



REVISÃO
JUNHO 2020

REGULAMENTO DE PROVAS NACIONAIS DE POLO-AQUÁTICO 2020-2021



ÍNDICE

Índice.....	2
CAPÍTULO I.....	6
DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS.....	6
ARTIGO 1º - AMBITO.....	6
ARTIGO 2º - LIMITES DA ÉPOCA OFICIAL.....	6
CAPÍTULO II.....	6
PROVAS OFICIAIS.....	6
ARTIGO 3º - PROVAS OFICIAIS.....	6
ARTIGO 4º - CAMPEONATOS DE PORTUGAL DE GRUPOS DE IDADES.....	6
ARTIGO 5º - FORMA DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES.....	7
ARTIGO 6º - SORTEIOS.....	8
CAPÍTULO III.....	9
DA PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES.....	9
ARTIGO 7º - INSCRIÇÕES, PARTICIPAÇÃO E RENUNCIAS.....	9
ARTIGO 8º - PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES EM PROVAS OFICIAIS DA A1 E A2.....	10
ARTIGO 9º - FORMULAS PARA COMPLETAR AS VAGAS DOS CAMPEONATOS DE PORTUGAL EM QUE TENHA HAVIDO RENUNCIA/DESISTENCIA DE EQUIPAS.....	11
ARTIGO 10º - EQUIPAS FILIAIS.....	11
CAPÍTULO IV.....	12
DA PARTICIPAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS.....	12
ARTIGO 11º - CATEGORIAS DE IDADES.....	12
ARTIGO 12º - TREINADORES.....	12
ARTIGO 13º - DELEGADOS.....	13
ARTIGO 14º - UTILIZAÇÃO IRREGULAR DE AGENTES DESPORTIVOS NO JOGO.....	13
ARTIGO 15º - EQUIPAMENTOS.....	13

CAPÍTULO V	14
DOS RECINTOS DE JOGOS E PREPARAÇÃO DOS JOGOS	14
ARTIGO 16º - CARACTERÍSTICAS	14
ARTIGO 17º - PREPARAÇÃO DOS RECINTOS DE JOGOS	14
ARTIGO 18º - INTERDIÇÃO DE RECINTO DOS JOGOS	16
ARTIGO 19º - VESTIÁRIOS	16
ARTIGO 20º - LUGARES ESPECIAIS	16
ARTIGO 21º - BOLAS DE JOGO	16
ARTIGO 22º - ATA E RELATORIOS DE JOGO	17
CAPITULO VI	17
DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS	17
ARTIGO 23º - CALENDÁRIO DOS JOGOS	17
ARTIGO 24º - MARCAÇÃO DE JOGOS	18
ARTIGO 25º - REALIZAÇÃO DE JOGOS NA ÚLTIMA JORNADA	18
ARTIGO 26º - ALTERAÇÃO DE JOGOS	18
ARTIGO 27º - HORÁRIO DE INICIO DOS JOGOS	19
ARTIGO 28º - DIAS E HORAS DE JOGO	20
ARTIGO 29º - LICENÇAS, LISTAGENS E ACREDITAÇÕES	20
ARTIGO 30º - JOGO NÃO INICIADO OU SEM DURAÇÃO REGULAMENTAR	21
ARTIGO 31º - JOGOS ADIADOS, DE REPETIÇÃO OU NÃO EFETUADOS	21
ARTIGO 32º - INTERVALO ENTRE DOIS JOGOS	22
ARTIGO 33º - FALTAS DE COMPARÊNCIA / DESISTÊNCIA DA PROVA	22
ARTIGO 34º - POLICIAMENTO	22
CAPÍTULO VII	23
ARBITRAGEM	23
ARTIGO 35º - ARBITRAGEM	23

ARTIGO 36º - FALTA DE ÁRBITRO	23
ARTIGO 37º - REALIZAÇÃO DO JOGO POR ARBITROS NÃO OFICIAIS.....	23
ARTIGO 38º - NÃO REALIZAÇÃO DE JOGO POR DECISÃO DOS ARBITROS.....	24
CAPÍTULO VIII.....	24
OUTROS.....	24
ARTIGO 39º - CASOS OMISSOS.....	24
ESPECIFICO.....	25
PO1 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 MASCULINOS	26
PO2 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A2 MASCULINOS	34
PO3 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2020	41
PO4 – TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2021.....	42
PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS	45
PO6 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2020	51
PO7 – TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2021	52
PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A19 MASCULINOS.....	55
PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 FEMININOS.....	60
PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	65
PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	70
PO12 - CAMPEONATO DE PORTUGAL INFANTIL MISTO.....	75
PO13 – CAMPEONATO PORTUGAL AT’S INFANTIL MISTO.....	81
ANEXOS	83
1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS.....	84
2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL	85
3 – MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA	86
4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO	87
5 – PROVAS OFICIAIS / TREINADORES QUALIFICADOS	88

6 – DIAS DOS JOGOS	89
7 – MATRIZ DE JOGOS.....	90
8 – FICHA DE INSCRIÇÃO EM PROVAS OFICIAIS.....	91

CAPÍTULO 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.

CAPÍTULO 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.

4 – Na época 2020-2021, excecionalmente não se irá disputar a Supertaça.

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 de qualificação, 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 das provas de grupos de idades far-se-á, de acordo com o estipulado na parte específica de cada prova,

5 – A determinação do clube organizador far-se-á de acordo com o estipulado na parte específica de cada prova, respeitando sempre as condições estipuladas no documento “Caderno de Encargos Provas Nacionais Polo Aquático”.

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, implicará a aplicação de uma taxa administrativa de 100 euros, que o delegado federativo/técnico 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 - 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) Pela melhor classificação no ranking de clubes, publicado em comunicado no início de época.

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 6º - 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 7º - 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. Para os CPA1 e CPA2, a data limite de inscrição nas épocas seguintes será o 30 de junho. Caso as provas dessas categorias ainda não tenham terminado, a data limite passará para o 15º dia a seguir ao último jogo disputado.

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. Por decisão da Direção da Federação Portuguesa de Natação, aprovada em reunião a 30/04/2020, não serão cobradas taxas de inscrição nas competições nacionais durante a época 2020-2021.

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 divisão, 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 de qualificação, 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. No caso de a desistência ocorrer na Taça de Portugal e/ou Supertaça, implica a descida de divisão ou impede a subida nessa época consoante o caso.

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 9º 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 A1 e A2 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 (Qualificação 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 8º - PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES EM PROVAS OFICIAIS DA A1 E A2

1 - Os clubes participantes nos Campeonatos de Portugal da A1 e A2 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 número de equipas que inscrever nas provas nacionais, independentemente da fase em que entrar.

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

2 – Um clube que inscreva uma equipa no CPA1 ou CPA2 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 de as 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 á FPN.

ARTIGO 9º - FORMULAS PARA COMPLETAR AS VAGAS DOS CAMPEONATOS DE PORTUGAL EM QUE TENHA HAVIDO RENUNCIA/DESISTENCIA DE EQUIPAS

1 – Se houver renuncia aos lugares de subida, as vagas disponíveis serão preenchidas conforme números seguintes.

2 - No caso de renuncia de uma equipa à subida, a vaga será oferecida ao seguinte classificado no respetivo campeonato. O limite para oferecer a vaga disponível será o terceiro lugar.

3 – No caso de se disputar uma liguilha de promoção, esta será considerada como lugar de subida, pelo que a vaga disponível será coberta pela equipa derrotada na liguilha de promoção na dita época. No caso de renuncia desta oferece-se a vaga ao terceiro classificado do campeonato.

4 - No pressuposto de múltiplas renuncias que afete o limite do terceiro classificado, as vagas serão cobertas pelas equipas despromovidas seguindo as posições descendentes da classificação.

5 - Se as vagas se produzirem por desistência já após o sorteio da prova, não se procederá ao preenchimento da vaga disponível.

ARTIGO 10º - 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 á equipa principal quer às equipas filiais, remetendo para o efeito a listagem de acreditação devidamente preenchida.

4 – O número mínimo de jogadores que devem constar na primeira listagem enviada respetivamente de cada equipa é de 12 (doze), 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 unicamente á equipa principal, não poderão em nenhum momento jogar pela equipa filial, com exceção do disposto no número seguinte.

7 - De 1 a 31 de janeiro, e numa única vez, poderão os clubes proceder a transferência de jogadores entre a equipa filial e a principal e vice-versa, mantendo, no entanto, a exigência de um número mínimo de 12 jogadores por equipa. Findo este prazo, a transição entre a equipa filial e principal, só se fará nos moldes previstos nos pontos constantes deste artigo.

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 A2 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 11º - 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 12º - TREINADORES

1 – Os clubes participantes em qualquer prova, quando se inscrevem, **têm obrigatoriamente que ter** 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.

ARTIGO 13º - DELEGADOS

1 - Os clubes participantes em qualquer prova, quando se inscrevem, **têm obrigatoriamente que ter**, um delegado de equipa (Team Manager), o qual terá de estar filiado na FPN. Para o efeito os Clubes indicarão para cada prova, em listagem de acreditação o respetivo Team Manager.

2 - Em todas as provas oficiais, a entidade promotora nomeará pelo menos um responsável (Delegado de Campo), o qual terá de estar filiado na FPN, **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 delimitado 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 30 a 150 euros.

