



# **REGULAMENTO**

CAMPEONATO DE PORTUGAL



Regulamento aprovado pelo Comité de Emergência da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 6 de julho de 2020, de acordo com o disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º, do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação que lhe foi conferida pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, e artigos 51.º, número 2, alíneas a) e b) e 53.º dos Estatutos da FPF, com as alterações aprovadas pela Direção da FPF, na sua reunião ordinária de 30 de abril de 2024.

O presente regulamento foi sujeito a consulta pública.

## Índice

<b>CAPÍTULO I</b>	<b>DISPOSIÇÕES GERAIS</b> .....	<b>6</b>
ARTIGO 1º	NORMA HABILITANTE.....	6
ARTIGO 2º	OBJETO .....	6
ARTIGO 3º	ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO .....	6
ARTIGO 4º	ÉPOCA DESPORTIVA .....	6
ARTIGO 5º	DISPOSIÇÕES PRÉVIAS .....	7
ARTIGO 6º	PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA .....	7
ARTIGO 7º	PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA.....	8
ARTIGO 8º	ORGANIZADOR E PROMOTOR.....	9
ARTIGO 9º	FORMATO DE PROVA .....	10
ARTIGO 10º	CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA.....	10
ARTIGO 11º	QUALIFICAÇÃO .....	11
ARTIGO 12º	DESISTÊNCIA JUSTIFICADA .....	12
ARTIGO 13º	ACESSO À COMPETIÇÃO.....	12
ARTIGO 14º	CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA.....	14
ARTIGO 15º	PREENCHIMENTO DE VAGAS.....	15
ARTIGO 16º	FISCALIZAÇÃO.....	16
ARTIGO 17º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	16
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</b> .....	<b>16</b>
ARTIGO 18º	DESEMPATES .....	16
ARTIGO 19º	CALENDÁRIO.....	19
ARTIGO 20º	SORTEIO .....	20
ARTIGO 21º	ORDEM DOS JOGOS.....	21
ARTIGO 22º	MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS.....	21
ARTIGO 23º	ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES .....	22
ARTIGO 24º	SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO ESTÁDIO.....	23
ARTIGO 25º	JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES .....	23
ARTIGO 26º	JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS.....	24
ARTIGO 27º	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS .....	24
ARTIGO 28º	ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES.....	26
ARTIGO 29º	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO .....	26
ARTIGO 30º	COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS .....	26
ARTIGO 31º	PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS .....	27
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>INSTALAÇÕES DESPORTIVAS</b> .....	<b>27</b>
ARTIGO 32º	REQUISITOS DOS ESTÁDIOS.....	27
ARTIGO 33º	REQUISITOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICO-SANITÁRIA.....	30
ARTIGO 34º	CONTROLO ANTIDOPAGEM.....	31
ARTIGO 35º	REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO .....	31
ARTIGO 36º	ZONA TÉCNICA .....	31

ARTIGO 37º	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA .....	32
ARTIGO 38º	ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES .....	34
ARTIGO 39º	ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	35
ARTIGO 40º	CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES.....	35
ARTIGO 41º	MEDIDAS DE SERVIÇO .....	36
ARTIGO 42º	ACREDITAÇÃO .....	37
ARTIGO 43º	LIVRE-TRÂNSITO .....	37
ARTIGO 44º	CONDIÇÕES DE SEGURANÇA .....	37
ARTIGO 45º	GESTOR DE SEGURANÇA .....	39
ARTIGO 46º	SUPORTES PUBLICITÁRIOS.....	41
ARTIGO 47º	INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS .....	42
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>EQUIPAMENTOS .....</b>	<b>42</b>
ARTIGO 48º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	42
ARTIGO 49º	NUMERAÇÃO.....	43
ARTIGO 50º	EMBLEMAS OFICIAIS.....	43
ARTIGO 51º	IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO .....	44
ARTIGO 52º	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	44
<b>CAPÍTULO V</b>	<b>JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....</b>	<b>46</b>
ARTIGO 53º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	46
ARTIGO 54º	JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE .....	47
ARTIGO 55º	CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES.....	47
ARTIGO 56º	DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES .....	48
ARTIGO 57º	DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS .....	48
ARTIGO 58º	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES.....	49
<b>CAPÍTULO VI</b>	<b>JOGOS .....</b>	<b>50</b>
ARTIGO 59º	LEIS DO JOGO .....	50
ARTIGO 60º	DURAÇÃO DOS JOGOS.....	50
ARTIGO 61º	REGA DO RELVADO.....	50
ARTIGO 62º	BOLAS .....	51
ARTIGO 63º	APANHA-BOLAS .....	51
ARTIGO 64º	DELEGADO AO JOGO DA FPF .....	51
ARTIGO 65º	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES .....	52
ARTIGO 66º	DELEGADOS ANTIDOPAGEM .....	54
ARTIGO 67º	DIRETOR DE IMPRENSA .....	54
ARTIGO 68º	EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	55
ARTIGO 68.º - A	SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE).....	52
ARTIGO 69º	INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS.....	56
ARTIGO 70º	SPEAKER .....	56
ARTIGO 71º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES .....	57
ARTIGO 72º	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE .....	58

