



REGULAMENTO OFICIAL

Torneio CABRITO de Futebol 5x5

10-11 DE OUTUBRO DE 2026 • LINDA-A-VELHA

16
EQUIPAS

31
JOGOS

700€
EM PRÉMIOS

Emitido pela Organização CABRITO • Veloce. Astuto. Implacável.

0. FICHA EXECUTIVA E REGRAS DE LEITURA

Organização	CABRITO - Torneios de Futebol
Modalidade	Futebol 5x5, competição amadora de categoria aberta
Local	Campo de futebol 5x5, Linda-a-Velha; mapa oficial no Linktree
Data e horário	Sábado, 10/10/2026, 09h00-21h00; domingo, 11/10/2026, 14h00-18h00
Participantes	16 equipas; 6-10 jogadores por equipa; sem limite etário
Formato	4 grupos de 4; quartos de final; meias-finais; final; 31 jogos
Jogos	20 minutos corridos; janela operacional de 5 minutos entre jogos
Inscrição	120€ por equipa; vaga confirmada após validação e pagamento
Prémios	500€ para o campeão; 200€ para o finalista
Gestão	Footler - calendário, resultados e classificações
Canais oficiais	Linktree Instagram @cabritotorneio WhatsApp +351 910 318 567
Versão	2.0 - publicada em 30 de agosto de 2026

HIERARQUIA DE DECISÃO

Em caso de divergência prevalecem, por esta ordem: (1) lei aplicável e regras obrigatórias do recinto; (2) este Regulamento; (3) comunicados oficiais da Organização; (4) calendário e quadro competitivo publicados; e (5) decisão do árbitro quanto a factos ocorridos durante o jogo. Mensagens informais não alteram o Regulamento.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto e âmbito

O presente Regulamento estabelece as condições de inscrição, participação, competição, arbitragem, disciplina, segurança, proteção de dados, comunicação, prémios e resolução de ocorrências do Torneio CABRITO de Futebol 5x5, adiante designado por "Torneio".

O Torneio é uma competição amadora, privada e de categoria aberta. Não constitui prova oficial da Federação Portuguesa de Futebol ou da Associação de Futebol de Lisboa.

Artigo 2.º - Aceitação integral

A submissão do formulário, o pagamento e a confirmação da inscrição implicam o conhecimento e a aceitação integral deste Regulamento pelo delegado, pelos jogadores e pelos elementos associados à equipa.

O delegado é responsável por transmitir as regras ao plantel e por assegurar a entrega das autorizações exigidas. O desconhecimento do Regulamento não constitui fundamento de reclamação.

Artigo 3.º - Versão vigente e alterações

A versão vigente é identificada pelo número e pela data de publicação. A Organização pode corrigir erros materiais ou introduzir alterações exigidas pela lei, pelo recinto, pela seguradora ou por razões objetivas de segurança e continuidade.

Alterações materiais à inscrição, aos prémios, ao formato ou à duração dos jogos serão comunicadas antes do início do Torneio. Depois do início, apenas são admissíveis alterações indispensáveis à segurança, continuidade do evento ou cumprimento legal, aplicadas de forma geral e não discriminatória.

Artigo 4.º - Competências da Organização

Compete à Organização gerir inscrições, plantéis, sorteio, calendário, recinto, arbitragem, resultados, disciplina extrajogo, comunicações, prémios e casos omissos, respeitando a igualdade entre equipas, a boa-fé e a legislação aplicável.

Nenhuma decisão pode alterar retroativamente um resultado validamente concluído, salvo erro material, utilização de jogador irregular, fraude comprovada ou decisão disciplinar prevista neste Regulamento.

2. INSCRIÇÕES, EQUIPAS E JOGADORES

Artigo 5.º - Inscrição e confirmação da vaga

A inscrição tem o valor de 120€ por equipa e é efetuada através do formulário disponibilizado no Linktree oficial.

