

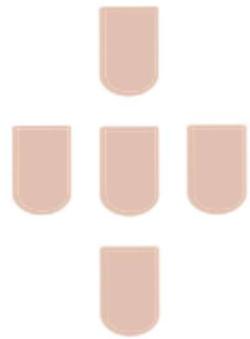
Anexo XXIII

Federacão Portuguesa de Padel

Regulamento do Circuito Jovem

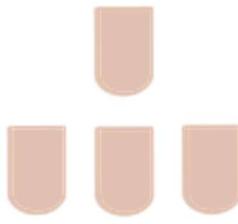
2026

Em vigor a partir de 1 Janeiro de 2026



Índice:

1. <i>Âmbito de aplicação</i>	3
2. <i>Calendário</i>	4
3. <i>Inscrições</i>	5
4. <i>Director de Prova</i>	5
5. <i>Juiz - Árbitro</i>	6
6. <i>Regulamento</i>	6
7. <i>Cartaz</i>	7
8. <i>Desenvolvimento da prova</i>	7
9. <i>Classe das provas</i>	8
10. <i>Masters</i>	9
11. <i>Ranking Nacional Jovem</i>	9
12. <i>Disposição Final</i>	10
ANEXO I - Normas Cartão Branco	14



1. Âmbito de aplicação

- 1.1.** Este regulamento será aplicado a todas as provas jovem disputadas em território nacional, nomeadamente as provas do circuito Jovem FPP, Campeonato Nacional de Jovens, Campeonato Regional de Jovens, Masters Jovens, Campeonato Nacional de Clubes Jovem, Liga de Clubes Jovem e Campeonato Nacional de Regiões Jovem.
- 1.2.** Designa-se por prova jovem, todas aquelas que são disputadas nos seguintes escalões etários: Sub12M, Sub12F, Sub14M, Sub14F, Sub16M, Sub16F, Sub18M e Sub18F.
- 1.3.** Os escalões Sub-08 e Sub-10 passam a estar em circuito próprio.
- 1.4.** Só poderão disputar as provas oficiais jogadores com licença FPP válida e que se enquadrem nos escalões etários.
- 1.5.** Cada clube poderá organizar mais do que uma prova por ano, num máximo de três. Para poder organizar três provas, uma delas terá obrigatoriamente de ser um FIP Promises. No entanto organizando um FIP Promises terá obrigatoriamente que organizar um torneio do Circuito Jovem de qualquer uma das classes de prova.
- 1.6.** As classes de provas são:
 - 1.6.1.** Provas 2.000 - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador excepto:
 - 1.6.1.1.** Sub-12 Masculinos – Top-4 do ranking
 - 1.6.1.2.** Sub-14 Masculinos – Top-8 do ranking
 - 1.6.1.3.** Sub-16 Masculinos – Top-8 do ranking
 - 1.6.1.4.** Sub-18 Masculinos – Sem limitação
 - 1.6.1.5.** Sub-12 Femininos – Sem limitação
 - 1.6.1.6.** Sub-14 Femininos – Top-4 do ranking
 - 1.6.1.7.** Sub-16 Femininos – Top-4 do ranking
 - 1.6.1.8.** Sub-18 Femininos – Sem limitação
 - 1.6.1.9.** Estas limitações aplicam-se no respectivo escalão. Não se aplicam em escalões superiores.



- 1.6.2. Provas 5.000 - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Praticante Jogador.
- 1.6.3. Provas 10.000 – Campeonato Regional e Classe equivalente de um FIP Promises.
- 1.6.4. Provas 15.000 – Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Estas provas integrarão o Masters Series de Provas Jovens.
- 1.6.5. Provas 20.000 – Masters FPP
- 1.6.6. Provas 30.000 – Campeonato Nacional de Jovens



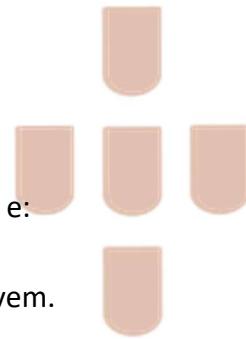
- 1.7.** Qualquer prova jovem, que seja homologada pela FPP e que cumpra todos os requisitos deste regulamento, atribui pontos ao jogador para o Ranking Nacional Jovem conforme Tabela: Sistema de Pontos - Provas Jovem que consta no Anexo XX Pontos Ranking Prize Money.

