

# **REGULAMENTO OFICIAL**

## **2016-2017**



**CAMPEONATO AMADOR FUTSAL**  
**SANTARÉM / AFS**

## **Artigo 1.º - Objeto**

O presente regulamento rege a organização do Campeonato Amador de Futsal de Santarém/AFS (CAFS), secção do Clube Desportivo Escola D. João II, desde 2015.

## **Artigo 2.º - Princípios Gerais**

**1.º** - O CAFS tem como principal objetivo o desporto lúdico, nomeadamente, a prática da modalidade de futsal não-federado e é realizada em observância dos princípios da ética, defesa do espírito desportivo e fair play desportivo.

**2.º** - Todos devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos ou qualquer forma de discriminação ou desrespeito para com os intervenientes.

**3.º** - O presente regulamento deverá ser cumprido na íntegra caso contrário a CAFS vê-se obrigada a aplicar sanções de acordo com a gravidade da situação.

## **Artigo 3.º - Época desportiva e horários**

**1.º** - A prova tem a duração de uma época desportiva, nomeadamente, com início em Outubro de 2016 e término em Maio de 2017, de acordo com o calendário oficial da prova.

**2.º** - Todas as jornadas serão realizadas nos pavilhões municipais de Santarém.

**3.º** - Eventualmente, poderão ser realizadas algumas jornadas noutras localidades sendo essa situação pré comunicada às equipas participantes.

**4.º** - Todas as jornadas serão realizadas ao Sábado, tendo em conta o número de equipas inscritas, nos horários compreendidos entre 15H30-20H30 havendo rotatividade de horários entre as equipas participantes.

## **Artigo 4.º - Formato Geral – Campeonato**

**1.º** - A fase regular realiza-se a duas voltas num sistema de todos contra todos.

**2.º** - Os 8 primeiros classificados qualificam-se para o Play-Off e disputarão o troféu de campeão do CAFS. As restantes equipas disputarão o Play-Out para atribuição das restantes posições.

**3.º** - A classificação da fase regular é estabelecida de acordo com o seguinte:

- Vitória – 3 pontos;
- Empate – 1 ponto;
- Derrota – 0 pontos.

**4.º** - A classificação será definida segundo o critério “Maior número de pontos obtidos”.

**5.º** - Se houver igualdade pontual entre duas ou mais equipas o critério será o seguinte abaixo mencionado:

- Maior número de pontos conquistados no confronto directo;
- Maior goal average no confronto directo;
- Maior número de golos marcados no confronto directo;
- Maior goal average total;
- Maior número de golos marcados no total;
- Menor número de pontos obtidos na Disciplina;
- Jogo de desempate.

Nota: Entenda-se por goal average, a diferença dos golos marcados com os golos sofridos.

**6.º** - No caso dos Play-Off e dos Play-Out as equipas qualificadas para cada uma das fases defrontar-se-ão num único jogo até ao término da prova.

**7.º** - Todos os jogos terão a duração de 40 minutos corridos (20+20) com exceção dos Play-Off que terão a duração de 50 minutos corridos (25+25).

**8.º** - Os intervalos serão sempre de 5 minutos, no entanto, e para cumprir os horários estipulados, a organização poderá encurtar este tempo caso se justifique.

**9.º** - Em caso de empate nos Play-Offs não existe prolongamento pelo que será efetuada uma série de 5 grandes penalidades para cada equipa e, caso necessário, a marcação de grandes penalidades sucessivas até que uma equipa marque e outra falhe.

**10.º** - O período de tolerância é de 5 minutos a partir da hora marcada para a realização do jogo, sendo que as equipas devem comparecer no local 20 minutos antes. Após o período de tolerância a equipa poderá jogar, no entanto será aplicada uma penalização (ver quadro).

**11.º** - As equipas devem apresentar-se em campo com um mínimo de 4 jogadores. Caso contrário será atribuída falta de comparência e derrota por 0-3 a favor da equipa adversária.

**12.º** - Caso haja falta de comparência, á equipa em questão será aplicada uma coima (ver quadro).

**13.º** - Durante o jogo é necessária a presença de, no mínimo, 3 jogadores de cada equipa. Caso contrário a equipa de arbitragem dará por terminada a partida, com vitória por 3-0 para a equipa adversária.