A vaga só se considera confirmada após: (i) receção do formulário completo; (ii) validação do nome, delegado e plantel; (iii) pagamento integral pelos meios indicados pela Organização; e (iv) confirmação escrita enviada ao delegado.

Existem 16 vagas, atribuídas por ordem de confirmação. O simples envio do formulário ou uma manifestação informal de interesse não reserva uma vaga.

O nome da equipa não pode ser ofensivo, discriminatório, enganador ou suscetível de confusão com outra equipa ou marca. A Organização pode exigir a sua alteração.

Artigo 6.º - Composição e fecho do plantel

Cada equipa inscreve entre 6 e 10 jogadores. O Torneio não tem limite etário e não separa participantes por escalão; todos integram a mesma categoria competitiva aberta.

O plantel fica fechado na data comunicada pela Organização e, em qualquer caso, antes do primeiro jogo da equipa. Um jogador só pode representar uma equipa durante todo o Torneio.

Não são permitidos jogadores não inscritos, identidades falsas, empréstimos entre equipas ou substituições de jogadores já utilizados. Antes do primeiro jogo, a Organização pode autorizar uma substituição por impedimento sério, desde que o jogador substituído ainda não tenha participado.

Artigo 7.º - Participantes menores de idade

A participação de menores de 18 anos depende de autorização escrita do respetivo representante legal, entregue antes do primeiro jogo, nos termos do Anexo II ou por mecanismo eletrónico equivalente aprovado pela Organização.

O representante legal deve declarar que conhece a natureza aberta da competição, incluindo a possibilidade de o menor competir com participantes de idades diferentes, e fornecer um contacto de emergência.

Cada equipa deve ter um delegado com 18 ou mais anos. A Organização pode impedir a participação de qualquer jogador quando exista um risco concreto e objetivo para a sua segurança ou para terceiros, sem estabelecer um limite etário geral.

Artigo 8.º - Identificação e elegibilidade

A Organização pode verificar a identidade dos jogadores através de documento oficial original ou versão digital legalmente aceite. A verificação é visual; não será conservada cópia, salvo obrigação legal específica.

A recusa injustificada de identificação torna o jogador inelegível. A utilização de jogador inelegível determina derrota administrativa por 0-3, ou manutenção do resultado de campo se este for mais favorável ao adversário, sem prejuízo de sanções adicionais.

Artigo 9.º - Delegado e capitão

O delegado adulto é o interlocutor oficial da equipa para inscrição, pagamento, notificações, protestos e disciplina. As comunicações enviadas para o contacto indicado consideram-se recebidas pela equipa.

A equipa identifica um capitão em campo através de braçadeira ou indicação inequívoca ao árbitro. Apenas o delegado ou o capitão podem dirigir-se formalmente à Organização ou ao árbitro, sempre de forma respeitosa e em momento adequado.

Artigo 10.º - Desistência e reembolsos

Até à publicação do calendário, a desistência confere reembolso integral, deduzidos apenas custos de pagamento comprovadamente não recuperáveis e legalmente admissíveis.

Após a publicação do calendário, não há reembolso por desistência, falta de jogadores, incompatibilidade com horários comunicados ou não comparência imputável à equipa.

Se o evento for cancelado integralmente pela Organização antes do início, será efetuado reembolso integral no prazo máximo de 14 dias. Se houver interrupção definitiva por força maior após o início, poderá ser calculado reembolso proporcional à parte não realizada, deduzidos custos efetivos, demonstráveis e não recuperáveis.

3. FORMATO COMPETITIVO

Artigo 11.º - Estrutura da competição

As 16 equipas são distribuídas por quatro grupos - A, B, C e D - com quatro equipas em cada grupo. Todas as equipas jogam entre si uma vez dentro do respetivo grupo, totalizando 24 jogos na fase de grupos.

Apuram-se para os quartos de final o primeiro e o segundo classificados de cada grupo. Seguem-se quatro quartos de final, duas meias-finais e uma final, perfazendo 31 jogos. Não existe jogo de atribuição do terceiro lugar.