ARTIGO 73º	COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR .....	58
ARTIGO 74º	PRÉMIOS.....	59
<b>CAPÍTULO VII</b>	<b>ORGANIZAÇÃO COMERCIAL .....</b>	<b>59</b>
ARTIGO 75º	TITULARIDADE DE DIREITOS .....	59
ARTIGO 76º	PUBLICIDADE .....	60
ARTIGO 77º	AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA.....	60
ARTIGO 78º	HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA .....	61
ARTIGO 79º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL .....	61
ARTIGO 80º	ECRÃS GIGANTES.....	63
ARTIGO 81º	ENTREVISTAS NA ZONA MISTA.....	65
ARTIGO 82º	OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.....	65
ARTIGO 83º	RADIODIFUSÃO.....	65
ARTIGO 83º-A	PRODUÇÃO AUTOMATIZADA.....	61
<b>CAPÍTULO VIII</b>	<b>ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....</b>	<b>66</b>
ARTIGO 84º	COMPETÊNCIA.....	66
ARTIGO 85º	QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO.....	67
ARTIGO 86º	ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES .....	67
ARTIGO 87º	JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO .....	67
ARTIGO 88º	JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS ...	67
ARTIGO 89º	DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO .....	68
ARTIGO 90º	RECEITA .....	68
ARTIGO 91º	EMIÇÃO DE BILHETES.....	68
ARTIGO 92º	PREÇOS DOS BILHETES .....	69
ARTIGO 93º	DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES.....	70
ARTIGO 94º	LIVRE INGRESSO .....	70
<b>CAPÍTULO IX</b>	<b>DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....</b>	<b>71</b>
ARTIGO 95º	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	71
ARTIGO 96º	ENTRADA EM VIGOR .....	72
<b>CAPÍTULO X</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>72</b>
ANEXO I.	ZONA TÉCNICA .....	72
ANEXO II.	REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO.....	72
ANEXO III.	ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES.....	72

## **CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE**

O presente Regulamento é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei nº 93/2014, de 23 de junho.

### **ARTIGO 2º OBJETO**

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato de Portugal, competição oficial organizada pela FPF.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova ou Competição, será tida como feita ao Campeonato de Portugal.

### **ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO**

1. A Competição tem a denominação oficial de Campeonato de Portugal, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.
3. A FPF e os Clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado.
4. Em casos devidamente justificados, a FPF pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a FPF no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.

### **ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA**

O Campeonato de Portugal realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela FPF através de Comunicado Oficial.

**ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS**

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, bem como as equipas B que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.
3. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

**ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA**


1. O Campeonato é realizado em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
  - a) zelar pelo nome e reputação do Campeonato;
  - b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;
  - c) prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
  - d) cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores;
  - e) impedir e denunciar o exercício de poderes de direção, gerência ou administração pela mesma pessoa em mais do que um Clube;
  - f) impedir e denunciar influência ou controlo, direto ou indireto, pela mesma pessoa em mais do que um Clube nesta Competição.
3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube, salvo tratando-se de sociedade desportiva e respetivo clube fundador.

4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, por si ou por interposta pessoa, pratique atos próprios daqueles.
5. Nenhuma pessoa pode deter o controlo, direto ou indireto, de mais do que um Clube nesta prova.
6. Nenhum Clube pode integrar pessoa que exerça, de forma ocasional ou permanente, a atividade de representação ou intermediação.
7. A FPF pode realizar ações de verificação da observância dos deveres enunciados, cumprindo a todos os intervenientes facultar as informações que lhes forem solicitadas, enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

#### **ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA**

1. A relação dos titulares e dos usufrutuários, individuais ou coletivos, por conta própria ou por conta de outrem, de participações qualificadas no capital social de sociedade desportiva é de comunicação obrigatória à FPF.
2. Para os efeitos do disposto no presente regulamento, considera-se participação qualificada a detenção, independentemente do título, isolada ou conjuntamente, de pelo menos 10 % do capital social ou dos direitos de voto.
3. A comunicação referida no n.º 1 deve ser feita pela sociedade desportiva, na Plataforma da Transparência da FPF, dela devendo constar, designadamente:
  - a) A identificação e discriminação das percentagens de participação e dos direitos de voto detidos por cada titular e usufrutuário;
  - b) A identificação e discriminação de toda a cadeia de entidades a quem a participação deva ser imputada, independentemente da sua eventual sujeição a lei estrangeira;
  - c) A indicação de eventuais participações, diretas ou indiretas, daqueles titulares e usufrutuários noutra sociedade desportiva ou a prática de ato de gestão em mais do que um Clube, direta ou indiretamente.