**14.º** - Os marcadores dos golos nos jogos “anulados” não contarão para atribuição de prémios de carácter individual.

### **Artigo 5.º - Taça Umbro**

**1.º** - Todas as equipas inscritas no CAFS estão automaticamente inscritas na Taça.

**2.º** - As regras de carácter geral aplicadas no Campeonato, no artigo acima citado, serão aplicadas igualmente na Taça.

**3.º** - Nesta prova as equipas defrontar-se-ão, sempre, uma única vez.

**4.º** - Na primeira fase as equipas serão sorteadas por grupos.

**5.º** - De acordo com o número de equipas inscritas, passam á fase seguinte os primeiros classificados de cada grupo e o melhor segundo classificado.

**6.º** - No grupo de 4 equipas os resultados alcançados contra o último classificado serão anulados no final da fase de grupos.

**7.º** - Em caso de empate pontual na primeira fase serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- Maior número de pontos obtidos;
- Maior goal average total;
- Maior número de golos marcados no total;
- Menor número de pontos obtidos na Disciplina;
- Jogo de desempate.

Nota: Entenda-se por goal average, a diferença dos golos marcados com os golos sofridos.

**8.º** - Na fase seguinte o sistema será de eliminatórias a um único jogo.

**9.º** - A duração dos jogos será de 40 minutos corridos (20+20) na primeira fase e de 50 minutos corridos (25+25) na fase eliminar.

**10.º** - Não existe prolongamento pelo que, caso haja situação de empate, será efetuada uma série de 5 grandes penalidades para cada equipa e, caso necessário, a marcação de grandes penalidades sucessivas até que uma equipa marque e outra falhe.

### **Artigo 6.º - Sorteio**

**1.º** - O sorteio será realizado uma semana antes do início da prova.

**2.º** - Todas as equipas se deverão fazer representar com pelo menos um elemento trazendo consigo a seguinte documentação necessária.

### **Artigo 7.º - Alteração de jogos**

**1.º** - A organização pode alterar a calendarização dos jogos das equipas sempre que existir razão justificativa para tal.

**2.º** - Apenas haverá trocas de horários entre equipas caso haja concordância prévia entre a organização, equipa em questão e equipas envolvidas.

**3.º** - O pedido de alteração deverá chegar á organização por E-mail com indicação final das trocas pretendidas para que o calendário possa ser reajustado, no máximo até 4 dias antes da realização do jogo.

**4.º** - A organização fornecerá os contactos de todos os responsáveis das equipas participantes para este efeito.

**5.º** - Exceção feita ás alíneas anteriores, o jogo mantém-se no horário original.

## **Artigo 8.º - Leis de jogo**

Com exceção feita aos pontos referidos no presente regulamento, todas as regras de jogo serão adotadas pelo regulamento oficial da FIFA para a modalidade.

## **Artigo 9.º - Equipas e Jogadores**

- Todos os jogadores estão sujeitos ao controlo anti doping nos termos da lei.

**1.º** - Todos os elementos terão o seu cartão de jogador e toda a equipa técnica terá o seu cartão de treinador, que deverá ser sempre apresentado antes de cada jogo.

**2.º** - As equipas devem ser compostas por um mínimo de 10 elementos e no máximo 16.

**3.º** - As equipas poderão incluir mais 2 elementos adicionais, no entanto, cada operação terá uma penalização (ver quadro).

**4.º** - Cada equipa poderá inscrever um máximo de 4 federados sendo que em cada jogo apenas poderão jogar dois.

**5.º** - Caso uma equipa utilize jogadores que não estejam inscritos, ou exceda o limite máximo de federados permitidos por jogo, ser-lhe-á atribuída uma derrota por 5-0 no/s jogo/s em causa.

**6.º** - Caso um jogador deixe de ser federado a determinada altura deverá apresentar um documento que comprove isso mesmo.

**7.º** - O jogador considera-se inscrito apenas se cumprir todos os requisitos impostos pela organização e apresentar o cartão de jogador.

**8.º** - É obrigatória a realização do alinhamento do 5 inicial de cada equipa em cada jogo, de forma a incentivar o fair play entre equipas e respeitar os espectadores presentes.

**9.º** - Cada equipa deve inscrever no mínimo um treinador e um delegado. Os elementos da equipa técnica podem ser substituídos a qualquer altura, desde que a organização seja previamente avisada via E-mail, para poder emitir o cartão de treinador.

**10.º** - O treinador ou delegado considera-se inscrito apenas se cumprir todos os requisitos impostos pela organização e apresentar o cartão de treinador.