Artigo 12.º - Sorteio e quadro eliminatório

O sorteio dos grupos é efetuado pela Organização através de método aleatório verificável e publicado nos canais oficiais. Depois de publicado, só pode ser repetido por erro técnico comprovado antes do primeiro jogo.

O quadro dos quartos de final é fixo: QF1 - A1 x B2; QF2 - B1 x A2; QF3 - C1 x D2; QF4 - D1 x C2. Nas meias-finais, o vencedor do QF1 defronta o vencedor do QF2 e o vencedor do QF3 defronta o vencedor do QF4.

Artigo 13.º - Pontuação na fase de grupos

- Vitória: 3 pontos.
- Empate: 1 ponto para cada equipa.
- Derrota: 0 pontos.
- Derrota administrativa: 0 pontos e resultado de 0-3, salvo resultado de campo mais favorável à equipa não infratora.

Artigo 14.º - Critérios de desempate

Em caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas do mesmo grupo, aplicam-se sucessivamente os seguintes critérios:

1. Maior número de pontos obtidos nos jogos entre as equipas empatadas.
2. Melhor diferença entre golos marcados e sofridos nos jogos entre as equipas empatadas.
3. Maior número de golos marcados nos jogos entre as equipas empatadas.
4. Melhor diferença de golos em todos os jogos do grupo.
5. Maior número de golos marcados em todos os jogos do grupo.
6. Melhor registo disciplinar no grupo: amarelo = 1 ponto; expulsão por dois amarelos = 3 pontos; vermelho direto = 4 pontos. Vence quem tiver menos pontos disciplinares.
7. Sorteio público efetuado pela Organização.

Quando os critérios aplicados a três ou mais equipas separarem apenas parte delas, os critérios reiniciam-se desde o primeiro ponto entre as equipas que permaneçam empatadas.

Artigo 15.º - Eliminatórias e desempate por penáltis

Os jogos eliminatórios empatados são decididos imediatamente através de três pontapés de penálti por equipa, executados alternadamente por jogadores diferentes e elegíveis. Não há prolongamento.

Persistindo a igualdade, seguem-se séries alternadas de um penálti por equipa até existir vantagem após igual número de remates. Nenhum jogador pode repetir antes de todos os jogadores elegíveis da sua equipa terem executado um penálti. Jogadores expulsos não são elegíveis.

4. CALENDÁRIO, COMPARÊNCIA E DURAÇÃO

Artigo 16.º - Dias e horários

O Torneio realiza-se no sábado, 10 de outubro de 2026, entre as 09h00 e as 21h00, e no domingo, 11 de outubro de 2026, entre as 14h00 e as 18h00, em Linda-a-Velha.

A fase de grupos decorrerá, em princípio, no sábado e a fase eliminatória no domingo, sem prejuízo de ajustes operacionais publicados no calendário oficial.

Artigo 17.º - Comparência e check-in

As equipas devem chegar ao recinto e concluir o check-in pelo menos 20 minutos antes do primeiro jogo e apresentar-se junto ao campo 10 minutos antes de cada partida.

Um jogo só pode ser antecipado com acordo das duas equipas, do árbitro e da Organização. Atrasos imputáveis à Organização ou ao recinto não originam sanção para as equipas.

Artigo 18.º - Atrasos e não comparência

O cronómetro pode iniciar-se à hora prevista mesmo que uma equipa não esteja pronta. Existe tolerância máxima de cinco minutos para apresentar o mínimo de quatro jogadores devidamente equipados e identificados.

Decorrida a tolerância sem o mínimo regulamentar, é atribuída derrota administrativa por 0-3. Se ambas as equipas faltarem, ambas recebem zero pontos e o jogo é registado como 0-0, sem golos atribuídos.

Se a equipa chegar dentro da tolerância, o jogo disputa-se apenas pelo tempo restante, sem reposição do tempo perdido.

