



SETEMBRO
2021

REGULAMENTO DE PROVAS NACIONAIS DE POLO-AQUÁTICO 2021-2022



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
CAPITULO III.....	9
DA PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES.....	9
ARTIGO 7º - INSCRIÇÕES, PARTICIPAÇÃO E RENUNCIAS.....	9
ARTIGO 8º - PARTICIPAÇÃO DOS CLUBES EM PROVAS OFICIAIS.....	10
ARTIGO 9º - FORMULAS PARA COMPLETAR AS VAGAS DOS CAMPEONATOS DE PORTUGAL EM QUE TENHA HAVIDO RENUNCIA/DESISTENCIA DE EQUIPAS.....	10
ARTIGO 10º - EQUIPAS FILIAIS.....	11
CAPITULO IV.....	12
DA PARTICIPAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS.....	12
ARTIGO 11º - CATEGORIAS DE IDADES.....	12
ARTIGO 12º - TREINADORES.....	12
ARTIGO 13º - DELEGADOS.....	12
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	15
ARTIGO 19º - VESTIÁRIOS	16
ARTIGO 20º - LUGARES ESPECIAIS	16
ARTIGO 21º - BOLAS DE JOGO	16
ARTIGO 22º - ATA E RELATORIOS DE JOGO	16
CAPITULO VI	17
DA REALIZAÇÃO DOS JOGOS	17
ARTIGO 23º - CALENDÁRIO DOS JOGOS	17
ARTIGO 24º - MARCAÇÃO DE JOGOS	17
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	19
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	21
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	32
PO3 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2021	35
PO4 – TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022.....	36
PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS	38
PO6 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2021	41
PO7 – TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022.....	42
PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 MASCULINOS.....	44
PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A23 FEMININOS.....	46
PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 MASCULINOS	48
PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 FEMININOS.....	51
PO12 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	53
PO13 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	56
PO14 - CAMPEONATO DE PORTUGAL INFANTIL MISTO.....	58
PO15 – OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT’S.....	61
PO16 – TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO	63
ANEXOS	67
1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS.....	68
2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL	69

3 – MAPA DE PROVAS, TEMPO DE JOGO E DIMENSÕES DA BOLA	70
4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO	71
5 – PROVAS OFICIAIS / TREINADORES QUALIFICADOS	72
6 – DIAS DOS JOGOS	73
7 – MATRIZ DE JOGOS.....	74
8 – FICHA DE INSCRIÇÃO EM PROVAS OFICIAIS.....	75
9 – TAXAS	76
10 – BOLA OFICIAL.....	79

CAPÍTULO I DA ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS

ARTIGO 1º - AMBITO

Esta legislação decorre dos Estatutos e Regulamento Geral da Federação Portuguesa de Natação (FPN), das Regras Oficiais do jogo publicadas pela FINA e será aplicada às provas oficiais, em todas as suas fases.

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:
 - a. Campeonatos de Portugal de Absolutos;
 - b. Campeonatos de Portugal de Grupos de Idades;
 - c. Taça de Portugal;
 - d. 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 2021-2022 a organização de provas, poderá estar condicionada pelas normativas emanadas pela DGS.

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.
2. 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.
3. A falta de um clube apurado para qualquer fase 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.

ARTIGO 5º - FORMA DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

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

a. Vitória	3 Pontos
b. Empate	1 Pontos
c. Derrota	0 Pontos
d. 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 10 golos;
 - b) Se o clube penalizado estiver na posição de vencedor ser-lhe-á atribuída a derrota de 0-10, 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. O mesmo se aplica aos casos em que a FPN, para desenvolvimento da disciplina, decida aceitar equipas “extracompetição”.
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 prova;

- e) Pelo quociente do total de golos marcados e sofridos entre as equipas (maior 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 as provas se disputem no sistema de todos contra todos a uma única volta, em qualquer fase, e salvo disposição em contrário no regulamento específico de cada prova, os jogos não podem terminar empatados. O critério de desempate está determinado no ponto seguinte.
 10. Em conformidade com o ponto anterior ou 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 não 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 constante no anexo deste regulamento.
4. É lícito à FPN efetuar sorteios condicionados, para um melhor funcionamento das provas, quando devidamente justificados.
5. Salvo em casos excecionais e devidamente fundamentados, depois do sorteio realizado, não pode haver alteração ou inversão da ordem daquela.

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, conforme estipulado em comunicado publicado para o efeito.
2. Quando solicitado, a inscrição ou renúncia será efetuada em formulário próprio, disponibilizado pela FPN, devidamente assinado por quem obrigue o Sócio Desportivo, com identificação legível e carimbo do clube.
3. A inscrição terá obrigatoriamente de ser acompanhada do pagamento da respetiva taxa ou comprovativo de transferência bancária, sem a qual não será aceite.
4. A FPN recusará automaticamente a inscrição dos clubes que à data da realização da mesma e decorridos os prazos regulamentarmente estabelecidos mantenham por liquidar quantias monetárias, seja a que título for, nomeadamente, taxas, custas, encargos e multas aplicadas pelo Conselho de Disciplina. Nesses casos, os serviços da FPN devolvem a inscrição ao clube remisso com a indicação de que se encontram em incumprimento e que, sob pena de recusa definitiva da inscrição, dispõem de 5 dias para procederem ao pagamento integral das importâncias em dívida para com a FPN ou para com qualquer dos seus sócios ordinários, juntando, para o efeito, o necessário documento comprovativo.
5. A inscrição, qualquer que seja a prova a que se destina tem, obrigatoriamente, de ter todos os campos do formulário devidamente preenchidos, e em letra legível, sob pena de a mesma não vir a ser aceite, ou ser aplicada uma sobre taxa administrativa.
6. **A Taça de Portugal é de participação obrigatória para as equipas que integram a CPA1 e CPA2, 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 qualquer fase 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 Taça de Portugal), 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, 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

1. Os clubes participantes nas provas oficiais de ambos os géneros, deverão cumprir com os requisitos dispostos na parte específica deste regulamento.
2. 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 de quaisquer subsídios atribuídos pela FPN, no decorrer da época em curso. Se já tiver sido atribuída alguma verba anteriormente, os Clubes devem devolvê-lo à FPN.

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

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

2. 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.
3. No caso de renúncia deste último, a vaga será oferecida ao seguinte classificado no respetivo campeonato. O limite para oferecer a vaga disponível será o terceiro lugar.
4. No pressuposto de múltiplas renúncias 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. Isto implica que um Clube para ter uma equipa filial terá que ter no mínimo 24 jogadores.
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 (12), 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, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal**. Os técnicos devem estar devidamente credenciados pelo IPDJ para o efeito, filiados junto da FPN e com o nível mínimo exigido, publicado no início de cada época em comunicado.