2. Calendário

- 2.1.** Poderão organizar provas jovem todos os clubes com licença da FPP válida.
- 2.2.** Para a realização destas provas o clube terá de realizar a candidatura de provas na sua área privada no site da FPP.
- 2.3.** A FPP é responsável pela elaboração e divulgação do calendário de Provas Jovem.
- 2.4.** Não podem ser marcadas provas 2.000 ou 5.000 a menos de 200km uma da outra em datas que coincidam entre elas, sendo que no máximo poderá haver duas provas (com excepção do Campeonato Regional, onde só poderá haver essa prova)
- 2.5.** Em datas de provas de classe 10.000 só poderá haver essa prova (excepto provas de classe 2.000).
- 2.6.** Em datas de provas de classe 15.000 ou superior só poderá haver essa prova.
- 2.7.** Depois de publicado o calendário, o clube apenas poderá alterar a data da prova desde que não coincida com alguma já marcada nessa data. Essa alteração deverá ser comunicada à FPP e aprovada pela mesma, quatro semanas antes do início da prova, através do email backoffice@fppadel.pt.
- 2.8.** A organização das provas jovem é da inteira responsabilidade dos clubes.

3. Inscrições

- 3.1.** As inscrições serão feitas através do site da FPP ou no Tiepadel fazendo login e escolhendo a prova em que desejam participar.



3.2. Os atletas podem participar livremente em provas do seu escalão e:

3.2.1. Do escalão imediatamente superior se este for um escalão Jovem.

3.2.2. Se o escalão imediatamente superior for de Absolutos:

3.2.2.1. Aplica-se o ponto 4.2.3.b.2 do Regulamento Geral.

3.2.2.2. Atletas que pretendam jogar num nível acima do permitido do ponto 4.2.3.b.2 do Regulamento Geral e tenham 6 participações no Circuito Jovem no ano anterior à data do torneio poderão jogar até um nível acima definido nesse ponto.

3.3. A participação com subida de dois ou mais escalões obriga a apresentação de:

3.3.1. Exame Médico de Sobre Classificação, de acordo com as regras legais do IPDJ.

3.3.2. Minuta de declaração de responsabilidade, que deve ser preenchida e assinada por um dos pais ou encarregado de educação, e enviada para a FPP, até ao final do prazo de atribuição dos WC do primeiro torneio em que o atleta participar. A minuta poderá ser acedida através do site da FPP e será válida para toda a época desportiva excepto se revogada por escrito pelo respectivo Encarregado de Educação.

3.4. Os critérios para participação de atletas em provas de classe 2.000 ou superior em dois ou mais escalões acima do seu são as seguintes:

3.4.1. Os atletas de Escalão Sub-12 Feminino (limitadas às atletas nascidas a partir de dois anos do limite etário do escalão) que estejam no top-8 podem jogar torneios do escalão Sub-16.

3.4.2. Os atletas de Escalão Sub-12 Masculinos (limitados aos atletas nascidos a partir de dois anos do limite etário do escalão) que estejam no top-4 podem jogar torneios do escalão Sub-16.