Artigo 19.º - Duração e controlo do tempo

Cada jogo tem uma única parte de 20 minutos corridos, sem intervalo. Entre jogos existe uma janela operacional de cinco minutos para saída, entrada, validação e reposição de material.

O tempo apenas é interrompido por decisão do árbitro em caso de lesão séria, incidente de segurança, conflito, avaria essencial ou demora não imputável às equipas. O relógio controlado pela arbitragem ou pela Organização é o único tempo oficial.

Artigo 20.º - Descanso e continuidade

A Organização procurará assegurar um intervalo mínimo de um jogo entre participações sucessivas da mesma equipa. Atrasos acumulados, força maior ou progressão nas eliminatórias podem reduzir esse intervalo, devendo ser assegurado, sempre que possível, um mínimo de 10 minutos.

5. REGRAS DE JOGO 5X5**Artigo 21.º - Número de jogadores**

Cada equipa joga com cinco jogadores, um dos quais guarda-redes. O jogo pode iniciar-se ou continuar com um mínimo de quatro jogadores. Se uma equipa ficar com menos de quatro, o árbitro termina o jogo e aplica-se o regime de abandono.

Artigo 22.º - Substituições

As substituições são ilimitadas e permitem o regresso do jogador substituído. Devem ocorrer na zona indicada, depois de o jogador substituído sair completamente do terreno.

A troca de guarda-redes deve ser comunicada ao árbitro e efetuada numa interrupção. Só podem permanecer no banco os jogadores inscritos e até dois elementos de apoio previamente identificados.

Artigo 23.º - Bola, equipamento e cores

A bola oficial é fornecida ou aprovada pela Organização, cabendo ao árbitro decidir sobre a sua aptidão.

É obrigatório utilizar equipamento desportivo adequado, caneleiras e calçado permitido pelo recinto. São proibidos pitons metálicos, joias expostas e objetos perigosos.

As equipas devem apresentar camisolas da mesma cor. Em caso de conflito de cores, a equipa indicada em segundo lugar no calendário utiliza coletes disponibilizados pela Organização, salvo solução diferente aprovada pelo árbitro. O guarda-redes deve usar cor distinguível.

Artigo 24.º - Reposições e regras específicas

- Não existe fora de jogo.
- A reposição lateral é executada com o pé, com a bola imóvel sobre a linha ou imediatamente fora dela. Os adversários mantêm cinco metros.
- A reposição de baliza é executada pelo guarda-redes, a partir da área, por lançamento com a mão. Não pode resultar golo direto na baliza adversária.
- É permitido marcar diretamente do pontapé de saída e de livre direto. Não é permitido golo direto de reposição lateral.
- O guarda-redes não pode agarrar uma bola deliberadamente pontapeada por um colega nem recebida diretamente de reposição lateral efetuada por um colega.
- Nos livres e pontapés de canto, os adversários mantêm cinco metros. Não se aplica contagem de faltas acumuladas, salvo comunicação expressa anterior ao Torneio.

Artigo 25.º - Entradas em carrinho e jogo perigoso

É proibida a entrada em carrinho dirigida à disputa de bola junto de um adversário quando exista contacto, risco de contacto ou perigo. O guarda-redes pode deslizar dentro da área para jogar a bola, desde que não atue de forma negligente, imprudente ou com força excessiva.

A sanção técnica e disciplinar depende da gravidade e é decidida pelo árbitro. A segurança prevalece sobre a intenção declarada do jogador.

Artigo 26.º - Vantagem e decisões de facto

O árbitro pode aplicar a lei da vantagem. As decisões relativas a golos, faltas, cartões, bola dentro ou fora, tempo e demais factos observados durante o jogo são definitivas, salvo erro de identidade ou de registo objetivamente demonstrável.

6. ARBITRAGEM, FOOTLER E REGISTO OFICIAL**Artigo 27.º - Equipa de arbitragem**

Cada jogo é dirigido por um árbitro designado pela Organização. Pode ser utilizado um segundo árbitro, cronometrista ou oficial de mesa.