ARTIGO 14º - 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 15º - 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 de Portugal A1 e A2, Taça de Portugal e Supertaça e nas fases finais dos Campeonatos de Portugal de grupos de idades até aos CADETES 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 22.13.**

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 de Portugal A1, Taça de Portugal e Supertaça 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 A2 e de grupos de idades, aceita-se para os restantes agentes desportivos, o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), 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 16º - 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 17º - 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. Diferente dos apitos dos árbitros. Um **sino** para sinalizar o último minuto de jogo, e buzina a gás com recargas, para interrupção do jogo em caso de

necessidade. Neste último caso, poderá ser utilizado um sinal sonoro disponível nas cronometragens eletrónica.

- e) 3 Cronómetros manuais;
- f) Computador com software da ata eletrónica instalada. O software e respetivas atualizações é fornecido pela FPN;
- 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 CPA1 M e CPA1 E. No caso de o marcador ser manual, deve o clube organizador disponibilizar um elemento para colocar as faltas.
- k) Placar com a denominação da prova. Modelo standard, com dimensões e formatações fornecidas pelo FPN. Nota: O custo é da responsabilidade do Clube/organizador, contratando inclusive o serviço.

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 30 e 150 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 18º - 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 19º - VESTIÁRIOS

1 - O Clube visitado é obrigado a apresentar vestiários separados, com o mínimo de higiene e privacidade, até 60 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 30 a 150 euros.

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

ARTIGO 20º - 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 21º - 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 A1 e A2, 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 22º - ATA E RELATORIOS DE JOGO

1 – Nos Campeonatos de Portugal e Taças, é obrigatória a utilização de atas oficiais (suporte informático) da FPN, sendo o Clube visitado/organizador responsável pela sua apresentação e disponibilização.

2 – Na falta de ata de jogo em suporte informático, qualquer que seja o motivo, deverá ser utilizada em sua substituição, a ata de jogo em suporte de papel, utilizando-se para o efeito o modelo disponibilizado no website da FPN.

3 – No final do jogo, um ficheiro PDF ou um print/cópia da ata de Jogo será disponibilizada em triplicado (clubes e FPN).

4 – O Clube visitado/organizador é o responsável pelo envio do ficheiro PDF (online ou offline) para os serviços da FPN, que o deverá rececionar no máximo nas 2 horas seguintes ao finalizar do jogo (caso esteja offline). Caso a versão utilizada seja a de papel, no mesmo intervalo de tempo deve ser enviada uma cópia da ata para os serviços da FPN, por correio eletrónico.

5 – Caso a ata nunca chegue a ser rececionada nos serviços da FPN, o clube responsável pelo envio, será sancionado com derrota por falta de comparência.

6 – O não cumprimento do número 1 deste artigo será punido com uma multa de 30 a 150 euros. Após a segunda falha no cumprimento do numero, consecutiva ou alternada, a equipa é penalizada também com averbamento de derrota por falta de comparência.

7 – Quando houver lugar à elaboração de relatório de jogo por parte da equipa de arbitragem e/ou delegado federativo/técnico, compete exclusivamente a estes o envio do documento original aos serviços da FPN, devendo também uma cópia (por correio eletrónico) ser rececionada nos serviços da FPN até às 24h do dia da realização do jogo. No primeiro dia útil, serão os clubes notificados da existência do relatório através da disponibilização de uma cópia por correio eletrónico, para eventual apresentação de defesa conforme estipulado no Regulamento Disciplinar. O relatório deve ser redigido de forma legível, percetível e com a clara descrição dos factos ocorridos.

8 – Na falta de relatório de jogo em suporte informático, qualquer que seja o motivo, deverá ser utilizada em sua substituição, o relatório de jogo em suporte de papel, utilizando-se para o efeito o modelo disponibilizado no website da FPN.

CAPITULO VI DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS

ARTIGO 23º - CALENDÁRIO DOS JOGOS

1 - Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.

2 – A FPN e o CNA, após analisarem o calendário, poderão propor alterações ao mesmo, alterando o fator casa, de forma a garantir equipas de arbitragem em todos os jogos.

3 - 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 24º - MARCAÇÃO DE JOGOS

1 – Após o sorteio e a conseqüente 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 25º - REALIZAÇÃO DE JOGOS NA ÚLTIMA JORNADA

1 – Por defeito, a última jornada de qualquer fase dos Campeonatos de Portugal da A1 ou A2, 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 26º - 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, onde se incluem a indisponibilidade de árbitros em determinado jogo.

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 27º - 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 polo-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 28º - 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 de 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. Na época 2020-2021, não haverá comparticipação da FPN nos custos de arbitragem nos jogos disputados fora dos horários acima estabelecidos.

ARTIGO 29º - 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, com uma antecedência mínima de dois dias uteis 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 credenciações 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 30º - 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 número 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 número 1 do presente artigo será punido com falta de comparência.

ARTIGO 31º - 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 32º - 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 33º - 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).

ARTIGO 34º - POLICIAMENTO

1 - Em matéria de policiamento rege a lei geral aprovada para o efeito.

2 – Sem prejuízo do número anterior, o policiamento é obrigatório nos jogos dos play-offs finais da CPA1, dos dois géneros, sendo da responsabilidade do clube visitado a requisição e suporte dos custos inerentes.

3 - Sem prejuízo dos números anteriores, a requisição policial é obrigatória relativamente aos jogos que venham a ter lugar em recintos de jogos declarados interditos, a partir do momento da interdição e até ao final da época desportiva.

4 - A falta de policiamento nos casos em que o mesmo seja obrigatório, acarretará a falta de comparência ao Clube prevaricador e uma multa entre 100 e 1.000 euros.

CAPÍTULO VII ARBITRAGEM

ARTIGO 35º - ARBITRAGEM

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

ARTIGO 36º - 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 37º - 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.

ARTIGO 38º - 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 39º - 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.

ESPECIFICO

PO1 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 MASCULINOS**ARTIGO 1º - 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.
- 3 – Poderão ser atribuídos prémios individuais com critério de determinação dos mesmos a ser determinado antes do início da prova
- 4 - Terão acesso a participar nas provas europeias por clubes, na época desportiva seguinte, as equipas:
 - a) Campeão de Portugal A1 – CHAMPIONS-LEAGUE (C.L.)
 - b) 2º Classificado no Campeonato de Portugal A1 – CHAMPIONS-LEAGUE (C.L.)
 - c) Vencedor da Taça de Portugal – EURO-CUP (E.C.)
 - d) 3º Classificado no Campeonato de Portugal da A1 – EURO-CUP (E.C.)
 - e) Caso a equipa vencedora da Taça de Portugal, seja a vencedora do CPA1, será a equipa finalista vencida a ter o direito de participar na EURO-CUP (E.C.).
- 5 - No final da 1ª Fase os clubes terão que informar a FPN sobre a sua disponibilidade para participar nas competições europeias.
- 6 – A designação dos diferentes representantes para as competições europeias de Clubes terá de ser ratificada pela Direção da FPN, tendo em consideração as condições económicas, desportivas, de infraestruturas desportivas e de Marketing de cada um dos Clubes, podendo ser efetuadas substituições quando os clubes não cumpram objetivamente com tais requisitos.
- 7 – O disposto no número quatro poderá ser objeto de ajustamento, caso a LEN altere a estrutura, ou os critérios de participação das equipas Portuguesas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

- 1 – Clubes:
 - a) No Campeonato Portugal A1 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente. Esta época a prova será disputada por um máximo de 10 equipas.
 - b) Os Clubes terão que enviar, em formato digital, fotografias de boa qualidade quer da equipa, assim como fotografias individuais dos jogadores e da equipa técnica, e enviar as fichas de atletas com os dados antropométricos até ao dia 10-10-2021.
 - c) Na época 2020-2021 os clubes terão que inscrever obrigatoriamente 2 equipas de formação, não podendo em nenhum momento retirar essas equipas de qualquer fase da prova em que estejam a participar. A retirada dessas equipas ou determinação dessa retirada pelo Conselho de Disciplina, implicará a automática descida de divisão.
 - d) Na época 2020-2021, os clubes terão de organizar um evento da categoria de MINIS com todos os participantes devidamente filiados. Para o efeito deve ser pedida homologação do evento ao departamento técnico da FPN. A não organização deste evento implica a despromoção de divisão.
- 2 – Equipas filiais:
 - a) Os clubes de polo aquático poderão constituir uma equipa filial que disputará o Campeonato de Portugal A2.
 - b) A existência destas equipas visa essencialmente proporcionar aos jogadores mais novos competição regular.
 - c) No início de cada época desportiva, o clube deverá notificar a FPN ou a sua AT correspondente, de quais os jogadores afetos quer á equipa principal quer às equipas filiais, remetendo para o efeito a listagem de acreditação devidamente preenchida.
 - d) O número mínimo de jogadores que devem constar na primeira listagem enviada respetivamente de cada equipa é de 12 (doze), independentemente da sua idade.
 - e) 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.