**11.º** - Cabe ao delegado de cada equipa dirigir-se à mesa da organização, antes de cada jogo, e preencher na ficha de jogo as presenças dos respetivos jogadores, apresentando obrigatoriamente o cartão de jogador de cada um.

**12.º** - Cabe ao delegado de cada equipa verificar a veracidade de toda a informação presente na ficha de jogo referente à sua equipa.

**13.º** - Cabe ao delegado ou treinador assinar obrigatoriamente a ficha no final do jogo.

**14.º** - Os capitães das equipas intervenientes em cada jogo devem usar uma braçadeira e de cor diferente do seu equipamento que permita a sua identificação.

**15.º** - Apenas jogadores que estiverem devidamente equipados poderão estar sentados no banco de suplentes. Caso um jogador faça parte da equipa mas não possa, por algum motivo, jogar, deverá assistir á partida na bancada.

**16.º** - Para além de jogadores e equipa técnica, o acesso ao banco de suplentes e ao recinto de jogo é estritamente proibido para qualquer outro elemento.

**17.º** - Se estes elementos se recusarem a abandonar o banco de suplentes, e passado o tempo de espera de 5 minutos, será aplicada uma penalização (ver quadro).

**18.º** - Um jogador ou técnico que esteja castigado não poderá estar sentado no banco de suplentes nem perto do recinto de jogo, devendo assistir á partida na bancada. Caso contrário será aplicada uma penalização á equipa (ver quadro).

**19.º** - Apenas o treinador e delegado poderão estar de pé em frente ao banco de suplentes. Todos os jogadores deverão estar sentados, salvo que estejam a realizar exercícios de aquecimento ou preparados para entrar (máximo 3 jogadores de pé).

**20.º** - Não existe restrição em um jogador ser também treinador ou delegado.

**21.º** - Só o delegado e/ou treinador da equipa pode interagir com o árbitro da mesa.

**22.º** - Não existe limite de substituições.

**23.º** - A substituição terá de ser efetuada no local indicado para o efeito em que primeiro sairá o jogador dentro do terreno de jogo e só depois entrará o jogador suplente.

**24.º** - Qualquer infração no processo de substituição resultará na interrupção momentânea do jogo. A equipa será punida com a marcação de um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava e o jogador em questão será advertido.

### **Artigo 10.º - Transferências**

**1.º** - Após a entrega da ficha de inscrição, as equipas terão até ao final da segunda jornada para efetuar alterações no plantel sendo que a organização deverá ser informada por E-mail até ao dia antes da realização de cada uma das duas primeiras jornadas.

**2.º** - Só serão aceites novas inscrições ou transferências na época especial para o efeito, no caso, de 18 de Dezembro de 2016 a 31 de Janeiro de 2017.

**3.º** - Qualquer transferência ou inclusão de novo elemento dentro deste período deverá ser comunicada á organização por E-mail.

**4.º** - Um jogador só pode ser transferido uma vez na mesma época.

**5.º** - Um jogador não pode representar mais do que duas equipas na mesma época.

**6.º** - Um jogador que tenha sido transferido de uma equipa para outra na mesma época não pode voltar á sua equipa de origem.

**7.º** - Um jogador que tenha sido inscrito e/ou tenha efetuado algum jogo até á segunda jornada e pretenda ser transferido para outra equipa, só poderá voltar a jogar em 2017.

**8.º** - Para que a transferência de um jogador seja aprovada, a equipa em questão deverá obrigatoriamente apresentar á organização o Documento de Declaração de Transferência.

### **Artigo 11.º - Equipamentos**

**1.º** - Todas as equipas devem ser possuidoras do seu próprio equipamento igual para todos e obrigatoriamente numerado.

**2.º** - Não é possível existir a repetição de números dentro da mesma equipa num jogo, nem exceder dois algarismos.

**3.º** - O equipamento de Guarda-redes deve ser diferenciado dos restantes companheiros.

**4.º** - Caso existam equipas com equipamentos da mesma cor cabe aos árbitros nomear uma das equipas para vestir coletes ou, caso haja concordância mútua, cada equipa utilizará os coletes em cada uma das partes do jogo.

**5.º** - O uso de caneleiras é facultativo.

**6.º** - A organização não se responsabiliza por qualquer incidente ocorrido derivado ao facto da não utilização de caneleiras.

**7.º** - No que respeita ao calçado é permitida a utilização de ténis de sola lisa. Não será permitida a utilização de ténis de pitão pequeno de borracha.