A ausência inesperada do árbitro não determina automaticamente o cancelamento. A Organização pode nomear substituto apto, desde que não seja jogador das equipas envolvidas e declare qualquer conflito de interesses.

Artigo 28.º - Autoridade do árbitro

A autoridade do árbitro inicia-se na preparação do jogo e termina após validação do respetivo relatório. O árbitro aplica as regras, controla a segurança imediata e pode suspender ou terminar a partida.

Insultos, intimidação, contacto físico, perseguição ou tentativa de condicionar o árbitro constituem infração grave.

Artigo 29.º - Gestão pela aplicação Footler

O Torneio será gerido através da aplicação Footler, utilizada para publicar calendário, equipas, resultados, classificações, quadro eliminatório e demais informação competitiva.

A informação introduzida na Footler torna-se oficial após validação pela Organização. Em caso de divergência, prevalecem o relatório do árbitro, o registo da mesa e a decisão formal da Organização.

Capturas de ecrã, notificações automáticas, versões em cache ou dados ainda não validados não prevalecem sobre o registo oficial.

Artigo 30.º - Validação do resultado

No final de cada jogo, o capitão ou delegado dispõe de cinco minutos para verificar o resultado e os cartões registados. A falta de observação nesse prazo faz presumir correto o registo, sem impedir a correção posterior de erro material comprovado.

7. DISCIPLINA E COMPORTAMENTO**Artigo 31.º - Princípios de conduta**

Todos os participantes devem respeitar adversários, árbitros, Organização, trabalhadores do recinto, público e instalações. São proibidos violência, ameaça, discriminação, assédio, incitamento, fraude de identidade, dano deliberado e invasão do terreno.

Artigo 32.º - Cartões e suspensões

- Dois cartões amarelos no mesmo jogo determinam expulsão e suspensão automática do jogo seguinte.
- Um cartão vermelho direto determina expulsão e suspensão automática do jogo seguinte, podendo a sanção ser agravada em função da gravidade e do relatório.
- Dois cartões amarelos acumulados em jogos diferentes determinam suspensão automática do jogo seguinte. A acumulação mantém-se durante todo o Torneio.
- Após uma expulsão, a equipa joga em inferioridade durante dois minutos corridos ou até sofrer um golo, prevalecendo o que ocorrer primeiro. A reposição depende de autorização do árbitro.
- A suspensão cumpre-se no primeiro jogo oficial seguinte, mesmo que ocorra no mesmo dia. A equipa controla a elegibilidade dos seus jogadores.

Artigo 33.º - Infrações graves

Agressão ou tentativa de agressão, ameaça credível, conduta discriminatória, participação em confronto coletivo, fraude de identidade, manipulação de resultado ou dano intencional podem determinar exclusão imediata, perda de jogos ou prémios, responsabilidade pelos danos e comunicação às autoridades competentes.

Antes de sanção adicional, o delegado pode apresentar uma exposição breve e os elementos disponíveis. Em situações urgentes de segurança, a medida cautelar produz efeitos imediatos.

Artigo 34.º - Responsabilidade por acompanhantes

A equipa responde disciplinarmente pela conduta de membros do banco e de acompanhantes claramente associados quando, após advertência, não colabore na cessação do comportamento. O jogo pode ser suspenso até reposição das condições de segurança.

Artigo 35.º - Danos, limpeza e substâncias

Danos materiais imputáveis a uma equipa ou aos seus acompanhantes serão cobrados pelo valor efetivo documentado da reparação ou substituição.

É proibido consumir álcool na área de jogo ou no banco, fumar fora das zonas autorizadas, entrar em campo sob efeito de álcool ou substâncias que comprometam a segurança e abandonar lixo, vidro ou objetos perigosos no recinto.