- 3.4.3. Os atletas de Escalão Sub-14 Feminino (limitados aos atletas nascidos a partir de dois anos do limite etário do escalão) que estejam no top-8 podem jogar torneios do escalão Sub-18.
- 3.4.4. Os atletas de Escalão Sub-14 Masculinos (limitados aos atletas nascidos a partir de dois anos do limite etário do escalão) que estejam no top-4 podem jogar torneios do escalão Sub-18.
- 3.5.** Os critérios para participação de atletas em provas do Circuito Absoluto com subida de dois ou mais escalões acima do seu são as seguintes:
- 3.5.1. Os atletas de Escalão Sub-14 que estejam no top-8 do seu escalão podem jogar torneios do escalão Absoluto até nível 4. Os atletas Sub-14 que estejam no top-4 podem jogar até nível 3.
- 3.5.2. Os atletas de Escalão Sub-16 que estejam no top-16 do seu escalão podem jogar torneios do escalão Absoluto até nível 3. Os atletas Sub-16 que estejam no top-8 podem jogar até nível 2.
- 3.5.3. Os jogadores de nível superior às respectivas limitações acima descritas podem jogar torneios do Circuito Absoluto sem limitação nesse nível. (ex: Um atleta número 10 do ranking de Sub-14, mas seja nível 2 no ranking Absoluto pode jogar nível 2 no Circuito Absoluto sem limitação).
- 3.6.** Atletas que não cumpram os requisitos de participação ou que queiram jogar num nível acima do definido no ponto 3.2.2, 3.4 e 3.5 deste regulamento podem requerer ao GARD um regime excepcional para poderem participar.



- 3.7.** Os jogadores apenas podem participar num escalão de jovens. No entanto, os jogadores no top-8 do ranking podem participar em dois escalões de jovens simultaneamente, sendo que os escalões são obrigatoriamente o seu e o imediatamente superior ao seu e apenas se em ambos os escalões onde se inscreveu, o modelo competitivo for quadro directo. Os jogadores top-2 do seu ranking poderão jogar nos dois escalões acima do seu, não jogando no seu escalão.
- 3.8.** Para os jogadores inscritos em duplo escalão não se aplicam os tempos de descanso definidos neste regulamento entre jogos de escalões diferentes.
- 3.9.** Os jogadores inscritos em duplo escalão não podem ser penalizados com falta de comparência em caso de atrasos dos seus jogos no outro escalão de competição.
- 3.10.** O prazo de encerramento de inscrições, pagamentos e atribuição de WC será de acordo com as seguintes indicações:
- 3.10.1. Inscrições até às 09h00 da 4^ª feira da semana anterior à realização da prova;
- 3.10.2. Pagamento da inscrição até às 09h00 de 6^ª feira – sendo que às 09h00 já não são consideradas inscrições.
- 3.10.3. Inclusão dos WC na lista de pagamentos até às 17h de 6^ª Feira;
- 3.10.4. Provas 10.000 – de acordo com regulamento FIP

4. Director de Prova

- 4.1.** A designação de um Director de Prova é obrigatória para todas as provas jovem.
- 4.2.** O director de prova será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de dirigente válida.
- 4.3.** O Director de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.



- 4.4. O director de prova deve enviar para a FPP até 25 dias antes do início da prova o cartaz de divulgação da mesma para homologação e aprovação.
- 4.5. É da responsabilidade do director de prova a atribuição do cartão Branco/Fairplay.

5. Juiz Árbitro

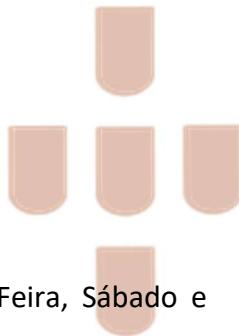
- 5.1. A designação de um Juiz-Árbitro para todas as provas do Circuito Jovem é obrigatória.
- 5.2. O Juiz- Árbitro será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de árbitro válida.
- 5.3. O juiz- árbitro deve publicar, os horários e quadros da mesma, até às 18h00 de 2ª Feira da semana da realização da prova.
- 5.4. O juiz-árbitro deve, no prazo máximo de 24 horas desde a conclusão da prova, carregar na plataforma da FPP todos os resultados da mesma a fim de serem contabilizados os pontos para o Ranking Nacional Jovem.