ARTIGO 13º - DELEGADOS

1. Quando o regulamento específico duma prova assim o exija, os clubes participantes, têm obrigatoriamente que inscrever, um delegado de equipa (Team Manager), o qual terá de estar filiado na FPN. Para o efeito os Clubes indicarão para essa prova, em listagem de acreditação o respetivo Team Manager.
2. Em todas as provas oficiais, a entidade promotora nomeará pelo menos um Delegado de Campo, o qual terá de estar filiado na FPN, responsável por zelar pela segurança da equipa de arbitragem, do avaliador e/ou Delegado Federativo, e seus respetivos bens. Para isso, porá à disposição exclusiva dos árbitros, vestuários separados e fechados com chave (masculino e feminino), durante todo o período da competição. Não obstante, adotará as medidas adicionais que considere oportunas, para garantir a segurança dos árbitros, avaliadores e/ou delegados federativos, e dos seus bens. Esta responsabilidade, estende-se a todas as situações relacionadas com a competição, incluindo a saída do recinto desportivo.
3. Deverá estar ao dispor do avaliador e/ou delegado federativo, ou da equipa de arbitragem na falta destes, para assegurar que apenas os agentes desportivos e pessoas devidamente autorizadas, permanecem no recinto de jogo delineado como tal.
4. É obrigatória a presença de um delegado de campo devidamente identificado em cada jogo que a equipa dispute em sua casa e nunca deve interferir com o trabalho da equipa de arbitragem, dos delegados federativos ou das equipas.

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 número 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 oficiais do jogo.
2. Caso os árbitros considerem que há necessidade, conforme disposto nas regras oficiais do jogo, 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 INFANTIS 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 jogos da categoria de absolutos 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 jogos das restantes categorias, 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 oficiais do jogo 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 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), excluindo 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 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 bolas a utilizar no jogo, para o aquecimento da equipa visitante;
 - c) 1 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 para eventual falha da cronometragem eletrónica.
 - f) Computador com software da ata eletrónica instalada. O software e respetivas atualizações é fornecido pela FPN;
 - g) Mínimo de 2 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 nas provas de divisão mais alta. 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 à 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 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 ou responsável pela organização, a responsabilidade pela disponibilização de pelo menos 4 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. Nas provas oficiais, é obrigatória a utilização de atas eletrónicas 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). **Os Clubes quando se inscrevem numa prova indicam o e-mail para onde pretendem que seja enviada a cópia da ata eletrónica, no final do jogo.**

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. Na terceira falha e seguintes, consecutiva ou alternada, a equipa é penalizada também com averbamento de derrota por falta de comparência.
7. 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.
8. Quando houver lugar à elaboração de relatório de jogo, conforme o disposto no número anterior, 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, perceptível e com a clara descrição dos factos ocorridos.

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 das provas oficiais, 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 expreso dos clubes envolvidos, e com a validação da FPN.
3. Nenhum jogo adiado em jornadas anteriores à última, pode ser disputado após esta.
4. Nas provas 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 atempada de forma a não causar constrangimentos maiores.
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 as equipas estar prontas para o seu início.
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:
 1. Dias de semana - 19:00 às 21:30 horas;
 2. Sábados e feriados junto a fins-de-semana - 10:00 às 21:30 horas;
 3. Domingos e Feriados durante a semana - 10:00 às 19:00 horas;

4. 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.

ARTIGO 29º - LICENÇAS, LISTAGENS E ACREDITAÇÕES

1. Antes do início do jogo 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, ou do prazo estipulado em regulamento específico**, 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 o número de jogadores e oficiais determinados em regulamento específico, e em conformidade com as regras oficiais do jogo.
9. No caso da existência de elementos de cuidados de saúde (máximo de 2), estes poderão estar junto do banco, mas não farão parte dele.
10. **Com exceção dos jogadores e da equipa de arbitragem, só poderão permanecer no recinto de jogo os elementos que sejam portadores de acreditação federativa. Os jogadores que não tomarem parte no jogo deverão retirar-se para a bancada antes do início do mesmo, não podendo voltar ao cais até a equipa de arbitragem e a equipa adversária terem abandonado o mesmo.**
11. **Os clubes são responsáveis por emitir creditações ou fornecerem coletes identificados, aprovados pela FPN, para os seus colaboradores que estejam ao serviço da manutenção do jogo.**

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

ARTIGO 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 10-0 (dez - 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 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. Em determinados casos devidamente suportados, o CNA poderá delegar tal função nos Conselhos Regionais de Arbitragem (CRA).

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 a 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 classificado.
2. Será atribuído um Troféu ao melhor marcador da prova não contando para o efeito os golos marcados na fase de play off.
3. 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.).
4. No final da prova os clubes terão de 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 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 8 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 jogadores com os dados antropométricos até ao dia 15 outubro 2021.
 - c. **Na época 2022/2023**, só poderão inscrever-se os Clubes que na presente época organizem como mínimo um torneio da categoria **MINI10** com pelo menos 4 instituições filiadas na FPN, com todos os jogadores filiados, e com o regulamento aprovado pelo Departamento Técnico da FPN.
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. Cada Clube pode inscrever um **máximo de 21 jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores é o dia 9 de outubro 2021. A reabertura para eventuais alterações será de 1 a 31 de janeiro 2022.**
 - 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.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**

- c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
- d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - 1. Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

4. Team Manager

- a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
- b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- c. 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.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 - 1. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo,
 - 2. Nos jogos em que o team manager (todos os que estiverem inscritos) esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - 3. Doença do team manager (todos os que estiverem inscritos), sempre que devidamente comprovado.

5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.

6. Regras:

- a. A regra WP 5.6, "Substituição pela linha lateral" será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - REGULAR

- Forma de disputa:

- Todos contra todos a duas voltas
- Consequências:
 - É estabelecida a classificação para a fase seguinte

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- 2 grupos de 4 equipas, apuradas da fase anterior. GRA: 1º-4º GRB: 5º-8º
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a duas voltas, começando com zero pontos.
- Consequências:
 - É estabelecida a classificação de cada grupo

3ª FASE – PLAY OFFS

- ½ FINAL: 1º x 4º | 2º x 3º (ambos os grupos)
- As ½ finais serão jogadas no sistema de eliminatória a 2 jogos casa/fora, sendo o primeiro jogo em casa da equipa pior classificada. É vencedora da eliminatória a equipa que tiver mais golos marcados no computo dos 2 jogos. Os jogos podem terminar empatados. Se a eliminatória estiver empatada procede-se ao desempate conforme as regras oficiais do jogo.
- A FINAL será jogada à melhor de 3 jogos, sendo o primeiro e terceiro jogo (se necessário) disputados em casa da equipa melhor classificada. Estes jogos não podem terminar empatados.
- As restantes classificações serão disputadas no sistema de eliminatória a 2 jogos casa/fora, sendo o primeiro jogo em casa da equipa pior classificada. É vencedora da eliminatória a equipa que tiver mais golos marcados no computo dos 2 jogos. Os jogos podem terminar empatados. Se a eliminatória estiver empatada procede-se ao desempate conforme as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - O vencedor da FINAL é declarado Campeão de Portugal.
 - O último classificado é despromovido à PO2 na época seguinte

ARTIGO 5º - 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 6º - LIVE SCORING

- 1. Com a implementação da recolha e tratamento de dados estatísticos, será divulgado o desenrolar do jogo em plataforma eletrónica, e nesse sentido a equipa visitada deve assegurar:
 - a. Computador com a ata eletrónica (última versão) instalada.
 - b. Acesso a wi-fi
 - c. Os requisitos do computador e do wi-fi deverão ser os necessários para que a informação seja transmitida sem quebras
- 2. O não cumprimento do número 1 deste artigo será punido com uma multa de 30 a 150 euros. Na terceira falha e seguintes, consecutiva ou alternada, a equipa é penalizada também com averbamento de derrota por falta de comparência.

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, sempre que solicitados, em todos os jogos que realizam como visitado, até 2 (dois) dias útil após realização do jogo.