- f) Os jogadores afetos unicamente á equipa principal, não poderão em nenhum momento jogar pela equipa filial, com exceção do disposto na alínea seguinte.
- g) De 1 a 31 de janeiro, e numa única vez, poderão os clubes proceder a transferência de jogadores entre a equipa filial e a principal e vice-versa, mantendo, no entanto, a exigência de um número mínimo de 12 jogadores por equipa. Findo este prazo, a transição entre a equipa filial e principal, só se fará nos moldes previstos nos pontos constantes deste artigo.
- h) 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.
- i) 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.
- j) 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.

3 – Jogadores:

- a) 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.
- b) Os jogadores menores de 19 anos que estejam filiados por um determinado clube, que não tenha uma equipa inscrita na PO1 ou PO2, poderão representar simultaneamente o seu Clube de origem nas provas de grupos de idade e um Clube diferente nas referidas provas. Para isso será necessário o acordo entre os dois clubes implicados, que adotará a forma de cedência e que deverá ser comunicada á FPN. Esta procederá á elaboração da relação dos jogadores habilitados a participar em cada uma das categorias e jogos, uma vez recebido o acordo de cedência de praticantes.
- c) Cada Clube pode utilizar um máximo de 21 jogadores inscritos, podendo substituí-los entre 1 e 31 de janeiro. Os jogadores que podem jogar na equipa principal e filial fazem parte desse total, devendo estar devidamente identificados na listagem. A data limite para inscrição dos jogadores é o penúltimo dia útil antes do primeiro jogo da época.
- d) Os Clubes têm de inscrever na ata de jogo e estar presentes fisicamente, em cada jogo, um mínimo de 12 Jogadores. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 150 euros (cento e cinquenta euros) por cada jogador em falta.
- e) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- f) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- g) 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.
- h) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova os treinadores 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.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipado, 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 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - FASE REGULAR

- Participantes:
 - 10 equipas
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (18 jornadas)
- Consequências:
 - Estabelece a classificação do 1º ao 10º
 - A equipa classificada em 10º lugar é despromovida à PO 2 da época seguinte.

- A equipa classificada em 9º lugar irá disputar a liguilha de promoção com o 2º classificado elegível da PO2

2ª FASE - LIGUILHA DE PROMOÇÃO

- 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 desta eliminatória terá direito a disputar a PO1 na época seguinte

ARTIGO 4º - SORTEIOS

1 – A data do sorteio dos números das equipas para estabelecer o calendário de jogos será informada em comunicado.

2 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes provas, será adotada a matriz divulgada em anexo neste regulamento.

ARTIGO 5º - JOGOS

1 – Calendário:

- a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.

2 – Marcação:

- a) Sete dias após o sorteio e a consequente definição do calendário de jogos, compete ao Clube agendar os respetivos jogos.
- b) 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.
- c) O não cumprimento do disposto nos números anteriores, implica o agendamento dos jogos em causa, pela FPN.

3 – Última jornada:

- a) Por defeito, as últimas jornadas de qualquer fase terão os seus jogos realizados no sábado, às 15h00.
- b) Sem prejuízo do disposto na alínea 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.
- c) Nenhum jogo adiado em jornadas anteriores à última, pode ser disputado após esta.
- d) Para efeitos do disposto na alínea a) a hora de referência é a do Continente.

4 – Alteração:

- a) Por iniciativa da FPN
 - i. Desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique,
 - ii. Em casos excecionais, devidamente justificados, onde se incluem a indisponibilidade de árbitros em determinado jogo.

- iii. 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,
 - iv. 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.
- b) Por iniciativa dos Clubes,
- i. Todos os pedidos de alteração de jogos deverão ser efetuados por meio de formulários oficiais
 - ii. Os clubes poderão requerer a alteração da marcação de um jogo, nos seguintes termos:
 - 1. 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.
 - 2. 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.
 - 3. Ultrapassado o prazo estabelecido no número anterior, o pedido de alteração só poderá ser objeto de apreciação pela FPN, respeitando o estipulado na alínea b) do ponto (i) do ponto 1 do presente ponto, 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.
- c) As alterações previstas neste ponto 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.
- d) 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.
- 5 – Horários
- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
 - b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo, devidamente filiado junto da FPN, que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.
- g) Apoiar a Comunicação Social, zelando pelas condições desportivas de realização das tarefas inerentes, nomeadamente:
 - i. Sendo responsável pela organização da Conferência de Imprensa.
 - ii. Informar os dois (2) clubes da necessidade da presença dos treinadores e jogadores na sala de Conferência de Imprensa, até 15 minutos após o final do jogo.

5 - O Delegado de Campo é responsável, ainda, por garantir as condições para registo em Vídeo de cada jogo por operadores de qualquer dos clubes participantes nesta competição e na Taça de Portugal, devendo nomeadamente garantir:

- a) Local próprio para a recolha de imagens vídeo;
- b) Que outras pessoas não identificadas ou autorizadas não possam obter registo em Vídeo;
- c) Informar a Federação, através do Delegado ao Jogo ou equipa de arbitragem, de que pessoas ou entidades identificadas foram autorizadas a fazer registos ao jogo;

6 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.
- b) A não receção da equipa de arbitragem (pelo menos 45 minutos antes da hora marcada para o início do jogo) ou não presença durante todo o jogo, determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 7º - REGISTO EM VIDEO

1 - A Federação detém os direitos de registo de imagem das provas oficiais.

2 - Com a inscrição e participação na prova, os clubes estão autorizados a efetuar os registos de vídeo em qualquer das situações (visitado/visitante).

3 - Os vídeos deverão ter uma qualidade de imagem de 1080P, sob pena de estes serem rejeitados e não serem considerados entregues, não fazendo a FPN uso dos mesmos nas suas matérias (Natação TV).

4 - Nos jogos entre terceiros, o Clube terá de informar o clube visitado e a FPN, até 48 horas antes do início do jogo.

5 - Os clubes participantes na prova são obrigados a fornecer à Federação uma cópia dos registos efetuados, em todos os jogos que realizam como visitado, e colocados na plataforma digital, até 1 (um) dia útil após realização do jogo.

6 - Caso não seja cumprido o prazo estipulado no número anterior, são aplicadas ao Clube infrator as seguintes sanções:

- a) A sanção pecuniária de 150 euros (cento e cinquenta euros);
- b) A sanção acessória de não acesso às gravações dos restantes jogos da jornada.

ARTIGO 8º - ESTATISTICA

1 – Com a implementação da recolha e tratamento de dados estatísticos, a equipa visitada deve assegurar:

- a) A presença em cada jogo como visitado, de um colaborador (observador) habilitado a utilizar o software desenvolvido para o efeito,
- b) Elaboração do relatório estatístico.
- c) Acesso à internet
- d) Local de observação com boa visibilidade das ações a ocorrer ao longo do jogo

2 - No caso de durante a prova não ser possível a realização da recolha de dados estatísticos por falta de condições imputadas ao Clube, será aplicada a sanção pecuniária de 150 euros (cento e cinquenta euros).

ARTIGO 9º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - A não realização do protocolo de apresentação das equipas determina a aplicação de uma sanção pecuniária de 150 euros.

11 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Necessidades da TV no âmbito de transmissões diretas/streaming;
- c) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- d) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

12 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 10º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 – No caso de esta prova ser interrompida ou não puder ser finalizada, não será atribuída nenhuma classificação nem haverá despromoções, exceto no caso de todos os participantes já terem efetuado um mínimo de 2/3 do número total de jogos, onde se aplicará a classificação existente na altura com as devidas consequências que daí advém em termos desportivos.

4 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

5 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO2 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A2 MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal A2 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Equipas filiais:

- a) Os clubes de polo aquático poderão constituir uma ou mais equipas filiais.
- b) A existência destas equipas visa essencialmente proporcionar aos jogadores mais novos competição regular.
- c) No início de cada época desportiva, o clube deverá notificar a FPN ou a sua AT correspondente, de quais os jogadores afetos quer á equipa principal quer às equipas filiais, remetendo para o efeito a listagem de acreditação devidamente preenchida.
- d) O número mínimo de jogadores que devem constar na primeira listagem enviada respetivamente de cada equipa é de 12 (doze), independentemente da sua idade.
- e) 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.
- f) Os jogadores afetos unicamente á equipa principal, não poderão em nenhum momento jogar pela equipa filial, com exceção do disposto na alínea seguinte.
- g) De 1 a 31 de janeiro, e numa única vez, poderão os clubes proceder a transferência de jogadores entre a equipa filial e a principal e vice-versa, mantendo, no entanto, a exigência de um número mínimo de 12 jogadores por equipa. Findo este prazo, a transição entre a equipa filial e principal, só se fará nos moldes previstos nos pontos constantes deste artigo.
- h) 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.
- i) 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.
- j) 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.

3 – Jogadores:

- a) 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.
- b) Os jogadores menores de 19 anos que estejam filiados por um determinado clube, que não tenha uma equipa inscrita na PO1 ou PO2, poderão representar simultaneamente o seu Clube de origem nas provas de grupos de idade e um Clube diferente nas referidas provas. Para isso será necessário o acordo entre os dois clubes implicados, que adotará a forma de cedência e que deverá ser comunicada á FPN. Esta procederá á elaboração da relação dos jogadores habilitados a participar em cada uma das categorias e jogos, uma vez recebido o acordo de cedência de praticantes.