6. Regulamento

- 6.1. Cada prova deverá ter o seu regulamento próprio, elaborado de acordo com o presente regulamento e Regulamento Geral de Provas da FPP.
- 6.2. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação.

7. Cartaz Oficial

- 7.1. Cada prova deverá ter um cartaz oficial elaborado de acordo com o Regulamento Geral de Provas da FPP.
- 7.2. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para homologação e aprovação.



8. Desenvolvimento da prova

- 8.1.** As provas Jovem são disputadas no máximo em três dias (6^ª Feira, Sábado e Domingo). No caso de feriados nacionais na 2^ª Feira seguinte, esse dia pode ser utilizado para a realização da prova.
- 8.2.** Fica estabelecido como número máximo de jogos por dia, 4 em fases de grupo ou 3 em fases de grupo mais 1 em quadro (total 4 jogos) e 3 no máximo em jogos de quadro.
- 8.3.** A prova disputar-se-á em grupos ou quadro directo consoante a tabela seguinte (as provas de classe 10.000, excepto o Campeonato Regional, regem-se pelos regulamentos FIP):

JOVENS		
	10.000 e superiores	5.000 e inferiores
Grupos	Até 11 pares	Até 12 pares
Quadro Directo	12 ou mais pares	13 ou mais pares



- 8.4.** Os horários dos jogos deverão ser marcados entre as 8h00 e início do último encontro no máximo às 20h00, no caso dos escalões Sub-12 e Sub-14. Nos escalões Sub-16 e Sub-18, o início do último encontro é às 22h00. O último jogo de uma prova do Circuito Jovem pode ser iniciado até às 18h00 do último dia de prova (se este for Domingo). Se por motivos de força maior, estes horários não puderem ser cumpridos, fica ao critério do Juiz-Árbitro jogar ou não fora destes horários.
- 8.5.** Durante a realização das provas têm de ser respeitados os seguintes períodos de descanso:
- 8.5.1. Encontros realizados no mesmo dia em Pro Set têm direito a 30 minutos de descanso, no entanto, podem ser realizados consecutivamente até ao máximo de dois por dia. Após dois jogos consecutivos tem direito a 60 minutos de descanso.
- 8.5.2. Encontros realizados no mesmo dia em Super Tie Break no terceiro, têm direito a 60 minutos de descanso.
- 8.5.3. Encontros realizados no mesmo dia em 3 sets têm direito a 90 minutos de descanso.
- 8.6.** No desenrolar da Fase de Grupos de qualquer escalão (caso aconteça), o último jogo de cada grupo deve ser realizado entre as duas duplas melhor rankeadas desse grupo.
- 8.7.** Sempre que uma prova não termine na data prevista, o Juiz Árbitro terá que a concluir no prazo máximo de 8 dias, em relação à data marcada para o seu termo, salvo circunstâncias excepcionais, avaliadas e aprovadas pela FPP.
- 8.8.** Os encontros devem ser disputados conforme Tabela: *Modalidade Mínima a ser jogada por Categorias* que consta no Anexo XIX do Regulamento Geral da FPP *Quadros de provas e Sistemas de Jogo*.



8.9. O mínimo de pares em cada escalão é de 3. No caso de algum escalão não ter pares suficientes para a realização do mesmo, os pares inscritos poderão:

8.9.1. Participar no escalão imediatamente acima, no seguimento de contacto com o Juiz-Árbitro.

8.9.2. No escalão de Sub-12 Femininos, o Juiz-Árbitro poderá optar entre o ponto anterior ou a inscrição em Sub12 Masculinos.

8.10. No Escalão de Sub-12 Masculinos está autorizada a inscrição de pares mistos, mediante contacto directo com a FPP para backoffice@fppadel.pt

8.11. Os pontos obtidos nas provas Jovem contam para o Ranking Nacional Jovem do escalão em que participou.

8.12. As provas do Circuito Jovem poderão ter jogo de atribuição do 3º e 4º lugar. Para este jogo ser realizado ambas as duplas semi-finalistas vencidas têm de concordar com a realização do mesmo:

8.12.1. Se não for realizado serão atribuídos os pontos de ranking previstos no RG 18
– Pontos de Ranking & prize-Money para ½ final.