ARTIGO 8º - TRANSMISSÕES TELEVISIVAS/STREAMING

1. A divulgação dos jogos desta prova através de transmissões televisivas e ou streaming é obrigatório para a presente temporada. Após uma reunião entre a FPN e os Clubes participantes, será vertido neste regulamento as conclusões que vigorarão nesta matéria.

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 a 40 minutos antes do início do jogo, a equipa de arbitragem entra no recinto de jogo. Os oficiais de mesa podem e devem entrar mais cedo para avançar com a preparação de documentos. Os árbitros verificam as balizas e restante equipamento técnico com o delegado de campo. De seguida verificam os equipamentos das equipas e respetivos oficiais bem como o uso de substâncias proibidas. A partir deste momento, apenas é permitida a permanência na área de jogo aos membros das equipas inscritos na ata de 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 do protocolo de começo de jogo.
4. As equipas preparam-se para a apresentação.
5. As equipas perfilam lado a lado com os árbitros ao centro, junto à mesa de cronometragem
6. Pela instalação sonora, o speaker fará o anúncio individual dos participantes no jogo com a seguinte ordem: Árbitros; Clube Visitante; Clube Visitado; Delegado/s da Federação e Oficiais de Mesa
7. Ao anúncio sonoro do respetivo nome os árbitros dão dois passos em frente e saúdam o publico. Ao anúncio sonoro do NÚMERO e NOME os jogadores perfilam-se ao lado dos árbitros
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. Necessidades da TV no âmbito de transmissões diretas;
 - 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.
11. O protocolo de começo de jogo obriga os clubes a fornecerem a constituição das equipas nas condições seguintes:
 - a. É obrigatório os jogadores usarem sempre o mesmo número durante o jogo

- b. Os clubes têm de fornecer, até 45 minutos antes da hora de jogo, aos oficiais de mesa a lista dos números e nomes dos jogadores, e restantes “oficiais” em formulário próprio;
 - c. Quando houver transmissão televisiva/streaming, os clubes têm de fornecer, até 1 hora antes da hora de jogo, ao Delegado de Campo (para fornecer aos órgãos de comunicação) a lista dos números e nomes dos jogadores, e restantes “oficiais” em formulário próprio;
 - d. As alterações devem ser comunicadas ao Delegado de Campo (Órgãos de Comunicação Social).
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
13. A não realização do protocolo de apresentação das equipas determina a aplicação de uma sanção pecuniária de 50 euros.

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. Todos os casos omissos são resolvidos pela Direção da FPN.
- 4. O presente regulamento vigora para a época 2021-2022

PO2 – CAMPEONATO DE PORTUGAL A2 MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

2. Clubes:
 - a. No Campeonato Portugal A2 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
3. Normas das equipas “B”:
 - a. Nunca poderão existir duas equipas do mesmo clube na presente prova;
 - b. Em caso de a equipa A, descer de divisão, a equipa B será automaticamente despromovida (se existir divisões inferiores) ou será extinta;
 - c. As equipas B apenas poderão ser criadas, se o número de jogadores inscritos na equipa A, já tiver atingido o mínimo de 12;
 - d. Um Clube que deseje inscrever uma equipa B, deve apresentar uma listagem com um mínimo de 12 jogadores, que não podem coincidir com os 12 já apresentados como afetos à equipa A.
 - 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 A (se constarem da respetiva listagem) e/ou B.
 - f. Os jogadores afetos unicamente à equipa A (12 primeiros da listagem), não poderão em nenhum momento jogar pela equipa B, com exceção do disposto no art.º 10º deste regulamento.
 - g. Num jogo da equipa B, 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.
 - h. Os Clubes que não cumpram com o disposto nas alíneas 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.
4. 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. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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.
5. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Nesta prova, os treinadores podem também ser jogadores (com exceção das equipas B a quem esta prerrogativa não se aplica) mas não podem ser delegados nem árbitros. No caso de o treinador ser também jogador, na ata de jogo só pode estar nomeado para uma única tarefa.
 - e. No caso de o treinador principal ser jogador em determinado jogo, o Clube tem obrigatoriamente que ter um oficial no banco (leia-se oficial como treinador

- assistente 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 conforme disposto na alínea anterior, será punido com pena de multa de 30 a 150 euros.
 - g. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - h. O clube que não apresente treinador principal num jogo (quando está obrigado) será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
 - i. Os árbitros devem mencionar no relatório qualquer situação que contrarie o disposto neste artigo.
6. Team Manager
- a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
7. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
8. Regras:
- a. A regra WP 5.6, "Substituição pela linha lateral" será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo poderá ser alterado caso o número de equipas por zona seja inferior a 4.

1ª FASE - FASE REGIONAL/ZONAL

- Forma de disputa:
 - 2 grupos divididos por zonas geográficas (GRA: ANNP+ANC e GRB: ANL+ANDS+ANALEN+ANALG)
 - Todos contra todos a uma ou duas voltas (deve-se tentar que o número de jogos nos 2 grupos seja similar)
- Consequências:
 - É estabelecida a classificação de cada grupo

2ª FASE - NACIONAL

- Serão formados grupos de 4 equipas com 2 equipas da zona norte e 2 equipas da zona sul, conforme a classificação da fase anterior, até se esgotar o número total de equipas inscritas. Poderá o último grupo ficar com mais uma ou duas equipas.
- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas, em jornadas concentradas, sendo a 1ª volta disputada na casa da equipa melhor classificada da zona norte, e a 2ª volta em casa da equipa melhor classificada da zona sul. Esta ordem vai alternado nos restantes grupos de modo a facilitar a nomeação de equipas de arbitragem.
- Consequências:
 - É estabelecida a classificação final
 - O Vencedor do grupo dos melhores classificados será declarado Campeão de Portugal.
 - Caso existam pelo menos duas equipas elegíveis para subir de divisão num mesmo grupo, a equipa melhor classificada será promovida à divisão A1 na época seguinte. Caso esta condição não se verifique irá ser disputada uma 3ª Fase que é descrita a seguir.

3ª FASE - SUBIDA

- Participantes:
 - Os melhores classificados de cada grupo que não se tenham defrontado entre si na fase anterior.
- Forma de disputa:
 - Realização de eliminatória a 2 jogos no sistema de casa/fora.
 - A equipa que estiver em posição de vencedora no computo final do segundo jogo é declarada vencedora. Em caso de empate no computo final dos 2 jogos, aplicar-se-ão os critérios de desempate de acordo com este regulamento (marcação de penaltis).
 - Por sorteio determina-se a equipa que faz o primeiro jogo em casa
- Consequências:
 - O vencedor destes 2 jogos terá direito a disputar a PO1 na época seguinte

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO3 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2021

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

1. Ao vencedor da competição será atribuída uma Taça ou Trofeu e 25 medalhas.
2. Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça ou troféu e 25 medalhas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. Participam o Campeão de Portugal, o vencedor da Taça de Portugal ou o finalista vencido, se o vencedor for coincidente com o Campeão de Portugal.
2. Jogadores:
 - a. Podem participar os jogadores elegíveis para a PO1 e em conformidade com o regulamento dessa prova.
3. Treinadores:
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1.
4. Team Manager
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1.
5. Restante staff
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1.
6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1. A SUPERTAÇA é disputada no sistema de uma eliminatória a um jogo.
2. Em caso de empate no final do tempo regulamentar proceder-se-á de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 4º - 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 2021-2022