**8.º** - Caso um atleta utilize brincos, pulseiras ou outro tipo de acessórios que o árbitro considere perigoso para a integridade física dos atletas, deverá tapar o mesmo com fita adesiva. A responsabilidade da utilização destes acessórios é sua.

### **Artigo 12.º - Árbitros**

**1.º** - A organização é responsável pela nomeação dos árbitros para os jogos.

**2.º** - Para cada jogo serão nomeados dois árbitros sendo que serão os mesmos a cronometrar os jogos e a terminar os mesmos. A organização marcará presença na mesa de jogo de forma a controlar as ocorrências do jogo.

**3.º** - Das suas decisões sobre questões de facto ocorridas no decurso do jogo não há apelo, mesmo que isso tenha reflexos no resultado do encontro.

**4.º** - A partir do momento que ingressa no terreno de jogo poderá advertir todo e qualquer elemento que tenha comportamento incorreto ou atitude inconveniente e expulsá-lo-á do recinto de jogo em caso de reincidência.

**5.º** - Tomará medidas disciplinares contra todo o elemento que cometa uma atitude passível de advertência ou expulsão.

**6.º** - Interromperá o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado. Se um jogador estiver ligeiramente lesionado a partida só será interrompida quando a bola deixar de estar em jogo ou se assim o indicar.

**7.º** - Apenas a equipa de arbitragem poderá interagir com o cronometrista no sentido de parar o tempo de jogo, caso alguma situação assim o justifique.

**8.º** - Caso se verifique a falta de comparência de um árbitro em determinado jogo, as equipas têm duas opções: adiam o jogo para data a designar ou, caso estejam ambas de acordo, permitem que um elemento exterior ao jogo o arbitre.

**9.º** - As equipas poderão apresentar qualquer tipo de Sugestões por escrito por E-mail relativos á arbitragem. Após uma análise, pode ser encaminhado para o Conselho de Disciplina para se proceder à sua avaliação.

**10.º** - Depois da decisão do Conselho de Disciplina a equipa pode recorrer dessa mesma decisão, sendo a situação encaminhada para o Conselho de Justiça, sujeitando-se em todo o caso a perder o recurso.

**11.º** - Casos omissos deste artigo serão resolvidos pelo Conselho de Justiça.

### **Artigo 13.º - Disciplina**

**1.º** - Os cartões mostrados no campeonato e na taça são contabilizados de forma independente e limpam apenas após o término das fases regulares e primeira fase.

**2.º** - Ao longo da época, a acumulação de 5 cartões amarelos (campeonato) e 2 cartões amarelos (taça) origina um jogo de suspensão a cumprir na partida imediatamente a seguir á amostragem do último cartão.

**3.º** - Um jogador ou técnico que seja expulso terá que abandonar o campo e não poderá ficar no banco de suplentes tendo obrigatoriamente de ir para a bancada ou balneário.

**4.º** - Se por motivos disciplinares, um determinado jogo não chegar ao seu fim, proceder-se-á da seguinte forma:

- No caso de uma das equipas ser responsável por determinado jogo não terminar, essa equipa é penalizada com uma derrota de 5-0 e serão equacionados os respetivos castigos disciplinares individuais e coletivos.
- No caso de ambas as equipas serem responsáveis, o jogo não se repete e nenhuma das formações soma pontos nessa jornada. Serão também equacionados possíveis castigos disciplinares individuais e coletivos.

**5.º** - Em caso de expulsão da prova a equipa em causa não terá direito ao reembolso dos jogos efetuados até esse momento.