8. NÃO COMPARÊNCIA, ABANDONO E IRREGULARIDADES**Artigo 36.º - Derrota administrativa**

Constituem fundamento de derrota administrativa: não comparência; apresentação com menos de quatro jogadores após a tolerância; utilização de jogador inelegível; recusa injustificada de identificação; recusa de retomar o jogo; ou infração grave que impossibilite a continuação.

A derrota administrativa é registada por 0-3. Se, no momento da infração, a equipa não infratora tiver resultado mais favorável, mantém-se esse resultado.

Artigo 37.º - Jogo interrompido ou abandonado

Se um jogo terminar antecipadamente por responsabilidade exclusiva de uma equipa, essa equipa perde nos termos do artigo anterior. Se a responsabilidade for de ambas, ambas recebem zero pontos; na fase de grupos regista-se 0-0 sem golos atribuídos e, numa eliminatória, ambas podem ser eliminadas.

Se a interrupção não for imputável às equipas, a Organização decide entre retomar o tempo remanescente, repetir o jogo ou validar o resultado existente, atendendo ao tempo jogado, à equidade, à segurança e à viabilidade do calendário.

Artigo 38.º - Desclassificação

A desclassificação antes de concluída a fase de grupos implica a anulação dos resultados da equipa e das respetivas estatísticas. Se ocorrer depois, preservam-se os resultados homologados, salvo fraude competitiva que tenha afetado a classificação.

A equipa desclassificada perde o direito a prémios e reembolsos, sem prejuízo dos direitos que não possam ser excluídos por lei.

9. PROTESTOS E DECISÕES**Artigo 39.º - Matérias reclamáveis**

Podem ser objeto de protesto: elegibilidade de jogador, erro de aplicação do Regulamento, erro material de resultado ou classificação, incumprimento do quadro competitivo ou facto extrajogo com impacto direto na competição.

Não são reclamáveis as decisões de facto do árbitro, incluindo avaliação de contacto, intenção, vantagem, validade de golo, sanção técnica ou tempo observado.

Artigo 40.º - Prazo e forma

O protesto é apresentado exclusivamente pelo delegado, por escrito, através do canal oficial ou do Anexo III, até 15 minutos após o fim do jogo ou após a publicação do facto reclamado.

Deve identificar jogo, artigo alegadamente violado, pedido concreto, factos e provas disponíveis. Reclamações genéricas, ofensivas, anónimas ou fora do prazo são rejeitadas.

Artigo 41.º - Decisão

A Organização analisa o relatório do árbitro, registros da mesa e da Footler, imagens oficiais disponíveis e audição breve dos envolvidos. Não existe obrigação de considerar vídeos incompletos, editados ou sem origem verificável.

A decisão é comunicada antes do jogo seguinte afetado, sempre que operacionalmente possível, e é final para a continuidade imediata do Torneio, sem prejuízo de direitos legais inderrogáveis.

10. SEGURANÇA, SAÚDE E SEGURO**Artigo 42.º - Seguro desportivo**

A participação depende de seguro desportivo que cubra os riscos de acidentes pessoais inerentes à atividade, nos termos do Decreto-Lei n.º 10/2009, de 12 de janeiro, na redação em vigor.

A Organização assegurará a adesão a seguro temporário dos participantes não abrangidos por apólice válida com cobertura igual ou superior ao mínimo legal. A informação sobre seguradora, apólice, coberturas, exclusões, franquias e participação de sinistro será comunicada antes do evento.

A inscrição e qualquer declaração de responsabilidade não substituem nem limitam a cobertura legalmente obrigatória.

Artigo 43.º - Aptidão física e lesões

Cada jogador, ou o seu representante legal quando menor, declara que não conhece impedimento incompatível com a prática amadora de futebol e compromete-se a não participar quando exista lesão, condição médica ou circunstância que torne a participação insegura.

O árbitro ou a Organização pode impedir ou interromper a participação de jogador com sinais de lesão séria, concussão, desorientação, hemorragia não controlada ou risco para terceiros. Esta decisão preventiva não constitui diagnóstico médico.