PO4 – TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

1. Ao vencedor da competição será atribuída uma Taça ou Trofeu e 25 medalhas.
2. Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça ou troféu e 25 medalhas.
3. 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.).
 - c. No final da prova da PO1, os clubes terão de informar a FPN sobre a sua disponibilidade para participar nas competições europeias.
4. 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.
5. O disposto no número 3 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 na PO1 e PO2.
 - b. É de participação aberta aos restantes Clubes.
 - c. Não podem participar as equipas B.
2. Jogadores:
 - a. Podem participar os jogadores elegíveis para a PO1 e PO2 e em conformidade com os respetivos regulamentos dessas provas.
 - b. As listagens a usar são as mesmas da PO1 e PO2, consoante a prova onde a equipa está inserida.
 - c. Só podem participar os jogadores da equipa B que estiverem inscritos na listagem da equipa A.
3. Treinadores:
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1 e PO2 respetivamente.
4. Team Manager
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1 e PO2 respetivamente.
5. Restante staff
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO1 e PO2 respetivamente
6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE - PRELIMINAR

- Forma de disputa:
 - 4 grupos (GrA +GrB + GrC + GrD)

- Cada grupo terá 2 equipas da A1 e 2 equipas (ou mais) da A2, sorteadas.
- Todos contra todos a uma volta
- Os jogos que envolvam equipas da A1 e A2, são disputados em casa da equipa da A2. Os restantes jogos são conforme determinado na ordem da matriz deste regulamento.
- Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 3 primeiras classificadas passam à fase seguinte

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Forma de disputa:
 - 2 grupos de 6 equipas (GrE=GrA + GrB | GrF=GrC + GrD)
 - As equipas transportam para esta fase os pontos conquistados frente às equipas qualificadas.
 - Todos contra todos a uma volta, não se defrontando as equipas que estavam na fase anterior no mesmo grupo.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - Os 2 primeiros classificados passam à fase seguinte

3ª FASE – FINAL4

- Forma de disputa:
 - ½ FINAL 1º GrE x 2º GrF e 1º GrF x 2º GrE
 - Final entre os vencedores da ½ final
 - Eliminatórias a 1 jogo
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - O vencedor da final é o Vencedor da Taça de Portugal.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO5 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A1 FEMININOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

1. É atribuída uma Taça ao Vencedor, e 25 (vinte e cinco) medalhas ao 1º Classificado.
2. Será atribuído um Troféu ao melhor marcador da prova não contando para o efeito os golos marcados na fase de play off.
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 de 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 3 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.
2. Jogadoras:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com carater extraordinário as seguintes exceções:
 1. Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:

- a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - c. 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.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo,
 2. Nos jogos em que o team manager (todos os que estiverem inscritos) esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 3. Doença do team manager (todos os que estiverem inscritos), sempre que devidamente comprovado.
5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

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

1ª FASE - FASE NACIONAL

- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 ou mais voltas
- Consequências:
 - Estabelece uma classificação

2ª FASE – PLAY OFF

- Forma de disputa:
 - ½ FINAL: 1º x 4º | 2º x 3º
 - As ½ finais serão jogadas no sistema de eliminatória a 2 jogos casa/fora, sendo o primeiro jogo em casa da equipa pior classificada. É vencedora da eliminatória a equipa que tiver mais golos marcados no computo dos 2 jogos. Os jogos podem terminar empatados. Se a eliminatória estiver empatada procede-se ao desempate conforme as regras oficiais do jogo.

- A FINAL será jogada à melhor de 3 jogos, sendo o primeiro e terceiro jogo (se necessário) disputados em casa da equipa melhor classificada. Estes jogos não podem terminar empatados.
- As restantes classificações serão disputadas no sistema de eliminatória a 2 jogos casa/fora, sendo o primeiro jogo em casa da equipa pior classificada. É vencedora da eliminatória a equipa que tiver mais golos marcados no computo dos 2 jogos. Os jogos podem terminar empatados. Se a eliminatória estiver empatada procede-se ao desempate conforme as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - O vencedor da FINAL é declarado Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO6 – SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2021

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

1. Ao vencedor da competição será atribuída uma Taça ou Trofeu e 25 medalhas.
2. Ao Clube finalista será entregue uma miniatura da mesma Taça ou troféu e 25 medalhas.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. Participam o Campeão de Portugal, o vencedor da Taça de Portugal ou o finalista vencido, se o vencedor for coincidente com o Campeão de Portugal.
2. Jogadores:
 - a. Podem participar os jogadores elegíveis para a PO5 e em conformidade com o regulamento dessa prova.
3. Treinadores:
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
4. Team Manager
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
5. Restante staff
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1. A SUPERTAÇA é disputada no sistema de uma eliminatória a um jogo.
2. Em caso de empate no final do tempo regulamentar proceder-se-á de acordo com as Regras Oficiais do Jogo.

ARTIGO 4º - 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 2021-2022

PO7 – TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022

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. 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.
4. No final da 1ª Fase da PO5, 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 3 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 PO5
 - b. É de participação aberta aos restantes Clubes interessados.
2. Jogadoras:
 - a. Podem participar os jogadores elegíveis para a PO5
 - b. As listagens a usar são as mesmas da PO5
3. Treinadores:
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
4. Team Manager
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
5. Restante staff
 - a. De acordo com o estipulado neste regulamento nomeadamente na prova PO5.
6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1. A prova será disputada no sistema de **eliminatórias a 2 mãos casa/fora**. É vencedora da eliminatória a equipa que tiver mais golos marcados no computo dos 2 jogos. Os jogos podem terminar empatados. Se a eliminatória estiver empatada procede-se ao desempate conforme as regras oficiais do jogo. A quantidade de eliminatórias está dependente do número de inscrições, sendo comunicado em circular a estrutura da prova. O ordenamento dos jogos será feito por sorteio.
2. A FINAL será disputada num único jogo.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO8 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A20 MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. No Campeonato Portugal A20 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
 - b. Para ter uma equipa inscrita nesta prova, tem obrigatoriamente que ter uma equipa inscrita na Po1 ou PO2.
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. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com carater extraordinário as seguintes exceções:
 1. Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.

5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.

6. Regras:

- a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo poderá ser alterado após se conhecer o número de Clubes interessados em participar.

1ª FASE - FASE REGULAR

- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (até 8 equipas), 1 volta (mais de 8 equipas).
- Consequências:
 - Estabelece a classificação
 - O 1º classificado é declarado Campeão de Portugal

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO9 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A23 FEMININOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. No Campeonato Portugal A23 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
 - b. Para inscrever uma equipa nesta prova tem obrigatoriamente que ter uma equipa inscrita na PO5.
2. Jogadoras:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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.
3. Treinadores:

Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.

 - a. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - b. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - c. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - d. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - e. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - a. Estabelecem-se com carater extraordinário as seguintes exceções:
 - i. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 1. 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).
 2. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 3. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
6. Regras:
- a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo poderá ser alterado após se conhecer o número de Clubes interessados em participar.

1ª FASE - FASE REGULAR

- Forma de disputa:
 - Todos contra todos a 2 voltas (até 8 equipas), 1 volta (mais de 8 equipas).
- Consequências:
 - Estabelece a classificação
 - O 1º classificado é declarado Campeão de Portugal

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados, nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO10 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:

- a. No Campeonato Portugal A18 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. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
- 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.

3. Treinadores:

- a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
- b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
- c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
- d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
- e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.