- c) Cada Clube pode utilizar um número ilimitado de jogadores inscritos. Os jogadores que podem jogar na equipa principal e filial devem estar devidamente identificados na listagem. A data limite para inscrição dos jogadores é o penúltimo dia útil antes do jogo a disputar. Após o fim da 1ª fase já não podem ser alteradas as listagens.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, podem também ser jogadores, mas não podem ser delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) No caso de o treinador ser também jogador, na ata de jogo só pode estar nomeado para uma única tarefa.
- e) Num jogo o Clube tem obrigatoriamente que ter como mínimo um oficial no banco (leia-se oficial como treinador e/ou Team Manager). Caso o treinador não opte por ser jogador, é obrigado a estar presente no jogo no desempenho das suas tarefas de técnico.
- f) O clube que não apresente um oficial num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros.
- g) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- h) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- i) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Num jogo o Clube tem obrigatoriamente que ter como mínimo um oficial no banco (leia-se oficial como treinador e/ou Team Manager). Caso apresente um delegado

de equipa (Team Manager), terá de estar filiado na FPN, e não pode ser treinador, nem árbitro, nessa prova.

- b) Caso a alínea anterior não seja cumprida o clube que não apresente um oficial num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo pode ser alterado após se conhecer o número exato de equipas participantes.

1ª FASE - FASE REGULAR 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 “Poente 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

- Participantes:
 - De acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase
 - 1º classificados das Zonas Norte e Sul
 - 2º classificados das Zonas Norte e Sul
 - 3º classificados das Zonas Norte e Sul
 - 4º classificados das Zonas Norte e Sul
 - 5º classificados das Zonas Norte e Sul
 - 6º classificados das Zonas Norte e Sul
 - E assim sucessivamente
- 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:
 - É estabelecida a classificação final
 - O Vencedor no fim dos dois jogos do play-off entre os dois 1º classificados será declarado Campeão de Portugal.

- O 1º Classificado da PO2 será promovido à PO1, ou no caso de inelegibilidade deste último, o classificado imediato com possibilidades de subir
- O 2º Classificado da PO2 irá disputar a Liguilha de Promoção à PO1, ou no caso de inelegibilidade deste último, o classificado imediato com possibilidades de subir

3ª FASE - LIGUILHA DE PROMOÇÃO

- 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

ARTIGO 4º - SORTEIOS

1 – A data do sorteio dos números das equipas para estabelecer o calendário de jogos será informada em comunicado.

2 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes provas, será adotada a matriz divulgada em anexo neste regulamento.

ARTIGO 5º - JOGOS

1 – Calendário:

- a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.

2 – Marcação:

- a) Sete dias após o sorteio e a consequente definição do calendário de jogos, compete ao Clube agendar os respetivos jogos.
- b) 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.
- c) O não cumprimento do disposto nos números anteriores, implica o agendamento dos jogos em causa, pela FPN.

3 – Última jornada:

- a) Por defeito, as últimas jornadas de qualquer fase terão os seus jogos realizados no domingo, às 15h00.
- b) Sem prejuízo do disposto na alínea 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.
- c) Nenhum jogo adiado em jornadas anteriores à última, pode ser disputado após esta.
- d) Para efeitos do disposto na alínea a) a hora de referência é a do Continente.

4 – Alteração:

- a) Por iniciativa da FPN
 - 1 Desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique,

- 2 Em casos excepcionais, devidamente justificados, onde se incluem a indisponibilidade de árbitros em determinado jogo.
 - 3 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,
 - 4 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.
- b) Por iniciativa dos Clubes,
- i. Todos os pedidos de alteração de jogos deverão ser efetuados por meio de formulários oficiais
 - ii. Os clubes poderão requerer a alteração da marcação de um jogo, nos seguintes termos:
 1. 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.
 2. 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.
 3. Ultrapassado o prazo estabelecido no número anterior, o pedido de alteração só poderá ser objeto de apreciação pela FPN, respeitando o estipulado na alínea b) do ponto (i) do ponto 1 do presente ponto, 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.
- c) As alterações previstas neste ponto 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.
- d) 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.

5 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.
- b) A não receção da equipa de arbitragem (pelo menos 45 minutos antes da hora marcada para o início do jogo) ou não presença durante todo o jogo, determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker (caso exista) fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o público. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

10 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO3 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2020

Na época 2020-2021 não se irá disputar esta prova

PO4 – TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2021

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça ou troféu e 25 medalhas
- 3 – Será atribuído um Troféu ao jogador mais valioso da FINAL 8 a eleger pelos treinadores presentes.
- 4 - Será atribuído um Troféu ao guarda redes mais valioso da FINAL 8 a eleger pelos treinadores presentes.
- 5 - Terão acesso a participar nas provas europeias por clubes, na época desportiva seguinte, as equipas:
 - a) Vencedor da Taça de Portugal – EURO-CUP (E.C.)
 - b) Caso a equipa vencedora da Taça de Portugal, seja a vencedora do CP A1, será a equipa finalista vencida a ter o direito de participar na EURO-CUP (E.C.).
- 6 - No final da 1ª Fase da PO1, os clubes terão que informar a FPN sobre a sua disponibilidade para participar nas competições europeias.
- 7 – A designação dos diferentes representantes para as competições europeias de Clubes terá de ser ratificada pela Direção da FPN, tendo em consideração as condições económicas, desportivas, de infraestruturas desportivas e de Marketing de cada um dos Clubes, podendo ser efetuadas substituições quando os clubes não cumpram objetivamente com tais requisitos.
- 8 – O disposto no número cinco poderá ser objeto de ajustamento, caso a LEN altere a estrutura, ou os critérios de participação das equipas Portuguesas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

- 1 – Clubes:
 - a) É de participação obrigatória para os Clubes inscritos no Campeonato Portugal A1 (PO1)
 - b) É de participação aberta aos restantes Clubes.
- 2 – Jogadores:
 - a) 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.
 - b) Nos jogos da Taça de Portugal cada clube só pode participar com uma equipa, podendo nela participar todos os jogadores inscritos pelo clube e qualificados para o respetivo escalão
 - c) A Partir dos 1/4 Final inclusive, os Clubes têm de inscrever na ata de jogo e estar presentes fisicamente, em cada jogo, um mínimo de 12 Jogadores. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 150 euros (cento e cinquenta euros) por cada jogador em falta
 - d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
 - e) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
 - f) 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.
 - g) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores 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.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem 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 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, pode ser aplicada se a piscina tiver condições para isso.
- b) A FINAL 8 deverá ser jogada num campo com as dimensões máximas.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1 – A prova será disputada no sistema de eliminatórias a uma só volta, e a quantidade da mesma está dependente do número de inscrições, sendo comunicado em circular a estrutura da prova

- a) Os Clubes do Campeonato Portugal A1, iniciam e participam a partir dos 1/8 de Final;
- b) A FINAL 8 na qual se jogarão os 1/4 final, 1/2 Final e Final será disputada em 3 dias consecutivos e na mesma piscina.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

1 – A data do sorteio dos números das equipas para estabelecer o calendário de jogos será informada em comunicado.

2 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes eliminatórias, será adotada uma matriz em espinha.

ARTIGO 5º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o público. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - A não realização do protocolo de apresentação das equipas determina a aplicação de uma sanção pecuniária de 150 euros.

11 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Necessidades da TV no âmbito de transmissões diretas/streaming;
- c) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- d) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

12 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 6º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS

ARTIGO 1º - 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.
- 3 - Terão acesso a participar nas provas europeias por clubes, na época desportiva seguinte, as equipas:
 - a) Campeão de Portugal A1 – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
 - b) 2º Classificado no Campeonato de Portugal A1 – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
 - c) 3º Classificado no Campeonato de Portugal da A1 – EURO-CUP (E.C.)
- 4 - No final da 1ª Fase os clubes terão que informar a FPN sobre a sua disponibilidade para participar nas competições europeias.
- 5 - A designação dos diferentes representantes para as competições europeias de Clubes terá de ser ratificada pela Direção da FPN, tendo em consideração as condições económicas, desportivas, de infraestruturas desportivas e de Marketing de cada um dos Clubes, podendo ser efetuadas substituições quando os clubes não cumpram objetivamente com tais requisitos.
- 6 - O disposto no número três poderá ser objeto de ajustamento, caso a LEN altere a estrutura, ou os critérios de participação das equipas Portuguesas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

- 1 – Clubes:
 - a) No Campeonato Portugal A1 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
 - b) Na época 2020-2021, os clubes terão de organizar um evento da categoria de MINIS do género feminino com todos os participantes devidamente filiados. Para o efeito deve ser pedida homologação do evento ao departamento técnico da FPN.
- 2 – Jogadoras:
 - a) 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.
 - b) As jogadoras menores de 20 anos que estejam filiadas por um determinado clube, que não tenha uma equipa inscrita na PO5, poderão representar simultaneamente o seu Clube de origem nas provas de grupos de idade e um Clube diferente na referida prova. Para isso será necessário o acordo entre os dois clubes implicados, que adotará a forma de cedência e que deverá ser comunicada á FPN. Esta procederá á elaboração da relação das jogadoras habilitadas a participar em cada uma das categorias e jogos, uma vez recebido o acordo de cedência de praticantes.
 - c) Cada Clube pode utilizar um número ilimitado de jogadoras inscritas. A data limite para inscrição das jogadoras é o penúltimo dia útil antes do jogo a disputar. Após o fim da 1ª fase já não podem ser alteradas as listagens.
 - d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadoras por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
 - e) As jogadoras têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipadas, conforme as regras da FINA.
 - f) 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.
 - g) Nesta prova, as jogadoras são obrigadas, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
 - c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - e) Nesta prova, os treinadores 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.
 - f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
 - g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem 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 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo pode ser alterado após se conhecer o número exato de equipas participantes.