8.12.2. Caso seja realizado, serão atribuídos os pontos de ranking previstos no RG 18
– Pontos de Ranking & prize-Money para 3º e 4º lugar.

8.13. Quadro de Consolação:

8.13.1. O Quadro de Consolação é obrigatório em provas de classe 15.000 ou superior, sempre que o modelo competitivo seja Quadro Directo, sendo recomendado nas outras classes de provas.



8.13.2. Serão elegíveis para jogar o Quadro de Consolação todas as duplas que participem apenas num jogo do torneio. Apenas nos casos em que o Juiz-Árbitro por limitação de horários/campos não conseguir esperar pelas duplas que disputam o seu primeiro jogo na segunda ronda do torneio, poderá limitar às duplas que perdem na primeira ronda. Nestes casos o Juiz-Árbitro deverá informar a FPP por email no momento da tomada de decisão com a justificação da mesma, para que a mesma possa ser analisada posteriormente.

8.13.3. A participação no Quadro de Consolação implica a inscrição da dupla junto do Juiz-Árbitro após o final do seu encontro. O Juiz-Árbitro decidirá o modelo competitivo consoante o número de duplas inscritas. Poderá juntar no Quadro de Consolação os seguintes escalões, se assim entender (os pontos serão atribuídos no escalão etário mais alto):

8.13.3.1. Sub-12 Feminino e Sub-12 Masculino

8.13.3.2. Sub-12 e Sub-14 Femininos.

8.13.3.3. Sub-12 e Sub-14 Masculinos.

8.13.3.4. Sub-16 e Sub-18 Femininos.

8.13.3.5. Sub-16 e Sub-18 Masculinos.

9. Classe das provas

9.1. Em provas com escalões jovens não é atribuído prize-money podendo, caso os clubes organizadores o entendam ser atribuídos prémios de participação.

9.2. Provas do Circuito Jovem (Classe 2.000, 5.000 e 15.000) + Campeonatos Regionais

9.2.1. É obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças da FPP válidas conforme as disposições nos pontos 5 e 6 (respectivamente) do presente regulamento.



- 9.2.2. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 9.2.3. Todos os jogadores têm direito a água durante todos os dias da prova.
- 9.2.4. Estas classes de provas integram o Circuito Jovem.
- 9.2.5. As provas do Circuito Jovem serão divulgadas no site oficial da FPP, nas suas redes sociais, e através do envio de email a todos os federados.
- 9.2.6. As zonas do Campeonato Regional Jovem são as seguintes:
- 9.2.6.1. Norte (Distrito de Viana do Castelo, Braga, Vila Real, Bragança, Porto, Aveiro, Viseu e Guarda)
 - 9.2.6.2. Centro e Lisboa (Distrito de Coimbra, Castelo Branco, Leiria, Santarém, Portalegre e Lisboa)
 - 9.2.6.3. Sul (Distrito de Évora, Setúbal, Beja e Faro)
 - 9.2.6.4. Ilhas (Madeira e Açores)

9.3. Campeonato Nacional Jovem (Classe 30.000)

- 9.3.1. É obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro e um Director de Prova com licenças da FPP válidas conforme as disposições nos pontos 5 e 6 (respectivamente) do presente regulamento.
- 9.3.2. Só podem participar cidadãos portugueses com licença de jogador FPP válida.
- 9.3.3. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 9.3.4. Todos os jogadores têm direito a água durante todos os dias da prova.