4. Team Manager

- a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
6. Regras:
- a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE – PRELIMINAR (REGIONAL/ZONAL)

- Forma de disputa:
 - 4 grupos (GrA +GrB + GrC + GrD)
 - As equipas de cada grupo serão sorteadas respeitando a proximidade por zona. (ANNP+ANC e ANL+ANDS+ANALEN+ANALG).
 - Caso o número de equipas seja inferior a 12, esta fase não se realiza, passando todas as equipas à fase seguinte.
 - Todos contra todos a uma volta
 - Os jogos desta fase são disputados em jornadas concentradas, com organização da ANNP e ANL nos grupos que lhes sejam afetos.
 - As nomeações de árbitros ficarão a cargo dos respetivos CRA recorrendo quando necessário aos árbitros dos restantes CRA.
 - Caso seja possível em termos logísticos, aconselha-se a descentralização das jornadas pelas várias zonas, contudo a última decisão fica a cargo das AT's responsáveis.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 3 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase seguinte

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Forma de disputa:
 - 2 grupos de 6 equipas (GrE=GrA + GrC | GrF=GrB + GrD)
 - As equipas transportam para esta fase os pontos conquistados frente às equipas qualificadas.
 - Todos contra todos a uma volta em jornadas concentradas (local sorteado), não se defrontando as equipas que estavam na fase anterior no mesmo grupo.
 - As nomeações de arbitragem são do cargo do CNA.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 2 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase final “Ouro”
 - As equipas classificadas em 3º e 4º passam à fase final “Prata”

- As restantes equipas passam à fase final “Bronze”
- As equipas eliminadas na 1ª fase jogam a fase final “Esperança”

3ª FASE – FINAL

- Forma de disputa:
 - 4 equipas no sistema de todos contra todos a uma volta
 - O local será sorteado pelas equipas presentes na fase final. Caso não haja interesse de nenhuma delas em organizar, a FPN escolherá de acordo com os melhores interesses da prova.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - O vencedor da final “Ouro” é o Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO11 - CAMPEONATO DE PORTUGAL A18 FEMININOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. No Campeonato Portugal A18 participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
 - b. Esta prova só se realizará se se inscreverem pelo menos 4 equipas, de pelo menos 2 AT's diferentes.
2. Jogadoras:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.

- c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- 4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- 5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
- 6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, "Substituição pela linha lateral" será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo será definido após se conhecer o número exato de equipas participantes.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO12 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

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. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
4. Team Manager

- a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
6. Regras:
- a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE – PRELIMINAR (REGIONAL/ZONAL)

- Forma de disputa:
 - 4 grupos (GrA +GrB + GrC + GrD)
 - As equipas de cada grupo serão sorteadas respeitando a proximidade por zona. (ANNP+ANC e ANL+ANDS+ANALEN+ANALG).
 - Caso o número de equipas seja inferior a 12, esta fase não se realiza, passando todas as equipas à fase seguinte.
 - Todos contra todos a uma volta
 - Os jogos desta fase são disputados em jornadas concentradas, com organização da ANNP e ANL nos grupos que lhes sejam afetos.
 - As nomeações de árbitros ficarão a cargo dos respetivos CRA recorrendo quando necessário aos árbitros dos restantes CRA.
 - Caso seja possível em termos logísticos, aconselha-se a descentralização das jornadas pelas várias zonas, contudo a última decisão fica a cargo das AT's responsáveis.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 3 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase seguinte

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Forma de disputa:
 - 2 grupos de 6 equipas (GrE=GrA + GrC | GrF=GrB + GrD)
 - As equipas transportam para esta fase os pontos conquistados frente às equipas qualificadas.
 - Todos contra todos a uma volta em jornadas concentradas (local sorteado), não se defrontando as equipas que estavam na fase anterior no mesmo grupo.
 - As nomeações de arbitragem são do cargo do CNA.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 2 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase final “Ouro”
 - As equipas classificadas em 3º e 4º passam à fase final “Prata”

- As restantes equipas passam à fase final “Bronze”
- As equipas eliminadas na 1ª fase jogam a fase final “Esperança”

3ª FASE – FINAL

- Forma de disputa:
 - 4 equipas no sistema de todos contra todos a uma volta
 - O local será sorteado pelas equipas presentes na fase final. Caso não haja interesse de nenhuma delas em organizar, a FPN escolherá de acordo com os melhores interesses da prova.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - O vencedor da final “Ouro” é o Campeão de Portugal.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO13 - CAMPEONATO DE PORTUGAL JUVENIL FEMININOS

TENDO EM CONSIDERAÇÃO O REDUZIDO NÚMERO DE PRATICANTES DO GENERO FEMININO, E CONSEQUENTE REDUZIDO NÚMERO DE JOGOS POR ÉPOCA COM AS VÁRIAS IMPLICAÇÕES NEGATIVAS QUE DAI ADVEM, ENTENDEU O DEPARTAMENTO TÉCNICO INTEGRAR ESTA PROVA NA PO14 CONSIDERANDO A IGUALDADE DE CONDIÇÕES TÉCNICAS, NOMEADAMENTE TAMANHO DA BOLA E TEMPO DE JOGO

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

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 os jogadores do género feminino, da categoria juvenil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - c. **Os jogadores inscritos nesta prova não podem ser inscritos numa equipa da PO14.**
 - 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com carater extraordinário as seguintes exceções:
 1. Iguamente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá

- levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.
 - c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- 4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- 5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
- 6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, “Substituição pela linha lateral” será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo será o da PO14.

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO14 - CAMPEONATO DE PORTUGAL INFANTIL MISTO

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. No Campeonato Portugal Infantil participam os Clubes qualificados e que se inscreverem regulamentarmente.
 - b. Participam também as equipas juvenis femininas (PO13) que se inscrevam.
2. Jogadores:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género masculino da categoria infantil e seguintes e/ou do género feminino da categoria juvenil e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - c. **Os jogadores inscritos nesta prova não podem ser inscritos numa equipa da PO13.**
 - 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
 - b. Os clubes participantes, quando inscrevem uma equipa, **têm obrigatoriamente que indicar no momento da inscrição, o treinador principal.**
 - c. Os clubes participantes podem inscrever 1 treinador assistente.
 - d. Os treinadores inscritos em listagem de acreditação, não podem ser jogadores, delegados nem árbitros, nesta prova.
 - e. Os treinadores podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser respeitado o estipulado na alínea a, deste ponto, e liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
 - f. O clube que não apresente treinador principal num jogo será punido com pena de multa de 30 a 150 euros. Na terceira infração será atribuída falta de comparência à equipa.
 - i. Estabelecem-se com caráter extraordinário as seguintes exceções:
 1. Igualmente se aceitará que o treinador assistente possa exercer o papel de treinador principal nos seguintes casos:
 - a. Exclusão (ou indisposição) durante o jogo, do treinador principal, ainda que sem os privilégios deste (não poderá levantar-se nem ir até aos 6 metros quando a sua equipa está a atacar).
 - b. Nos jogos em que o treinador principal esteja impedido de participar pelo Conselho de Disciplina.