1ª FASE - FASE REGULAR

- Participantes:
 - X equipas (projetado para 8)

- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (14 jornadas)
- Consequências:
 - Estabelece a classificação do 1º ao 8º

ARTIGO 4º - SORTEIOS

1 – A data do sorteio dos números das equipas para estabelecer o calendário de jogos será informada em comunicado.

2 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes provas, será adotada a matriz divulgada em anexo neste regulamento.

ARTIGO 5º - JOGOS

1 – Calendário:

- a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.

2 – Marcação:

- a) Sete dias após o sorteio e a consequente definição do calendário de jogos, compete ao Clube agendar os respetivos jogos.
- b) 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.
- c) O não cumprimento do disposto nos números anteriores, implica o agendamento dos jogos em causa, pela FPN.

3 – Última jornada:

- a) Por defeito, as últimas jornadas de qualquer fase terão os seus jogos realizados no sábado, às 18h00.
- b) Sem prejuízo do disposto na alínea 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.
- c) Nenhum jogo adiado em jornadas anteriores à última, pode ser disputado após esta.
- d) Para efeitos do disposto na alínea a) a hora de referência é a do Continente.

4 – Alteração:

- a) Por iniciativa da FPN
 - 1 Desde que o interesse das Seleções Nacionais, Seleções Regionais ou dos Clubes que participam em representação nacional, assim o justifique,
 - 2 Em casos excecionais, devidamente justificados, onde se incluem a indisponibilidade de árbitros em determinado jogo.
 - 3 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,
 - 4 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.
- b) Por iniciativa dos Clubes,
 - i. Todos os pedidos de alteração de jogos deverão ser efetuados por meio de formulários oficiais
 - ii. Os clubes poderão requerer a alteração da marcação de um jogo, nos seguintes termos:
 - 1. 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.

2. 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.
 3. Ultrapassado o prazo estabelecido no número anterior, o pedido de alteração só poderá ser objeto de apreciação pela FPN, respeitando o estipulado na alínea b) do ponto (i) do ponto 1 do presente ponto, 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.
- c) As alterações previstas neste ponto 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.
 - d) 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.

5 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)

- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- 5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:
- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.
 - b) A não receção da equipa de arbitragem (pelo menos 45 minutos antes da hora marcada para o início do jogo) ou não presença durante todo o jogo, determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

- 1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.
- 2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;
- 3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.
- 4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem
- 5 - Os atletas devem usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.
- 6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa
- 7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.
- 8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).
- 9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais
- 10 - A não realização do protocolo de apresentação das equipas determina a aplicação de uma sanção pecuniária de 150 euros.
- 11 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:
- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
 - b) Necessidades da TV no âmbito de transmissões diretas/streaming;
 - c) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
 - d) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.
- 12 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.
- 2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 – No caso de esta prova ser interrompida ou não puder ser finalizada, não será atribuída nenhuma classificação nem haverá despromoções, exceto no caso de todos os participantes já terem efetuado um mínimo de 2/3 do número total de jogos, onde se aplicará a classificação existente na altura com as devidas consequências que daí advém em termos desportivos.

4 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

5 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO6 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2020

Na época 2020-2021 não se irá disputar esta prova

PO7 – TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2021

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 medalhas.
- 2 - Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça ou troféu e 25 medalhas
- 3 – Será atribuído um Troféu à jogadora mais valiosa da FINAL 4 a eleger pelos treinadores presentes.
- 4 - Será atribuído um Troféu à guarda redes mais valiosa da FINAL 4 a eleger pelos treinadores presentes.
- 5 - Terão acesso a participar nas provas europeias por clubes, na época desportiva seguinte, as equipas:
 - a) Vencedor da Taça de Portugal – EURO-LEAGUE (E.L.W.)
 - b) 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
 - c) Relativamente ao previsto na alínea anterior, caso a equipa finalista vencida da Taça de Portugal tenha sido a 2ª classificada no Campeonato de Portugal A1, será a equipa classificada no 3º lugar do referido campeonato a obter o direito de participação.
- 6 - No final da 1ª Fase da PO5, os clubes terão que informar a FPN sobre a sua disponibilidade para participar nas competições europeias.
- 7 – A designação dos diferentes representantes para as competições europeias de Clubes terá de ser ratificada pela Direção da FPN, tendo em consideração as condições económicas, desportivas, de infraestruturas desportivas e de Marketing de cada um dos Clubes, podendo ser efetuadas substituições quando os clubes não cumpram objetivamente com tais requisitos.
- 8 – O disposto no número cinco poderá ser objeto de ajustamento, caso a LEN altere a estrutura, ou os critérios de participação das equipas Portuguesas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

- 1 – Clubes:
 - a) É de participação obrigatória para os Clubes inscritos no Campeonato Portugal A1 (PO5)
 - b) É de participação aberta aos restantes Clubes interessados.
- 2 – Jogadoras:
 - a) Podem ser inscritos as jogadoras do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b) Nos jogos da Taça de Portugal cada clube só pode participar com uma equipa, podendo nela participar todos os jogadores inscritos pelo clube e qualificados para o respetivo escalão
 - c) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadoras por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
 - d) As jogadoras têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipadas, conforme as regras da FINA.
 - e) 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.
 - f) Nesta prova, as jogadoras são obrigadas, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores 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.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem 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 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, pode ser aplicada se a piscina tiver condições para isso.
- b) A FINAL 4 deverá ser jogada num campo com as dimensões máximas.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1 – A prova será disputada no sistema de eliminatórias a uma só volta, e a quantidade da mesma está dependente do número de inscrições, sendo comunicado em circular a estrutura da prova

- a) A FINAL 4 na qual se jogarão as 1/2 Final e Final será disputada em 2 dias consecutivos e na mesma piscina.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – A data do sorteio dos números das equipas para estabelecer o calendário de jogos será informada em comunicado.
- 2 - Para estabelecer a ordem dos encontros nas diferentes eliminatórias, será adotada uma matriz em espinha.

ARTIGO 5º - PROTOCOLO DE JOGO

- 1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.
- 2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;
- 3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.
- 4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem
- 5 - Os atletas devem usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.
- 6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa
- 7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o público. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.
- 8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).
- 9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais
- 10 - A não realização do protocolo de apresentação das equipas determina a aplicação de uma sanção pecuniária de 150 euros.
- 11 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:
 - a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
 - b) Necessidades da TV no âmbito de transmissões diretas/streaming;
 - c) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
 - d) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.
- 12 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 6º - DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.
- 2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.
- 3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.
- 4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A19 MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal A19 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Jogadores:

- a) 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.
- b) Na fase de qualificação da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 21 (vinte e um) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com uma antecedência mínima de 2 dias em relação à data do jogo.
- c) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da lista inicialmente apresentada na fase de qualificação, com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- b) Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - a. 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
 - b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA.
- c) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - REGIONAL

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

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Participantes:
 - Máximo de uma equipa por AT que ainda não tenha apurado nenhuma para a Fase Final para ocupar as vagas ainda disponíveis.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatórias a 1 jogo realizada em regime concentrado.
 - Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:
 - As equipas apuradas seguirão para a fase final.

3ª FASE - FINAL

- Participantes:
 - Serão encontrados 6 participantes
 - As equipas que se apuram através da percentagem de representatividade da sua AT
 - Os apurados da fase de qualificação
 - O vencedor da última edição da prova, conforme estipulado em regulamento.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 2 fases.
 - 1ª Fase – Apuramento:
 - As equipas são agrupadas em 2 grupos com 3 equipas cada e jogam no sistema de todos contra todos a 1 volta, estabelecendo uma classificação no grupo.
 - 2ª Fase – Finais:
 - As equipas defrontam-se num jogo conforme a classificação obtida no seu grupo de forma a determinar a classificação final. Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - 5º / 6º - 3º Gr A x 3º Gr B
 - 4º / 5º - 2º Gr A x 2º Gr B
 - 1º / 2º - 1º Gr A x 1º Gr B
- Consequências:
 - O 1º classificado é Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – As equipas apuradas para a fase de qualificação são sorteadas livremente.
- 2 – As equipas apuradas para a fase final serão agrupadas da seguinte forma:
 - No grupo A ficam o primeiro, terceiro e quinto melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo B ficam o segundo, quarto e sexto melhor classificados do ranking dessa prova.
- 3 – No caso de existirem equipas com o mesmo número de pontos, para efeitos de sorteio, será considerada melhor classificada no ranking, a equipa que tiver mais pontos nos anos mais recentes. Começa-se pelo ano imediatamente anterior e vai-se acumulando os pontos dos anos seguintes até se conseguir determinar um melhor classificado.