10. Masters

- 10.1. São elegíveis para participar no Masters, os 16 jogadores com mais pontos de cada escalão, e que tenham participado num mínimo de:



10.1.1. Sub-12 e Sub-14: seis provas do Circuito Jovem FPP durante o decorrer da época corrente.

10.1.2. Sub-16: cinco provas do Circuito Jovem FPP durante o decorrer da época corrente.

10.1.3. Sub-18: quatro provas do Circuito Jovem FPP durante o decorrer da época corrente.

10.2. Os jogadores elegíveis em mais do que um escalão, poderão optar no qual querem participar.

10.3. Os pontos do Masters contam até dia 31 de Dezembro do ano corrente.

10.4. Este torneio é de classe 20.000, sendo a pontuação atribuída de acordo com a tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XX do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).

11. Ranking Nacional Jovem

11.1. O Ranking Nacional Jovem será estabelecido por escalão e representado pela soma:

11.1.1. Sub-12 e Sub-14: Dos pontos obtidos nas 14 provas com maior número de pontos de ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 5 melhores) + Campeonato Nacional Jovem.

11.1.2. Dos pontos obtidos nas 12 provas com maior número de pontos ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 5 melhores) + Campeonato Nacional Jovem no escalão de Sub-16.

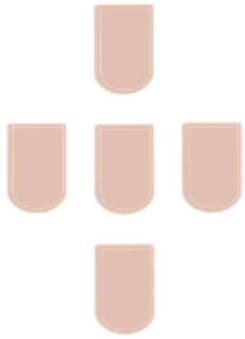
11.1.3. Dos pontos obtidos nas 10 provas com maior número de pontos ranking obtidos (dentro dos pontos obtidos em torneios FIP Promises, apenas contam os 5 melhores) + Campeonato Nacional Jovem no escalão de Sub-18.



- 11.2.** Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida, tendo por base os resultados de cada jogador nas provas Jovem do escalão em que participou.
- 11.3.** As regras de transição de escalão no ano de 2025 para 2026 serão as seguintes:
- 11.3.1.** Todos os pontos obtidos nos rankings de escalão de idade imediatamente inferior ao seu actual, vão ser contabilizados no seu escalão de idade actual em 40% torneio a torneio.
 - 11.3.2.** Todos os pontos nos rankings de escalão de idade actual, vão ser contabilizados no seu escalão de idade actual em 100% torneio a torneio.
- 11.4.** O ranking é actualizado todas as semanas na madrugada de segunda para terça-feira. Nessa actualização, são removidos os pontos das provas concluídas na mesma semana do ano anterior, salvaguardando os pontos dos Campeonatos Nacionais e Regionais, caso se realizem em semanas diferentes do anterior. Os pontos do Campeonato Nacional são válidos até à realização do sorteio do próximo e eliminados na sequente actualização de Ranking.
- 11.5.** A classificação será publicada no site oficial da FPP.

12. Disposição Final

- 12.1.** Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o regulamento geral de provas da FPP, em tudo aquilo que não entre em conflito com estas normas.
- 12.2.** Este Regulamento de Provas Jovem entra em vigor no dia 1 de Janeiro de 2026, podendo vir a ser alterado em reunião de Direcção e/ou ratificado em AG. A versão em vigor estará sempre actualizada no site da FPP com respectiva indicação na primeira página do mesmo.



NORMAS DO CARTÃO BRANCO/FAIRPLAY

Padel

1. A conduta de acordo com o espírito do Fairplay é essencial para a promoção do sucesso e desenvolvimento do desporto, neste caso, Padel. O objectivo das actividades em favor do Fairplay é favorecer o espírito desportivo. Assim como o comportamento cavalheiresco dos jogadores, agentes desportivos e espectadores para incremento do prazer de todos eles no jogo. A definição do Fairplay abrange todas as pessoas ligadas ao desporto de forma a:
 - Mostrar conhecimento pelas leis do jogo;
 - Motivar a crença de que o jogo pode ser jogado com prazer e de uma forma positiva;
 - Motivar o comportamento correcto dentro e fora do campo em relação ao adversário (tanto pelos jogadores como por outros agentes desportivos, incluído o público) seja qual for o resultado.
2. No esforço de promover o Fairplay, a *Federação Portuguesa de Padel* constitui-se como promotora, em colaboração com os parceiros: CAJAP – Confederação das Associações de Juízes e Árbitros de Portugal; PNED – Plano Nacional de Ética no Desporto do IPDJ – Instituto Português do Desporto e Juventude; e Coca-Cola; instituindo o **Cartão Branco/Fairplay** e os **prémios Fairplay**,
3. As entidades acima referidas acreditam nos valores do Fairplay, e por forma a reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos de Fairplay criaram o **Cartão Branco/Fairplay**. Todos ambicionamos que o Padel seja cada vez mais um desporto de valores, no qual a formação dos seus atletas supere a mera competição.