- c. Doença do treinador principal, sempre que devidamente comprovado.
- 4. Team Manager
 - a. Os clubes participantes podem inscrever 2 team manager, o qual terá de estar filiado na FPN, e não pode ser jogador, treinador, nem árbitro, nessa prova.
 - b. Os team managers podem ser substituídos em qualquer momento da época, devendo a sua substituição ser efetuada também na listagem de acreditação. Deve ser liquidada a taxa de inscrição de cada vez que se proceder a uma alteração.
- 5. 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. Estes elementos deverão apresentar o seu cartão de filiação ou outro documento de identificação. Não constam na listagem de acreditação.
- 6. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, "Substituição pela linha lateral" será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.
 - b. No caso de se atingir uma diferença de 10 golos no marcador, fecha-se o resultado. (Continua-se a jogar e o resultado do jogo será o mesmo do momento do fecho).
 - c. Todas as Fases da prova (regional, qualificação e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - i. 4 períodos de 7 minutos de tempo útil cada.
 - ii. A dimensão da bola a utilizar é a WP 4

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

1ª FASE – PRELIMINAR (REGIONAL/ZONAL)

- Forma de disputa:
 - 4 grupos (GrA +GrB + GrC + GrD)
 - As equipas de cada grupo serão sorteadas respeitando a proximidade por zona. (ANNP+ANC e ANL+ANDS+ANALEN+ANALG).
 - Caso o número de equipas seja inferior a 12, esta fase não se realiza, passando todas as equipas à fase seguinte.
 - Todos contra todos a uma volta
 - Os jogos desta fase são disputados em jornadas concentradas, com organização da ANNP e ANL nos grupos que lhes sejam afetos.
 - As nomeações de árbitros ficarão a cargo dos respetivos CRA recorrendo quando necessário aos árbitros dos restantes CRA.
 - Caso seja possível em termos logísticos, aconselha-se a descentralização das jornadas pelas várias zonas, contudo a última decisão fica a cargo das AT's responsáveis.
 - Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 3 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase seguinte

2ª FASE - QUALIFICAÇÃO

- Forma de disputa:
 - 2 grupos de 6 equipas (GrE=GrA + GrC | GrF=GrB + GrD)

- As equipas transportam para esta fase os pontos conquistados frente às equipas qualificadas.
- Todos contra todos a uma volta em jornadas concentradas (local sorteado), não se defrontando as equipas que estavam na fase anterior no mesmo grupo.
- As nomeações de arbitragem são do cargo do CNA.
- Nenhum jogo pode terminar empatado, procedendo-se ao desempate em caso de necessidade de acordo com as regras oficiais do jogo.
- Consequências:
 - As 2 primeiras classificadas de cada grupo passam à fase final “Ouro”
 - As equipas classificadas em 3º e 4º passam à fase final “Prata”
 - As restantes equipas passam à fase final “Bronze”
 - As equipas eliminadas na 1ª fase jogam a fase final “Esperança”

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO15 – OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT'S

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. É também um incentivo à prática junto do género feminino dinamizado junto das AT's.

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

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

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Equipas:
 - a. No Open Portugal Infantil por AT's participam as Associações Territoriais que se inscreverem regulamentarmente.
 - b. **É obrigatória para as AT's que tenham pelo menos uma equipa da sua zona territorial inscrita na PO13 ou PO14**
 - c. **O não cumprimento da alínea anterior, impossibilita a participação de Clubes dessa AT na época 2022/2023.**
 - d. **Cada AT pode inscrever no máximo 2 equipas (masculina, feminina ou mista)**
 - e. Esta prova é open, aberta a outras Associações Territoriais de outros países
2. Jogadores:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género masculino da categoria infantil (S14) e seguintes e/ou do género feminino da categoria juvenil (S16) e seguintes, e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
 - b. Cada Clube pode inscrever um **número ilimitado de jogadores**, que devem constar na listagem de acreditação. **A data limite para inscrição dos jogadores será comunicada após se conhecer o modelo competitivo desta prova.**
 - 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. Na fase final, aquando da reunião técnica, cada equipa deve entregar uma lista com um máximo de 15 jogadores, que sairão da listagem inicialmente apresentada, 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 número de gorro.
3. Treinadores:
 - a. Os treinadores deverão ter as qualificações estipuladas no anexo 5 do presente regulamento.
4. Regras:
 - a. A regra WP 5.6, "Substituição pela linha lateral" será aplicada em todos os jogos desta prova. Devem os campos de jogo estar devidamente preparados para este efeito, de acordo com as regras oficiais do jogo.
 - b. Todas as Fases da prova (regional, qualificação e final) serão jogadas segundo a normativa:
 - i. 4 períodos de 7 minutos de tempo útil cada.
 - ii. A dimensão da bola a utilizar é a WP 4

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

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

ARTIGO 4º - DELEGADO DE CAMPO

1. Os Clubes, nesta prova, deverão ter um Delegado de Campo, nos jogos realizados na situação de visitados (organizadores), nos termos consignados no art.º 13º deste regulamento.
2. O incumprimento do disposto no presente artigo determina a aplicação de multa de 30 a 150 euros.

ARTIGO 5º - 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 2021-2022

PO16 – TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO

Esta prova visa a promoção e dinamização da disciplina pelo maior número de praticantes quer do género masculino como do feminino e inculcar o gosto pela prática e a presença de valores éticos, morais e sociais no comportamento de todos os participantes.

ARTIGO 1º - PRÉMIOS

Os prémios serão indicados em informação de comunicado a ser publicado.

ARTIGO 2º – PARTICIPANTES

1. Clubes:
 - a. Participam os Clubes que se inscreverem de acordo com o Comunicado da prova a ser publicado.
2. Jogadores:
 - a. Podem ser inscritos os jogadores do género masculino e feminino, da categoria cadete e seguintes, que estejam devidamente filiados e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.
3. Treinadores:
 - a. De acordo com o estipulado no anexo 5 do presente regulamento.

ARTIGO 3º – ORGANIZAÇÃO

1. A organização do Torneio Nacional de Cadetes será da responsabilidade da FPN, será criada uma comissão organizadora local, após a definição pela FPN do local da prova.
2. Aconselha-se as AT's a organizarem eventos semelhantes de âmbito regional.
3. Poderá ser estabelecido número mínimo de participantes que será divulgado em Comunicado elaborado para o efeito.

ARTIGO 4º – REGRAS

1. Equipas:
 - a. As equipas são compostas por um máximo de 15 jogadores e um mínimo de 7, dos quais 6 jogadores (5 + 1 GR) estarão na água.
2. Campo de jogo:
 - a. O campo de jogo deverá ser 20x15m (máximo) ou 15x10m (mínimo)
 - b. A profundidade mínima é 1,40m
 - c. A área de penalti deve estar nos 5m (sinal amarelo)
 - d. A área de restrição deve estar nos 2m (sinal vermelho)
 - e. As dimensões das balizas: 2,15x0,75m
 - f. Tamanho da bola: WP3
3. Tempo de jogo:
 - a. Cada jogo terá a duração de 2 partes de 11 minutos cada, com 2 minutos de intervalo
 - b. O relógio corre continuamente e só é parado quando: é marcado um golo, assinalado um penalti, incidentes, lesões, falhas técnicas do campo de jogo. No caso de a diferença de golos atingir os 10, o relógio corre continuamente sem interrupções até ao final.
 - c. Não há limite de tempo de ataque.
 - d. Se houver evidencia de que há vontade de perder tempo, o arbitro pode decidir mudar a posse de bola.
4. Regras de jogo:
 - a. Durante o jogo quando as equipas estão em igualdade numérica, um atacante, não pode estar na área compreendida entre os postes da baliza e os 5 metros, por mais

de 5 segundos. O arbitro começa a contagem crescente com a mão levantada quando o atacante entra claramente na área. No final dos 5 segundos, se o jogador não saiu da área, o arbitro apita imediatamente uma falta ofensiva e dá a posse de bola ao guarda redes da equipa contrária.