ARTIGO 5º - JOGOS

- 1 – Calendário:
 - a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.
 - b) A fase de qualificação será disputada num único dia num regime concentrado.
 - c) A fase final será disputada em dois dias consecutivos num regime concentrado.
- 2 – Local:
 - a) A fase de qualificação será disputada num único local.
 - b) O local de disputa, numa perspetiva de descentralizar, será como se segue:
 - a) Junto da AT com pior ranking nessa prova e organizado pelo clube pertencente a essa AT e com pior ranking.
 - c) A fase final será disputada num único local e em conjunto o masculino e feminino.
 - d) O local/organizador será atribuído da seguinte forma:

- a) Ao vencedor da última edição desta prova a quem será atribuído um wild card para a fase final. No caso de existir um vencedor de múltiplas provas na última edição, deverá optar por uma única.
- b) Quando o clube vencedor declinar a organização, perde o wild card para a fase final, e passará esse direito ao clube do género feminino vencedor na última edição da prova equivalente (mesmo escalão etário). Caso este último também não esteja interessado, passará esse direito para o segundo classificado masculino e assim sucessivamente alternando entre masculino e feminino até se encontrar um organizador.

3 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.
- c) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos serão determinados pelo departamento técnico da FPN em consonância com o organizador.

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes organizadores têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

- 1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.
- 2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;
- 3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.
- 4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem
- 5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.
- 6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa
- 7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o público. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.
- 8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).
- 9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais
- 10 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:
- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
 - b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
 - c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.
- 11 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.
- 2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.
- 3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.
- 4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 FEMININOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal A20 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Jogadoras:

- a) 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.
- b) Na fase de qualificação da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 21 (vinte e um) jogadoras, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com as intervenientes, com uma antecedência mínima de 2 dias em relação à data do jogo.
- c) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadoras, que sairão da lista inicialmente apresentada na fase de qualificação, com os nomes e números de gorro das jogadoras que vai utilizar durante toda a fase. Essas jogadoras não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadoras por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) As jogadoras têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipadas, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, as jogadoras são obrigadas, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- b) Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - a. 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
 - b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA.
- c) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo pode ser alterado após se conhecer o número exato de equipas participantes.

1ª FASE - REGIONAL

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

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Participantes:
 - Máximo de uma equipa por AT que ainda não tenha apurado nenhuma para a Fase Final para ocupar as vagas ainda disponíveis.
 -
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatórias a 1 jogo realizada em regime concentrado.

- Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:
 - As equipas apuradas seguirão para a fase final.

3ª FASE - FINAL

- Participantes:
 - Serão encontrados 6 participantes
 - As equipas que se apuram através da percentagem de representatividade da sua AT
 - Os apurados da fase de qualificação
 - O vencedor da última edição da prova, conforme estipulado em regulamento.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 2 fases.
 - 1ª Fase – Apuramento:
 - As equipas são agrupadas em 2 grupos com 3 equipas cada e jogam no sistema de todos contra todos a 1 volta, estabelecendo uma classificação no grupo.
 - 2ª Fase – Finais:
 - As equipas defrontam-se num jogo conforme a classificação obtida no seu grupo de forma a determinar a classificação final. Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - 5º / 6º - 3º Gr A x 3º Gr B
 - 4º / 5º - 2º Gr A x 2º Gr B
 - 1º / 2º - 1º Gr A x 1º Gr B
- Consequências:
 - O 1º classificado é Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – As equipas apuradas para a fase de qualificação são sorteadas livremente.
 -
- 2 – As equipas apuradas para a fase final serão agrupadas da seguinte forma:
 - No grupo A ficam o primeiro, terceiro e quinto melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo B ficam o segundo, quarto e sexto melhor classificados do ranking dessa prova.
- 3 – No caso de existirem equipas com o mesmo número de pontos, para efeitos de sorteio, será considerada melhor classificada no ranking, a equipa que tiver mais pontos nos anos mais recentes. Começa-se pelo ano imediatamente anterior e vai-se acumulando os pontos dos anos seguintes até se conseguir determinar um melhor classificado.

ARTIGO 5º - JOGOS

- 1 – Calendário:
 - a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.
 - b) A fase de qualificação será disputada num único dia num regime concentrado.
 - c) A fase final será disputada em dois dias consecutivos num regime concentrado.
- 2 – Local:
 - a) A fase de qualificação será disputada num único local.

- b) O local, será o mesmo dos masculinos e numa perspetiva de descentralizar, será como se segue:
 - a) Junto da AT com pior ranking nessa prova e organizado pelo clube pertencente a essa AT e com pior ranking.
- c) A fase final será disputada num único local e em conjunto o masculino e feminino.
- d) O local/organizador será atribuído da seguinte forma:
 - a) Ao vencedor da última edição da prova equivalente masculina a quem será atribuído um wild card para a fase final. No caso de existir um vencedor de múltiplas provas na última edição, deverá optar por uma única.
 - b) Quando o clube vencedor masculino declinar a organização, perde o wild card para a fase final, e passará esse direito ao clube do género feminino vencedor na última edição da prova equivalente (mesmo escalão etário). Caso este último também não esteja interessado, passará esse direito para o segundo classificado masculino e assim sucessivamente alternando entre masculino e feminino até se encontrar um organizador.

3 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.
- c) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos serão determinados pelo departamento técnico da FPN em consonância com o organizador.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes organizadores têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)

- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

11 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal Juvenil participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Jogadores:

- a) Podem ser inscritos os jogadores do género masculino, da categoria Juvenil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- b) Na fase de qualificação da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 21 (vinte e um) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com uma antecedência mínima de 2 dias em relação à data do jogo.
- c) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da lista inicialmente apresentada na fase de qualificação, com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 14 jogadores por jogo, sendo 12 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- b) Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - a. 4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
 - b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA.
- c) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - REGIONAL

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

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Participantes:
 - Máximo de uma equipa por AT que ainda não tenha apurado nenhuma para a Fase Final para ocupar as vagas ainda disponíveis.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatórias a 1 jogo realizada em regime concentrado.
 - Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:
 - As equipas apuradas seguirão para a fase final.

3ª FASE - FINAL

- Participantes:
 - Serão encontrados 6 participantes
 - As equipas que se apuram através da percentagem de representatividade da sua AT
 - Os apurados da fase de qualificação
 - O vencedor da última edição da prova, conforme estipulado em regulamento.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 2 fases.
 - 1ª Fase – Apuramento:
 - As equipas são agrupadas em 2 grupos com 3 equipas cada e jogam no sistema de todos contra todos a 1 volta, estabelecendo uma classificação no grupo.
 - 2ª Fase – Finais:
 - As equipas defrontam-se num jogo conforme a classificação obtida no seu grupo de forma a determinar a classificação final. Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - 5º / 6º - 3º Gr A x 3º Gr B
 - 4º / 5º - 2º Gr A x 2º Gr B
 - 1º / 2º - 1º Gr A x 1º Gr B
- Consequências:
 - O 1º classificado é Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – As equipas apuradas para a fase de qualificação são sorteadas livremente.
- 2 – As equipas apuradas para a fase final serão agrupadas da seguinte forma:
 - No grupo A ficam o primeiro, terceiro e quinto melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo B ficam o segundo, quarto e sexto melhor classificados do ranking dessa prova.
- 3 – No caso de existirem equipas com o mesmo número de pontos, para efeitos de sorteio, será considerada melhor classificada no ranking, a equipa que tiver mais pontos nos anos mais recentes. Começa-se pelo ano imediatamente anterior e vai-se acumulando os pontos dos anos seguintes até se conseguir determinar um melhor classificado.

ARTIGO 5º - JOGOS

- 1 – Calendário:
 - a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.
 - b) A fase de qualificação será disputada num único dia num regime concentrado.
 - c) A fase final será disputada em dois dias consecutivos num regime concentrado.
- 2 – Local:
 - a) A fase de qualificação será disputada num único local.
 - b) O local de disputa, numa perspetiva de descentralizar, será como se segue:
 - a) Junto da AT com pior ranking nessa prova e organizado pelo clube pertencente a essa AT e com pior ranking.
 - c) A fase final será disputada num único local e em conjunto o masculino e feminino.
 - d) O local/organizador será atribuído da seguinte forma:

- a) Ao vencedor da última edição desta prova a quem será atribuído um wild card para a fase final. No caso de existir um vencedor de múltiplas provas na última edição, deverá optar por uma única.
- b) Quando o clube vencedor declinar a organização, perde o wild card para a fase final, e passará esse direito ao clube do género feminino vencedor na última edição da prova equivalente (mesmo escalão etário). Caso este último também não esteja interessado, passará esse direito para o segundo classificado masculino e assim sucessivamente alternando entre masculino e feminino até se encontrar um organizador.

3 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.
- c) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos serão determinados pelo departamento técnico da FPN em consonância com o organizador.