Artigo 44.º - Emergência e primeiros socorros

A Organização mantém acesso a material básico de primeiros socorros e aos contactos de emergência do recinto. Em emergência grave será contactado o 112.

Qualquer acidente deve ser comunicado de imediato e registado no próprio dia para efeitos de seguro. Participantes e acompanhantes devem obedecer às instruções de segurança, evacuação e acesso de meios de socorro.

Artigo 45.º - Bens pessoais e responsabilidade

Cada participante é responsável pelos seus bens. A Organização não responde por perda, furto ou dano de objetos deixados em balneários, bancos ou zonas comuns, exceto quando resulte de responsabilidade que não possa ser excluída por lei.

Nenhuma disposição exclui direitos emergentes do seguro, responsabilidade por dolo ou culpa grave ou outros direitos legalmente inderrogáveis.

11. FORÇA MAIOR E REGRAS DO RECINTO**Artigo 46.º - Suspensão, alteração ou cancelamento**

Podem justificar suspensão, alteração ou cancelamento: condições meteorológicas perigosas, indisponibilidade do recinto, falha prolongada de iluminação, ordem de autoridade, emergência médica, perturbação grave da segurança, catástrofe, greve ou situação equivalente imprevisível ou inevitável.

A Organização prioriza, por esta ordem, a continuação segura, a retoma, a remarcação, a adaptação não discriminatória do calendário e, em último caso, o cancelamento. A decisão e os efeitos financeiros serão comunicados por escrito.

Artigo 47.º - Regras do recinto

Todos devem cumprir as regras de acesso, balneários, estacionamento, iluminação, calçado, alimentos, bebidas, ruído, resíduos e lotação do recinto. Quando uma regra do recinto seja mais restritiva por motivo de segurança ou licença, prevalece e será comunicada às equipas.

12. PRÉMIOS, PRODUTOS E PATROCÍNIOS

Artigo 48.º - Prémios

O campeão recebe 500€ e o finalista recebe 200€, num total de 700€ em prémios monetários. O pagamento é efetuado ao delegado por meio documentado, no prazo máximo de cinco dias úteis após a homologação final e entrega dos dados necessários.

Se for comprovada fraude ou utilização de jogador irregular com influência no resultado, o prémio pode ser suspenso, retirado ou reclamado mediante decisão fundamentada.

Artigo 49.º - Venda de produtos e exclusividade

A Organização reserva a exploração comercial do evento, incluindo banca de camisolas, merchandising, publicidade e ativações de patrocinadores autorizadas pelo recinto.

É proibida a venda, distribuição comercial ou angariação no recinto por equipas ou terceiros sem autorização escrita da Organização.

Artigo 50.º - Marcas e patrocinadores das equipas

As equipas podem utilizar nomes, equipamentos e patrocinadores próprios desde que tenham autorização para tal e não exibam conteúdos ilegais, discriminatórios, ofensivos ou incompatíveis com exclusividades previamente comunicadas.

13. DADOS PESSOAIS, IMAGEM E COMUNICAÇÕES

Artigo 51.º - Dados de inscrição

A Organização trata apenas os dados necessários à inscrição, elegibilidade, contacto, segurança, seguro, resultados, disciplina e pagamento de prémios. O acesso é limitado a quem deles necessite e a conservação não excederá o período exigido pelas finalidades e obrigações legais.

O delegado deve assegurar que os jogadores recebem esta informação. Pedidos de acesso, correção ou eliminação são dirigidos ao contacto oficial, sem prejuízo da conservação legalmente necessária.

Artigo 52.º - Fotografia, vídeo e imagem

O evento pode ser fotografado e filmado para registo, informação e comunicação do Torneio. A utilização promocional de imagem identificável respeitará a base legal aplicável e, quando exigível, dependerá de autorização separada, específica e revogável.