- b. Logo que o atacante dentro da área receba a bola, o arbitro para a contagem e deixa-o continuar a sua ação. Se em vez de rematar à baliza ele passar a bola a um companheiro seu, deve sair imediatamente da área. Se permanecer na área após passar a bola a um companheiro, o arbitro assinala uma falta ofensiva.
 - c. Em qualquer momento do jogo, um jogador pode ser substituído deixando o campo de jogo pela zona de reentrada. O substituto pode entrar no campo de jogo pela zona de reentrada logo que o jogador substituído esteja de forma visível fora do campo na zona de reentrada.
 - d. O guarda redes pode ser substituído por outro jogador nas seguintes condições:
 - i. Depois de um golo;
 - ii. Durante o intervalo,
 - iii. Em caso de interrupção do jogo pelo arbitro, em caso de lesão.
 - e. O jogador que substitui o guarda redes deve usar gorro vermelho.
 - f. O guarda redes pode passar o meio campo em qualquer altura e participar no ataque da sua equipa.
5. Faltas graves
- a. Contacto ilegal, falta punível com exclusão
 - i. Uma falta por contacto ilegal acontece quando um jogador, segura, empurra ou puxa um oponente em posse ou sem posse de bola, com a intenção de impedir o seu movimento. A penalização para este tipo de falta será uma exclusão temporária do jogador.
 - ii. O jogador que defenda à distância dum braço (i.e., perto o suficiente para tocar) de um oponente estático, com ou sem posse de bola, deve mostrar ambas as mãos visivelmente ao arbitro acima da superfície da água, mas sem ter de estender os braços. A não visibilidade das mãos deve ser considerado contacto, impedimento ou empurrão ao oponente e não intenção de jogar à bola. Isto é considerado uma falta ilegal por contacto sujeita a exclusão temporária.
 - iii. Um jogador que esteja a defender um oponente que esteja a tentar iniciar um movimento (nadar) ou já esteja mesmo em movimento não será permitido impedir o seu oponente segurando, empurrando ou puxando (como definido acima) ou nadar sobre o seu corpo, mas será permitido nadar de forma a manter posição e defender o movimento do oponente. Impedir o movimento de um jogador em movimento é também considerado falta ilegal por contacto.
 - iv. Um jogador excluído pode retomar o campo de jogo (exceto nos casos de brutalidade, jogo violento ou desrespeito) imediatamente após ter entrado na zona de reentrada.
6. Faltas de penalti
- a. Se um jogador cometer uma falta de contacto ilegal dentro da zona de 5 metros, com uma clara intenção de evitar um golo provável, será assinalado um penalti contra a sua equipa.
7. Falta por zona ilegal
- a. Durante o jogo, quando as equipas estão em igualdade numérica e a equipa atacante já passou toda para o meio campo ofensivo (jogadores de campo), uma defesa à zona não é permitida. A falta que deriva desta situação será denominada “falta por zona ilegal” e será punida com uma exclusão atribuída ao jogador que se mantém estático a defender a sua zona defensiva.
 - b. Uma falta por zona ilegal acontece quando o defensor está a mais de um metro de distância do seu oponente atacante direto.

8. Um jogador que cometa 4 faltas graves não pode retomar o jogo.
9. Faltas ofensivas
 - a. Quando um atacante, com ou sem posse de bola, estiver a segurar, puxar ou empurrar um defesa para obter vantagem, está a cometer uma falta ofensiva. Isto é considerado também uma “falta ilegal por contacto” implicando a imediata troca de posse de bola e a reposição por parte do oponente.
10. Reposições de bola
 - a. Após uma exclusão por “falta por contacto ilegal” a reposição de bola será no local em que esta se encontrar, exceto se esta falta for cometida dentro da zona de 2 metros, em que a reposição terá de ser efetuada na linha de 2 metros.
 - b. Quando um jogador atacante sofre falta grave “falta de contacto ilegal” fora da linha de 5m, ele não poderá rematar diretamente, mas pode fazer um auto passe, passar ou mover-se em qualquer direção e depois rematar.
11. Faltas por brutalidade
 - a. Os jogadores que cometerem brutalidade, ou que não mostrem respeito pelos outros jogadores ou árbitros, serão removidos do campo de jogo e imediatamente substituídos. O jogador será desqualificado dos próximos jogos conforme a gravidade da ação. A desqualificação do jogo seguinte será automática e irrevogável. O Conselho de Disciplina ou Comissão criada para o efeito, decidirá com base na gravidade da ação, a desqualificação num maior número de jogos.
12. Árbitros e oficiais de mesa
 - a. Um arbitro por jogo
 - b. Um oficial de mesa para preenchimento da ata de jogo, contagem de golos e controlo de reentrada irregular.
 - c. Um cronometrista para controlar o tempo de jogo e intervalo.
13. Vários
 - a. Só o treinador e um máximo de 2 assistentes ou dirigentes podem estar no banco.
 - b. Só o treinador pode dar instruções à equipa e caminhar ao longo do campo até ao meio campo. O treinador deverá imediatamente retomar a sua posição junto ao banco de suplentes no momento em que a sua equipa passe a ser defensora. O treinador não pode em momento nenhum interferir com o trabalho ou movimentos do arbitro.
 - c. Durante o torneio, o treinador e o restante staff são obrigados a usar uniforme do Clube.
 - d. O treinador ou o assistente serão imediatamente desqualificados por protestos e serão suspensos no jogo seguinte a menos que o Conselho de Disciplina ou o Comissão criada para o efeito decida em maior número de jogos.
 - e. Se por alguma interferência do treinador ou apoiantes, o jogo se torne difícil de ser conduzido pelo arbitro, este pode suspender temporariamente o jogo. Em caso de reincidência dos distúrbios, o jogo será dado por terminado e averbada uma derrota por 5-0 à equipa a cujos elementos responsáveis pelos distúrbios pertençam.
 - f. No caso de a interferência envolver as duas equipas ou publico afeto às duas equipas, será averbada a derrota por 5-0 a ambas.
14. Trofeu Fair Play
 - a. Esta prova pretende ser mais um evento especialmente baseado na ética e bons valores de mútuo respeito, integração social e fair-play.
 - b. Cada pessoa envolvida nesta competição (jogadores, treinadores, líderes de equipe, pais, apoiantes) são obrigados a respeitar esses valores.
 - c. Numa tentativa de honrar esses princípios, a FPN estabeleceu um prêmio denominado “Trofeu Fair –Play”.
 - d. O objetivo deste premio é elogiar e incentivar o bom comportamento.
 - e. A avaliação de cada equipa será registada na ata de jogo pelo secretário de cada jogo. A avaliação aplica-se a todas as equipas em todos os jogos do torneio.

- f. No final, as equipas serão classificadas de acordo com uma nota média atribuída durante todos os jogos do torneio. (1-5).
- g. Em caso de empate na classificação do referido troféu, haverá um sorteio entre as equipas em igualdade.

ARTIGO 3º – MODELO COMPETITIVO

O modelo competitivo será definido depois de se conhecerem o número de participantes e será publicado em Comunicado oficial.