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes organizadores têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

11 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 - A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal Juvenil participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Jogadoras:

- a) Podem ser inscritos as jogadoras do género feminino, da categoria juvenil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- b) Na fase de qualificação da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 21 (vinte e um) jogadoras, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com as intervenientes, com uma antecedência mínima de 2 dias em relação à data do jogo.
- c) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadoras, que sairão da lista inicialmente apresentada na fase de qualificação, com os nomes e números de gorro das jogadoras que vai utilizar durante toda a fase. Essas jogadoras não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 14 jogadoras por jogo, sendo 12 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) As jogadoras têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipadas, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, as jogadoras são obrigadas, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- b) Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - a. 4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
 - b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA.
- c) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo pode ser alterado após se conhecer o número exato de equipas participantes.

1ª FASE - REGIONAL

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

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Participantes:
 - Máximo de uma equipa por AT que ainda não tenha apurado nenhuma para a Fase Final para ocupar as vagas ainda disponíveis.
 -
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatórias a 1 jogo realizada em regime concentrado.

- Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:
 - As equipas apuradas seguirão para a fase final.

3ª FASE - FINAL

- Participantes:
 - Serão encontrados 6 participantes
 - As equipas que se apuram através da percentagem de representatividade da sua AT
 - Os apurados da fase de qualificação
 - O vencedor da última edição da prova, conforme estipulado em regulamento.
- Forma de disputa:
 - Disputada em regime de concentração numa única piscina, em 2 fases.
 - 1ª Fase – Apuramento:
 - As equipas são agrupadas em 2 grupos com 3 equipas cada e jogam no sistema de todos contra todos a 1 volta, estabelecendo uma classificação no grupo.
 - 2ª Fase – Finais:
 - As equipas defrontam-se num jogo conforme a classificação obtida no seu grupo de forma a determinar a classificação final. Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - 5º / 6º - 3º Gr A x 3º Gr B
 - 4º / 5º - 2º Gr A x 2º Gr B
 - 1º / 2º - 1º Gr A x 1º Gr B
- Consequências:
 - O 1º classificado é Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – As equipas apuradas para a fase de qualificação são sorteadas livremente.
- 2 – As equipas apuradas para a fase final serão agrupadas da seguinte forma:
 - No grupo A ficam o primeiro, terceiro e quinto melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo B ficam o segundo, quarto e sexto melhor classificados do ranking dessa prova.
- 3 – No caso de existirem equipas com o mesmo número de pontos, para efeitos de sorteio, será considerada melhor classificada no ranking, a equipa que tiver mais pontos nos anos mais recentes. Começa-se pelo ano imediatamente anterior e vai-se acumulando os pontos dos anos seguintes até se conseguir determinar um melhor classificado.

ARTIGO 5º - JOGOS

- 1 – Calendário:
 - a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.
 - b) A fase de qualificação será disputada num único dia num regime concentrado.
 - c) A fase final será disputada em dois dias consecutivos num regime concentrado.
- 2 – Local:
 - a) A fase de qualificação será disputada num único local.
 - b) O local, será o mesmo dos masculinos e numa perspetiva de descentralizar, será como se segue:

- a) Junto da AT com pior ranking nessa prova e organizado pelo clube pertencente a essa AT e com pior ranking.
- c) A fase final será disputada num único local e em conjunto o masculino e feminino.
- d) O local/organizador será atribuído da seguinte forma:
 - a) Ao vencedor da última edição da prova equivalente masculina a quem será atribuído um wild card para a fase final. No caso de existir um vencedor de múltiplas provas na última edição, deverá optar por uma única.
 - b) Quando o clube vencedor masculino declinar a organização, perde o wild card para a fase final, e passará esse direito ao clube do género feminino vencedor na última edição da prova equivalente (mesmo escalão etário). Caso este último também não esteja interessado, passará esse direito para o segundo classificado masculino e assim sucessivamente alternando entre masculino e feminino até se encontrar um organizador.

3 – Horários

- a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
- b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.
- c) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos serão determinados pelo departamento técnico da FPN em consonância com o organizador.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes organizadores têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;

- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

11 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO12 - 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.

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 – A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal Infantil participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.

2 – Jogadores:

- a) Podem ser inscritos os jogadores do género masculino e feminino, da categoria Infantil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- b) Na fase de qualificação da prova, cada Clube só pode inscrever um máximo de 21 (vinte e um) jogadores, devendo para isso submeter para validação uma listagem de acreditação com os intervenientes, com uma antecedência mínima de 2 dias em relação à data do jogo.
- c) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da lista inicialmente apresentada na fase de qualificação, com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro. Devem constar da ata e estar presentes no jogo.
- d) Cada equipa pode utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- e) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- f) 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.
- g) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:

- i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) Em todas as fases da prova (regional, qualificação e final), em caso de empate, e no caso de haver necessidade de apurar um vencedor, a equipa vencedora será a equipa que nesse jogo apresentou o maior numero de jogadores, não havendo necessidade de recorrer à marcação de penaltis.
- b) 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
- c) 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. O Clube organizador deve providenciar um objeto de cor verde (bandeira, sinal luminoso ou outro), que será colocado de forma visível, de forma a permitir informar de quando uma equipa já cumpriu este requisito.
- d) No caso de se atingir uma diferença de 10 golos no marcador, fecha-se o resultado. (Continua-se a jogar e o resultado final do jogo será o mesmo do momento do fecho).
- e) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- f) Todas as Fases da prova (regional, qualificação e final) serão jogadas segundo a normativa:

- a. 6 (seis) períodos de 4 (quatro) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
- b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA mas só nos dois últimos períodos.
- c. A dimensão da bola a utilizar é a WP 4
- g) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - REGIONAL

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

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Participantes:
 - Máximo de uma equipa por AT que ainda não tenha apurado nenhuma para a Fase Final para ocupar as vagas ainda disponíveis.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatórias a 1 jogo realizada em regime concentrado.
 - Em caso de empate no final do jogo, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
- Consequências:
 - As equipas apuradas seguirão para a fase final.

3ª FASE - FINAL

- Participantes:
 - Serão encontrados 12 participantes
 - As equipas que se apuram através da percentagem de representatividade da sua AT
 - Os apurados da fase de qualificação
 - O vencedor da última edição da prova, conforme estipulado em regulamento.
- 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 C
 - J2 – 1º A x 2º C
 - J3 – 1º C x 2º A
 - J4 – 3º B x 3º D
 - J5 – 1º B x 2º D
 - J6 – 1º D x 2º B
 - 3ª Fase – Semi-Finais:
 - SF1 – Derrotado J2 x Derrotado J5
 - SF2 – Derrotado J3 x Derrotado J6
 - SF3 – Vencedor J2 x Vencedor J5
 - SF4 – Vencedor J3 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

ARTIGO 4º - SORTEIOS

- 1 – As equipas apuradas para a fase de qualificação são sorteadas livremente.
- 2 – As equipas apuradas para a fase final serão agrupadas da seguinte forma:
 - No grupo A ficam o primeiro, oitavo e decimo segundo melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo B ficam o segundo, sétimo e decimo primeiro melhor classificados do ranking dessa prova.
 - No grupo C ficam o terceiro, sexto e décimo melhor classificados do ranking dessa prova
 - No grupo D ficam o quarto, quinto e nono melhor classificados do ranking dessa prova
- 3 – No caso de existirem equipas com o mesmo número de pontos, para efeitos de sorteio, será considerada melhor classificada no ranking, a equipa que tiver mais pontos nos anos mais recentes. Começa-se pelo ano imediatamente anterior e vai-se acumulando os pontos dos anos seguintes até se conseguir determinar um melhor classificado.

ARTIGO 5º - JOGOS

- 1 – Calendário:
 - a) Os calendários dos jogos, após terem sido notificados os clubes, só poderão ser objeto de alteração, nos termos do artigo 26º deste regulamento.
 - b) A fase de qualificação será disputada num único dia num regime concentrado.
 - c) A fase final será disputada em três dias consecutivos num regime concentrado.
- 2 – Local:
 - a) A fase de qualificação será disputada num único local.
 - b) O local de disputa, numa perspetiva de descentralizar, será como se segue:
 - a) Junto da AT com pior ranking nessa prova e organizado pelo clube pertencente a essa AT e com pior ranking.
 - c) A fase final será disputada num único local.
 - d) O local/organizador será atribuído da seguinte forma:
 - a) Ao vencedor da última edição desta prova a quem será atribuído um wild card para a fase final. No caso de existir um vencedor de múltiplas provas na última edição, deverá optar por uma única.
 - b) Quando o clube vencedor declinar a organização, perde o wild card para a fase final, e passará esse direito ao clube classificado em segundo lugar e assim sucessivamente até se encontrar um organizador.
- 3 – Horários
 - a) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos são marcados no início de cada prova.
 - b) Os jogos de Pólo-Aquático deverão iniciar-se à hora fixada no respetivo calendário oficial.
 - c) Os calendários de jogos e respetivos horários de jogos serão determinados pelo departamento técnico da FPN em consonância com o organizador.

:

ARTIGO 6º - DELEGADO DE CAMPO

1 – Os Delegados de Campo são as pessoas a quem cumpre zelar pelo bom funcionamento dos Jogos na área desportiva e não tendo qualquer incumbência ao nível disciplinar, constituem o primeiro elemento de resolução dos problemas desportivos, contribuindo para um bom ambiente desportivo.

2 - Os Delegados de Campo asseguram, nos recintos desportivos onde exercem funções, o acolhimento e despedida dos jogadores, árbitros e delegados e observadores aos jogos, prestando auxílio para os eventuais problemas desportivos que ocorram nos jogos, entre outros, relativos às instalações, balizas, eletricidade, assistência médica, etc.