4. No decorrer da época desportiva 201/1, o cartão Branco/Fairplay bem como a atribuição dos prémios Fairplay serão aplicados em todos os jogos (*colocar os escalões e fases finais em causa*).

5. Cabe exclusivamente ao árbitro/juiz a exibição do **Cartão Branco/Fairplay**, seguindo os comportamentos descritos nos pontos 7, 8, 9 e 10, o seu bom senso, sempre que durante o jogo observe uma acção ou comportamento merecedor da mesma.

6. A exibição do **Cartão Branco/Fairplay** a um acto merecedor será feita logo após o jogo ter sido interrompido, por qualquer motivo dentro das leis do jogo. A exibição aos espectadores, quando merecida, é feita no final do jogo.

7. O **Atleta** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verifiquem os seguintes comportamentos ou outros similares:
 - Pede desculpa ao adversário de forma sincera e mostrando arrependimento, após ter tido uma conduta imprópria;
 - Reconhece de forma pública e digna uma infracção que acabou de cometer, ajudando o árbitro no controlo do jogo;
 - Repõe a verdade de forma pública e voluntária caso o árbitro se tenha enganado, ajudando este na clarificação de situações dúbias;
 - Ajuda o adversário numa situação em que este necessita urgentemente de ajuda;
 - Respeita as decisões mais dúbias dos árbitros e/ou juízes
 - Anima e incentiva os colegas de equipa quando falham em momentos decisivos do jogo;
 - Trata de forma respeitadora e afável os vários agentes, mesmo quando provocado, zelando pelo bem-estar de todos;



- Reconhece o valor do adversário e felicita-o na sequência de uma jogada de relevo, elevando o espírito do jogo;
- Mantém a humildade e a simplicidade na vitória
- Verifica que existe um problema com o material desportivo do adversário e disponibiliza o seu (ou do seu clube)
- Toma a iniciativa de se defrontar em igualdade mesmo quando os regulamentos e código de conduta o beneficiam
- Demonstra um conjunto de valores importantes para a vida, dentro e fora de campo
- Promove um clima saudável com os adversários, antes e após o jogo
- Integra e dá bom exemplo (conduta) aos mais novos
- Outros

8. O treinador é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verifiquem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que aqueles necessitam;
- Respeita os seus colegas de profissão, os dirigentes, espectadores e outros agentes;
- Promove o equilíbrio de jogo caso verifique que existe um número inferior na equipa adversária por razões de força maior;
- Mantém a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros



9. O **dirigente** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verifiquem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que necessitam;
- Respeita os seus colegas dirigentes e outros agentes;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

10. Os **espectadores** são merecedores da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verifiquem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Manifestam um sólido relacionamento pessoal e desportivo entre si e com os demais agentes desportivos
- Apoia de forma positiva e com fairplay ambas as equipas;
- Outros

11. Serão atribuídos, no final do campeonato, os seguintes prémios:

- a) O **Prémio Fairplay** para a equipa que tenha recebido mais cartões;
- b) Caso exista empate, o critério de desempate será o número de cartões amostrados ao grupo de espectadores das equipas em causa.
- c) Caso persista o empate após o critério da alínea a anterior, será o conselho de arbitragem que decidirá o vencedor.