**6.º** - Cada equipa é responsável pelos atos individuais dos seus jogadores.

**7.º** - Quadro de penalizações:



## JOGADORES

SITUAÇÃO	CASTIGO	COIMA
Completar uma série de 5 cartões amarelos (campeonato)	1 Jogo	
Completar uma série de 2 cartões amarelos (taça)	1 Jogo	
Dupla advertência no decorrer do jogo e consequente cartão vermelho	1 Jogo	
Cartão vermelho direto por uma situação de jogo	1 Jogo	
Gestos ofensivos ou grosseiros para com espectadores	1 Jogo	1,00
Cartão vermelho direto por situações de indisciplina	2 Jogos	1,00
Gestos ofensivos ou grosseiros para com a equipa de arbitragem	2 Jogos	1,00
Gestos ofensivos ou grosseiros para com o adversário ou técnico	2 Jogos	1,00
Gestos ofensivos ou grosseiros para com elementos da organização	2 Jogos	1,00
Insultos para com a equipa de arbitragem, adversário ou técnico	2 Jogos	1,00
Insultos para com elementos da organização	2 Jogos	1,00
Conduta violenta de forma propositada	3 Jogos	2,00
Resposta a conduta violenta	3 Jogos	2,00
Vocabulário insultuoso nos meios de comunicação social	3 Jogos	
Falta de comparência da equipa ao jogo	Derrota	5,00
Inscrição de elemento adicional ao máximo permitido por equipa		5,00
Realização do jogo após o período de tolerância	1 Ponto	
Presença de elementos não inscritos no banco ou recinto de jogo	1 Ponto	
Presença de elementos castigados no banco ou recinto de jogo	1 Ponto	
Pagamento de prestações da inscrição fora do prazo permitido	1 Ponto	
Agressão á equipa de arbitragem, adversário, técnico ou organização	Irradiação	

Sob estes castigos podem ser aplicados mais jogos ou coimas caso o jogador seja reincidente. Caso o jogador seja também treinador da equipa o castigo mantém-se para ambos os cargos. O pagamento das coimas deve ser feito em numerário junto do Conselho Fiscal.

## TÉCNICOS OU DELEGADOS

SITUAÇÃO	SUSPENSÃO	COIMA
Expulsão do banco por indicação da equipa de arbitragem	1 Jogo	
Insultos ou gestos grosseiros á equipa adversária	2 Jogos	1,00
Insultos ou gestos grosseiros á equipa de arbitragem	2 Jogos	1,00
Insultos ou gestos grosseiros a elementos da organização	2 Jogos	1,00
Conduta violenta de forma propositada	3 Jogos	2,00
Resposta a conduta violenta	3 Jogos	2,00
Vocabulário insultuoso nos meios de comunicação social	3 Jogos	
Agressão á equipa de arbitragem, adversário, técnico ou organização	Irradiação	

Sob estes castigos podem ser aplicados mais jogos ou coimas caso o elemento for reincidente. Caso o treinador seja também jogador da equipa o castigo mantém-se para ambos os cargos. O pagamento das coimas deve ser feito em numerário junto do Conselho Fiscal.

### **Artigo 14º - Instalações**

No sentido de preservar as instalações dos recinto desportivos utilizados para disputa de jogos, conscientes de que essa preservação pressupõe regras mínimas que terão que ser cumpridas, damos conhecimento que:

- 1.º - Só é permitida a entrada no recinto de jogo a pessoas com calçado apropriado.
- 2.º - Não é permitido fumar dentro do recinto e balneários.
- 3.º - Os balneários terão de ser mantidos em bom estado. Qualquer dano causado será da responsabilidade das equipas que na altura o utilizam.

### **Artigo 15º - Inscrições**

- 1.º - Toda a documentação deverá ser enviada até ao dia 22 de Setembro de 2016.
- 2.º - A idade mínima de participação é de 16 anos.
- 3.º - O número máximo de equipas é de 13, sendo que equipas de edições anteriores têm prioridade na inscrição.
- 4.º - O valor total de inscrição na prova é de 800,00 euros por equipa incluindo o seguinte:
  - Realização de no mínimo 25 jogos
  - Seguro de acidentes pessoais durante toda prova
  - Seguro de responsabilidade civil do evento válido para terceiros e espectadores
  - Cartão de participante
  - Acesso a descontos dos parceiros e patrocinadores da prova
  - Cobertura fotográfica do evento
  - Estatísticas e acompanhamento semanal do evento
  - Prémios individuais e coletivos
- 5.º - A inscrição da equipa apenas se considera completa depois de enviada a documentação para o E-mail: [lafs.geral@outlook.pt](mailto:lafs.geral@outlook.pt) de acordo com o seguinte:
  - Envio do atestado médico de aptidão para a prática desportiva de cada jogador.
  - Envio da ficha de inscrição devidamente preenchida e assinada.
  - Comprovativo de pagamento do valor da caução até ao dia 22 de Setembro.
- 6.º - O pagamento do valor da inscrição poderá ser feito de acordo com as hipóteses:  
OPÇÃO 1- Na totalidade
  - 50,00 euros de caução até ao dia 22 de Setembro de 2016
  - 750,00 euros até ao dia 30 de Setembro de 2016 ou no dia do primeiro jogo