3 - A requisição de forças policiais será efetuada de acordo com as leis em vigor e definida em Comunicado Oficial.

4 - Todos os clubes organizadores têm, obrigatoriamente, de indicar um Delegado de Campo que será responsável, em cada jogo, pelo exercício das competências a seguir indicadas:

- a) Por receber a equipa de arbitragem, os clubes, o delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicabilidade por parte dos árbitros ou delegado da Federação, não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem.
- b) Despedir-se da equipa de arbitragem, dos clubes, do Delegado da Federação e ou o observador, mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo entrar no balneário da equipa de arbitragem.
- c) O Delegado de Campo não pode exercer simultaneamente e no mesmo jogo as funções de “Oficial” ao jogo, mas tem de estar devidamente inscrito, para além de responder como representante do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- d) O Delegado de Campo é responsável pelas eventuais correções a efetuar (marcações de campo, balizas e redes, marcador eletrónico, etc.)
- e) O Delegado de Campo deve acompanhar e garantir as condições para a realização das tarefas relativas ao controlo antidoping e auxiliar no apoio a eventuais acidentes desportivos, garantindo local apropriado para o efeito e transportes;
- f) Zelar pelo bom funcionamento das condições, inerentes às condições de T.V., de registo de Vídeo e imagens por qualquer dos clubes.

5 - O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação das seguintes sanções:

- a) A não indicação de Delegado de Campo na prova, no processo de inscrição, implica a rejeição ou não aceitação da mesma, com todas as implicações daí decorrentes.

ARTIGO 7º - PROTOCOLO DE JOGO

1 – Os balneários devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início de jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes.

2 - 30 Minutos antes do início do jogo os delegados das equipas devem fornecer a lista dos intervenientes no jogo;

3 - A equipa de arbitragem avisa os clubes, através de um sinal sonoro 10 minutos antes da hora de início do jogo, para se proceder às formalidades (identificação dos jogadores, verificação do equipamento, tamanho das unhas, substâncias gordurosas e objetos perigosos) do protocolo de começo de jogo.

4 - Os clubes perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem

5 - Os atletas devem estar em fato de banho, ou usar vestuário uniforme, com o gorro na mão.

6 - Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a ordem seguinte: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa

7 - Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros saúdam o público. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores saúdam o público levantando o gorro.

8 - Após a apresentação de todos os intervenientes, os clubes devem saudar-se, cruzando (duas filas individuais deslocando-se em sentidos opostos) e cumprimentando-se, dando-se de imediato início ao jogo, cumprindo rigorosamente o horário previamente estabelecido (as cerimónias devem iniciar-se com a antecedência necessária).

9 - A animação durante o jogo é obrigatória e será efetuada pelo speaker que usará as interrupções do mesmo para colocar música ou outros efeitos sonoros ou visuais

10 - Constituem normas a respeitar sobre os horários de jogos:

- a) Atrasos derivados a qualquer comunicação oficial da Federação;
- b) Autorização especial da Federação para Cerimónia ou atividade;
- c) O Delegado da Federação é, no campo de jogo, a pessoa que pode determinar qualquer alteração especial. Na ausência deste, compete à equipa de arbitragem essa decisão.

11 - Os clubes e a Federação poderão acordar em separado e em termos e condições a definir, outras formas de realização específica do protocolo de jogo.

ARTIGO 8º - DISPOSIÇÕES FINAIS

1 – As normas constantes no presente Regulamento desportivo são de natureza especial, prevalecendo sobre as disposições que o contradigam na demais regulamentação geral em vigor.

2 - Em tudo o que não vem especificado no presente Regulamento Desportivo ou em regulamentações posteriores, aplica-se o disposto no RG da Federação e Associações.

3 - Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.

4 - O presente regulamento vigora para a época 2020-2021

PO13 – CAMPEONATO PORTUGAL AT'S INFANTIL MISTO

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.

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

- 1 - É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º e 2º Classificados.
- 2 – A existência de prémios individuais, bem como a forma de determinar os vencedores, será comunicada aquando da reunião técnica.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1 – Clubes:

- a) No Campeonato Portugal Infantil por AT's participam as Associações Territoriais que se inscreverem regulamentarmente.
- b) Esta prova é open, aberta a outras Associações Territoriais de outros países

2 – Jogadores:

- a) Podem ser inscritos os jogadores do género masculino e feminino, da categoria Infantil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
- b) Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, com os nomes e números de gorro dos jogadores que vai utilizar durante toda a fase. Esses jogadores não poderão mudar durante toda a fase final da prova e devem manter o mesmo número de gorro.
- c) Cada equipa pode utilizar um máximo de 13 jogadores por jogo, sendo 11 de campo e 2 guarda-redes. Os números #1 e #13 são de uso exclusivo dos guarda-redes.
- d) Os jogadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, conforme as regras da FINA.
- e) 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.
- f) Nesta prova, 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 22.13.

4 – Treinadores:

- a) Os clubes participantes têm obrigatoriamente que ter no banco, e em cada jogo, 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.
- b) Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - a. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - i. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - ii. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - iii. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

- c) Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- d) O clube que não apresente treinador num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- e) Nesta prova, os treinadores têm que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.
- f) No caso de não se verificar o cumprimento do disposto no ponto anterior, o treinador será impedido de participar no jogo.
- g) Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.

5 – Team Manager

- a) Os clubes participantes 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.
- b) O clube que não apresente Team Manager num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
- c) Nesta prova, o Team Manager tem que se apresentar no campo de jogo devidamente equipados, entendendo-se como tal, vestuário de igual cor e padrão. Aceita-se o uso de calções tipo shorts (que não os de ganga ou de praia), sempre iguais para todos os elementos que estejam no banco. O uso de calçado fechado é obrigatório.

6 – Restante staff

- a) Os clubes participantes podem ter em local próximo do banco, um médico e/ou fisioterapeuta, os quais terão de estar filiados na FPN, e só poderão intervir no jogo em caso de necessidade.

7 – Regras:

- a) A regra WP 5.6, nomeadamente pela zona lateral, não se aplicará nesta prova.
- b) Todas as Fases da prova (regional, intermédia e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - a. 6 (seis) períodos de 4 (quatro) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos.
 - b. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 Time-Outs por jogo segundo as regras FINA, mas só nos dois últimos períodos.
 - c. 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. O Clube organizador deve providenciar um objeto de cor verde (bandeira, sinal luminoso ou outro), que será colocado de forma visível, de forma a permitir informar de quando uma equipa já cumpriu este requisito
 - d. A bola de jogo é o modelo WP 4
- c) 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.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

A forma de disputa será determinada após se conhecer o número exato de participantes

ANEXOS

1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS**DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS
ÉPOCA 2020/2021**

CODIGO	DESIGNAÇÃO
PO 1	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS
PO 2	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS
PO 3	SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2020
PO 4	TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2021
PO 5	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS
PO 6	SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2020
PO 7	TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2021
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL AT’S INFANTIL MISTO

2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL

<p>CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL ÉPOCA 2020/2021</p>
--

CATEGORIAS/ESCALÃO		MAS / FEM	
ABSOLUTOS	A1, A2, A20	2001	
	A19	2002	2004
JUVENIS		2005	2006
INFANTIS		2007	2008
CADETES		2009	2010
MINIS 10		2011	2012
MINIS 8		2013	2014

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

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

MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA ÉPOCA 2020/2021
--

PROVA	TEMPO DE JOGO	BOLA	
		Masculino	Feminino
A1 e A2	4 x 8 min util (Int 2-3-2 min) *	WP: 5	WP: 4
A20, A19			
JUVENIL	4 x 7 min util (Int 2 min)		
INFANTIL	6 x 4 min util (Int 2 min)		
CADETE	2 x 12 min corrido (Int 2 min)	WP: 3	
MINIS			

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

4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO

MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO ÉPOCA 2020/2021

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 – CPA19 M	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 30x20m) *	PO 9 – CPA20 F	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m) *
PO 10 - CPJUV M	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 30x20 m) *	PO 11 - CPJUV F	Fase - Intermédia e Final	25x16 m (Pref. 25x20 m) *
PO 12 - 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 13 – 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 distância inferior a 22 m.

* Medida máxima

5 – PROVAS OFICIAIS / TREINADORES QUALIFICADOS

**PROVAS OFICIAIS / QUALIFICAÇÃO TREINADORES PRINCIPAIS
NIVEIS MINIMOS EXIGIDOS**

			PROVAS	2020/2021
FORMAÇÃO	INICIAÇÃO	MINIS (9-10)	ENJJ	NIVEL I
		CADETES (11-12)	TNCADETE	
	DESENVOLVIMENTO	INFANTIL (13-14)	CPINFANTIL	NIVEL II
		JUVENIL (15-16)	CPJUVENIL	
	APERFEIÇOAMENTO	ABSOLUTOS (17-20)	A2 – A20 – A19	
	ALTO RENDIMENTO	ABSOLUTO	A1	NIVEL III

6 – DIAS DOS JOGOS

**DIAS DOS JOGOS DAS PROVAS NACIONAIS
ÉPOCA 2020/2021**

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