A autorização de imagem de um menor é prestada pelo respetivo representante legal. A recusa de utilização promocional não impede a participação e deve ser comunicada previamente para adoção de medidas razoáveis.

Artigo 53.º - Canais oficiais

São canais oficiais: o Linktree do Torneio, o Instagram @cabritotorneio, o WhatsApp da Organização e a aplicação Footler para informação competitiva.

Publicações pessoais, comentários de jogadores, mensagens de colaboradores não autorizados ou informação verbal não vinculam a Organização. Comunicações urgentes dirigidas a uma equipa são enviadas ao contacto do respetivo delegado.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 54.º - Casos omissos

Os casos omissos são decididos pela Organização segundo as regras e princípios mais próximos deste Regulamento, as leis usuais do futebol e do futsal adaptadas ao formato 5x5, a segurança, a proporcionalidade e a igualdade competitiva.

Artigo 55.º - Invalidade parcial

Se uma disposição for inválida, inexecutável ou contrariar norma imperativa, é substituída na medida mínima necessária por solução válida de finalidade equivalente, mantendo-se as restantes disposições em vigor.

Artigo 56.º - Entrada em vigor

A versão 2.0 entra em vigor em 30 de agosto de 2026 e aplica-se às inscrições e ao Torneio de 10 e 11 de outubro de 2026. A versão publicada no Linktree oficial prevalece sobre versões preparatórias ou cópias não identificadas.

ANEXO I. DECLARAÇÃO DO DELEGADO DA EQUIPA

Eu, abaixo identificado, na qualidade de delegado adulto, declaro que recebi a versão vigente do Regulamento, comuniquei o seu conteúdo a todos os jogadores e aceito representar a equipa perante a Organização.

Equipa	_____
Nome do delegado	_____
Documento de identificação	verificação visual
Telefone	_____
Email	_____

- ☐ Confirmo que os dados apresentados são verdadeiros e que todos os jogadores constam do plantel validado.
- ☐ Confirmo que nenhum jogador representa outra equipa e que comunicarei qualquer irregularidade.
- ☐ Confirmo que entregarei autorização do representante legal para todos os participantes menores.
- ☐ Confirmo que a equipa recebeu informação sobre seguro, segurança, dados pessoais e regras do recinto.
- ☐ Assumo o dever de controlar suspensões, comparência e conduta da equipa e dos seus acompanhantes.

Data: ____ / ____ / 2026 Assinatura: _____

ANEXO II. AUTORIZAÇÃO DO REPRESENTANTE LEGAL PARA PARTICIPANTE MENOR

A preencher por cada jogador menor de 18 anos e a entregar antes do primeiro jogo. Pode ser substituída por autorização eletrônica equivalente aprovada pela Organização.

Nome do menor	_____
Data de nascimento	___ / ___ / ____
Equipa	_____
Nome do representante legal	_____
Qualidade	mãe / pai / tutor / outro
Telefone de emergência	_____
Email	_____

Declaro que exerço as responsabilidades parentais ou tutela sobre o participante identificado e autorizo a sua participação no Torneio CABRITO 5x5, nos dias 10 e 11 de outubro de 2026, em Linda-a-Velha.

- ☐ Li e aceito o Regulamento, incluindo a natureza aberta da competição e a possibilidade de participação com jogadores de idades diferentes.
- ☐ Confirmo que forneci informação relevante de emergência e que o menor não participará se existir condição que torne a prática insegura.
- ☐ Autorizo a utilização promocional da imagem identificável do menor nos canais do Torneio.
- ☐ Não autorizo a utilização promocional da imagem identificável do menor.

Data: ___ / ___ / 2026 Assinatura do representante legal: _____

ANEXO III. FORMULÁRIO DE PROTESTO

Equipa reclamante	
Delegado	
Jogo / equipas	
Data e hora	
Artigo invocado	
Pedido concreto	

Factos e prova

Entregue em: ____ / ____ / 2026 às ____ : ____ Recebido por: _____