#### **OPÇÃO 2- Por 3 prestações**

- 50,00 euros de caução até ao dia 22 de Setembro de 2016
- 150,00 euros até ao dia 30 de Setembro de 2016 ou até ao dia do primeiro jogo
- 300,00 euros até ao dia 14 de Janeiro de 2017
- 300,00 euros até ao dia 11 de Março de 2017

#### **OPÇÃO 3- Por 6 prestações**

- 50,00 euros de caução até ao dia 22 de Setembro de 2016
- 150,00 euros até ao dia 30 de Setembro de 2016 ou até ao dia do primeiro jogo
- 100,00 euros até ao dia 19 de Novembro de 2016
- 100,00 euros até ao dia 17 de Dezembro de 2016
- 100,00 euros até ao dia 14 de Janeiro de 2017
- 100,00 euros até ao dia 11 de Fevereiro de 2017
- 100,00 euros até ao dia 11 de Março de 2017
- 100,00 euros até ao dia 8 de Abril de 2017

**7.º** - No caso de haver algum pagamento fora de prazo á equipa em questão aplica-se a respetiva penalização (ver quadro).

**8.º** - O pagamento pode ser feito por transferência bancária (deverá ser pedido por E-mail o NIB respetivo) ou em numerário junto do Conselho Fiscal.

**9.º** - Caso alguma equipa fique com alguma dívida e desista da prova, todos os seus elementos ficarão impedidos de voltar a participar no CAFS e Taça Umbro.

### **Artigo 16º - Prémios**

**1.º** - Os prémios em disputa para esta edição serão os seguintes:

- Troféu de participação para todas as equipas;
- Troféu para o vencedor da taça;
- Troféu para o melhor marcador (campeonato);
- Troféu para o melhor jogador (campeonato e taça);
- Troféu para o melhor ataque (campeonato e taça);
- Troféu para a defesa menos batida (campeonato e taça);
- Troféu disciplina (campeonato e taça);
- Prémio para o melhor guarda-redes (campeonato e taça);
- Vencedor da fase regular do campeonato;
- Melhor treinador
- Equipa revelação
- Outros

**2.º** - A nomeação do melhor jogador em campo no final de cada jogo será tomada pela organização, podendo os responsáveis de cada equipa opinar para o efeito.

**3.º** - Os critérios de desempate para atribuição dos prémios individuais serão tomados através dos seguintes pontos:

- Número de jogos realizados;
- Número de golos marcados ou menor número de golos sofridos;
- Média entre os elementos acima citados;
- Ordem alfabética.

Caso haja algum empate cabe á organização decidir o vencedor.

**4.º** - A Taça da Disciplina premiará a equipa com menos cartões e acumulações de faltas durante a prova. A pontuação será feita da seguinte forma:

- Cartão Amarelo (1 ponto);
- Cartão Vermelho (3 pontos);
- Cinco faltas acumuladas em cada parte do jogo (1 ponto)
- Vencerá a equipa que tiver menos pontos acumulados (campeonato e taça).

### **Artigo 17.º - Outras disposições**

**1.º** - A organização fornece bolas para aquecimento e bola oficial para todos os jogos. Para encomenda das bolas utilizadas nos jogos as equipas deverão contactar a organização.

**2.º** - A organização não se responsabiliza pelo desaparecimento ou qualquer outro tipo de problema relacionado com bolas ou objetos pessoais, que não os seus, durante o torneio.

**3.º** - Todo e qualquer participante na prova permite automaticamente a cedência dos seus direitos de imagem á organização e respetivos parceiros para eventuais campanhas.

### **Artigo 18.º - Conselho de Disciplina**

O Conselho de Disciplina é responsável por analisar e aplicar penalizações e coimas. Tem o dever de tornar públicas as suas decisões, num prazo nunca superior a 72h depois do fim de cada jornada.

### **Artigo 19.º - Conselho de Justiça**

O Conselho de Justiça é responsável por analisar os recursos solicitados pelas equipas, referente a decisões tomadas pelo Conselho de Disciplina. Tem o dever de tornar públicas as suas decisões, num prazo nunca superior a 48h depois da apresentação do recurso por parte de qualquer equipa.

### **Artigo 20.º - Conselho Fiscal**

O Conselho Fiscal é responsável pela receção de pagamentos, cobrar prestações, coimas ou outro tipo de assuntos de ordem monetária.

### **Artigo 21.º - Casos Omissos**

Todos os casos omissos são supridos pela organização.

### **Artigo 22.º - Entrada em vigor**

O presente regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2016-2017 devendo ser previamente enviado a todos os intervenientes.