ARTIGO 4º - 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 2021-2022

ANEXOS

1 – DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS

DESIGNAÇÃO DAS PROVAS NACIONAIS ÉPOCA 2021/2022
--

CODIGO	DESIGNAÇÃO
PO 1	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS
PO 2	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS
PO 3	SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” MASCULINOS 2021
PO 4	TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022
PO 5	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS
PO 6	SUPERTAÇA “CARLOS MEINEDO” FEMININOS 2021
PO 7	TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A23 FEMININOS
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO
PO 15	OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT's
PO 16	TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO

2 – CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL

CATEGORIAS DE ACORDO COM O REGULAMENTO GERAL ÉPOCA 2021/2022

CATEGORIAS/ESCALÃO		MAS / FEM	
ABSOLUTOS	A1, A2	2002	
	A23	1999	2000
	A20	2002	2003
	A18	2004	2005
JUVENIS		2006	2007
INFANTIS		2008	2009
CADETES		2010	2011
MINIS 10		2012	2013
MINIS 8		2014	2015

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 2021/2022
--

PROVA	TEMPO DE JOGO	BOLA	
		Masculino	Feminino
A1 e A2	4 x 8 min util (Int 2-3-2 min)	WP: 5	WP: 4
A23, A20, A18			
JUVENIL			
INFANTIL	4 x 7 min util (Int 2-3-2 min)		
CADETE	2 x 11 min corrido (Int 2 min)	WP: 3	
MINIS			

4 – MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO

**MEDIDAS DO CAMPO DE JOGO
ÉPOCA 2021/2022**

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	25x12,5 m		
PO 8 – CPA20 M	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 9 – CPA23 F	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 10 – CPA18 M	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 11 – CPA18 F	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 12 - CPJUV M	25x16 m (Pref. 30x20 m)*	PO 13 - CPJUV F	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 14 - CPINF MX	25x16 m (Pref. 25x20 m)*		
PO 04 - TP M	25x12,5 m (Pref. 30x20m)*	PO 07 - TP F	25x12,5 m (Pref. 25x20 m)*
PO 03 - ST M	25x16 m (Pref. 30x20m)*	PO 06 - ST F	25x16 m (Pref. 25x20 m)*
PO 16 – OPINF MX AT	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	2021/2022
FORMAÇÃO	INICIAÇÃO	MINIS	Torneios	NIVEL I
		CADETES	TNCADETE	
	DESENVOLVIMENTO	INFANTIL JUVENIL FEM	CPINFANTIL	
		JUVENIL MAS	CPJUVENIL M	
	APERFEIÇOAMENTO	ABSOLUTO	A1F - A2M - A23F A20M - A18	NIVEL III
ALTO RENDIMENTO	ABSOLUTO	A1M	NIVEL III	

6 – DIAS DOS JOGOS

<p>DIAS DOS JOGOS DAS PROVAS NACIONAIS ÉPOCA 2021/2022</p>

PROVA	SABADO	DOMINGO
PO 1 - CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINO	X	
PO 2 - CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINO	X*	X
PO 5 - CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININO	X	X*
PO 8 - CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINO	X*	X
PO 9 - CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININO	X	X*

X* - Quando aprovado pelo CNA

7 – MATRIZ DE JOGOS

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

8 – FICHA DE INSCRIÇÃO EM PROVAS OFICIAIS

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

FORMALIZA A INSCRIÇÃO / RENUNCIA NA SEGUINTE PROVA (um formulário por prova)

CÓDIGO	PROVA	DATA LIMITE	INSCRIÇÃO	RENUNCIA
PO 1 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	17/set/21		
PO 5 + PO 7	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022			
PO 2 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	30/set/21		
PO 4	TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022			
PO 7	TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022			
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS			
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A23 FEMININOS			
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS			
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS			
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS			
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS			
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO			
PO 15	OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT's			
PO 16	TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO	31/dez/21		

Treinador principal		Nível	
---------------------	--	-------	--

Email para envio ata jogo	
---------------------------	--

Para os devidos efeitos, o Clube participante, aqui representado pelo seu signatário, declara ter tomado conhecimento de todas as normativas reguladoras da prática da disciplina de polo aquático, comprometendo-se a cumpri-las na integra.

Nome	
Função	

Assinatura e carimbo _____

Data _____

9 – TAXAS

Inscrições nas provas nacionais (equipas de clubes)		Valor
PO 1 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	400,00 €
PO 2 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	200,00 €
PO 5 + PO 7	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022	200,00 €
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS	150,00 €
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A23 FEMININOS	150,00 €
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS	150,00 €
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS	150,00 €
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	100,00 €
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	100,00 €
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO	100,00 €
PO 15	OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT's	Isento
PO 16	TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO	Isento

Requerimento para emissão de certificado Internacional de transferência (taxas a pagar à FPN)		Valor
PO1	Transferência Intercontinental	300,00 €
PO1	Transferência Continental (Europa)	150,00 €
Restantes provas	Transferência intercontinental/Continental	150,00 €

Nota: Aos valores acima indicados acrescem as taxas internacionais a liquidar à LEN / FINA, e à Federação que liberta o atleta;

REGULAMENTO DE PROVAS NACIONAIS DE POLO AQUATICO

Inscrições de jogadores por época desportiva/prova		Valor
PO 1 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	25,00 €
PO 2 + PO 4	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	12,50 €
PO 2	Jogadores inscritos nas equipas B até 20 anos	6,00 €
PO 5 + PO 7	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022	10,00 €
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS	6,00 €
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A23 FEMININOS	5,00 €
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS	4,50 €
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS	4,00 €
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	3,50 €
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	3,00 €
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO	2,50 €
PO 15	OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT's	Isento
PO 16	TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO	Isento

Inscrição de treinadores e dirigentes por época desportiva/prova		Valor
PO1	Treinadores PO1	100,00 €
PO2	Treinadores PO2	50,00 €
PO5	Treinadores PO5	10,00 €
Restantes provas	Restantes oficiais	10,00 €

Custos com arbitragem (valores por jogo a dividir pelas 2 equipas)		Valor
PO 1	CAMPEONATO PORTUGAL A1 MASCULINOS	230,00 €
PO 2	CAMPEONATO PORTUGAL A2 MASCULINOS	160,00 €
PO 3	SUPERTAÇA "CARLOS MEINEDO" MASCULINOS 2021	230,00 €
PO 4	TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022	160,00 €
PO 4	TAÇA DE PORTUGAL MASCULINOS 2022 (F4)	230,00 €
PO 5	CAMPEONATO PORTUGAL A1 FEMININOS	160,00 €
PO 6	SUPERTAÇA "CARLOS MEINEDO" FEMININOS 2021	160,00 €
PO 7	TAÇA DE PORTUGAL FEMININOS 2022	160,00 €
PO 8	CAMPEONATO PORTUGAL A20 MASCULINOS	140,00 €
PO 9	CAMPEONATO PORTUGAL A23 FEMININOS	140,00 €
PO 10	CAMPEONATO PORTUGAL A18 MASCULINOS	140,00 €
PO 11	CAMPEONATO PORTUGAL A18 FEMININOS	140,00 €
PO 12	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL MASCULINOS	140,00 €
PO 13	CAMPEONATO PORTUGAL JUVENIL FEMININOS	140,00 €
PO 14	CAMPEONATO PORTUGAL INFANTIL MISTO	140,00 €
PO 15	OPEN PORTUGAL INFANTIL MISTO AT's	Isento
PO 16	TORNEIO NACIONAL CADETES MISTO	Isento

10 – BOLA OFICIAL

A bola oficial para a época 2021/2022 é da marca TURBO / K7

