terreno de jogo



ARTIGO 9º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida nas Leis do Jogo e apenas podem participar os jogadores devidamente inscritos.

2. Os clubes podem designar até 7 jogadores suplentes, na ficha técnica do jogo, sendo que o número de substituições no decorrer do jogo é ilimitado, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.

3. As substituições são operadas nos termos das Leis de Jogo do Futebol de Praia.

4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:

a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, podendo ser adicionada mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;

b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrita na AFP pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial;

ARTIGO 10º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:

a) Até Sete jogadores suplentes, com aptidão à categoria sénior;

b) Três Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:

i. Um Delegados;

ii. Um Treinador;

iii. Um elemento de apoio médico (um médico, enfermeiro, fisioterapeuta, massagista ou um elemento com a certificação obrigatória SBV-DAE) ou um delegado suplente ou Treinador-adjunto;

2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados, bem como quando se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.

3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.



ARTIGO 11º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. O Conselho de Arbitragem da AFP nomeia para cada jogo as equipas de arbitragem que são compostas por dois árbitros e um cronometrista.

2. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio da equipa de organização, só devendo aceder à sua não reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

ARTIGO 12º EQUIPAMENTOS

1. Cada clube participante na competição encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola e calções, devendo respeitar:
 - a. A obrigatoriedade do número nas costas da camisola, sendo facultativa a sua utilização nos calções;
 - b. Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas
 - c. A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes.
 - d. A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos.
 - e. As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número.
 - f. Os equipamentos dos jogadores devem conter o seu emblema oficial.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem
3. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o presente artigo, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo
4. Não é permitido o uso de calçado durante o jogo; contudo, podem ser utilizadas ligaduras elásticas nos pés ou tornozelos
5. Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da equipa de arbitragem.



ARTIGO 13º PRÉMIOS

1. A AFP atribui os seguintes prémios:
 - Taça para o Clube vencedor;
 - 15 medalhas para o Clube vencedor;
2. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o (último) jogo.
3. A presença de jogadores e treinadores na cerimónia de entrega de prémios é obrigatória.
4. O vencedor da prova ocupará a vaga da AFPORTO na Taça Nacional de Futebol de Praia.

ARTIGO 14º DISPOSIÇÕES FINAIS

Sem prejuízo do especificamente previsto neste regulamento, o Campeonato Distrital de Futebol de Praia decorrerá de acordo com as regras de futebol de praia emanadas nas Leis de Jogo e da Federação Portuguesa de Futebol.

Os Clubes devem ter em atenção a regulamentação específica nas provas consequentes. Taça Nacional de Futebol de Praia (<https://www.fpf.pt/DownloadDocument.ashx?id=30180>).

ARTIGO 15º ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Ofício Circular.