- 
- d) Os dados de identificação dos membros dos órgãos da direção, gerência ou administração e das pessoas que exerçam, ainda que somente de facto, funções de direção, gerência ou administração;
- e) A detenção de participação social, exercício de cargo de direção, gerência ou administração ou a prática de atos de gestão noutra Clube por parente em linha reta ou colateral até ao segundo grau ou pessoa que viva em comunhão de mesa e habitação com qualquer uma das pessoas a que se referem as alíneas anteriores.
- f) Residência em território nacional dos membros executivos do órgão de gestão;
- g) Qualquer ligação a operador de apostas desportivas.
4. A informação referida no número anterior deve ser comunicada no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial e atualizada no prazo de quatro dias úteis contado da ocorrência de um dos seguintes factos constitutivos:
- a) Aquisição ou ultrapassagem, por um titular ou usufrutuário, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;
- b) Redução, por um titular ou usufrutuário, da sua participação ou detenção de direitos de voto para uma percentagem inferior à referida na alínea anterior.
5. Para efeitos do disposto neste artigo, é considerado usufrutuário o investidor, o promitente comprador ou outro que detenha poderes de uso, fruição ou administração de participação social de sociedade desportiva.
6. Com a informação devem ser juntos documentos públicos comprovativos da informação prestada.
7. Toda a informação comunicada nos termos dos números anteriores é publicada no site da FPF, em cumprimento da legislação aplicável.

#### **ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR**

1. O Campeonato de Portugal é organizado pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.

2. Cada jogo do Campeonato é promovido pelo Clube visitado, nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

#### **ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA**

O formato da Competição será definido e previsto em Comunicado Oficial, e o mesmo faz parte integrante do presente regulamento.

#### **ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA**

1. Sempre que os clubes sejam distribuídos de acordo com a sua localização geográfica, essa distribuição é executada com congregação dos clubes, feita por aplicação informática que, considerando as coordenadas das sedes de cada participante, determinando com exatidão máxima o conjunto de clubes com localização geográfica, de norte para sul, mais próxima a agregar.
2. Tratando-se de Clubes da Região Autónoma da Madeira, todas as equipas são:
  - a) Inseridas numa única série, até ao máximo de quatro equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do aeroporto do Porto;
  - b) Na eventualidade de serem mais do que quatro equipas, as restantes serão distribuídas numa outra série, nos mesmos moldes referidos na alínea anterior e através do critério de localização geográfica;
  - c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:
    - i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;
    - ii. 6 Equipas – 3 em cada série.
3. Os Clubes da Região Autónoma dos Açores devem:
  - a) Ser agrupados nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa e, sempre que possível, em função da Associação regional onde se encontram inseridos;
  - b) Sem prejuízo do disposto na alínea anterior, a inclusão de todas as equipas da Região Autónoma dos Açores deverá ser feita numa única série, até ao máximo

de quatro das equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa;

c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:

i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;

ii. 6 Equipas – 3 em cada série.

4. Se face à limitação prevista para os Clubes das Regiões Autónomas os seus representantes não tiverem acesso direto ao Campeonato, as séries são preenchidas com Clubes representantes das Associações Distritais do continente, com maior número de Clubes a disputarem provas oficiais de Seniores em futebol 11 masculino.

#### **ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO**

1. O Campeonato de Portugal é disputado pelo número de clubes conforme previsto no Formato da Prova.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.
4. Sem prejuízo do disposto no número 1, o número máximo de Clubes por Região Autónoma que podem disputar o Campeonato é limitado a sete.
5. Exceciona-se do número anterior os casos em que se verifique cumulativamente a existência de seis Clubes no Campeonato, somando-se a descida da Liga 3, de um ou mais Clubes das Regiões Autónomas.
6. Face à limitação prevista no número 4, os Clubes representantes das Regiões Autónomas que tenham sido indicados pela respetiva Associação Regional, disputam dois jogos, um na qualidade de visitante e outro na qualidade de visitado, com o Clube da sua Região Autónoma pior classificado no Campeonato de Portugal, com vista a garantir o direito de disputar este Campeonato.
7. Um Clube que tenha sido despromovido ao Campeonato Distrital ou Regional numa época desportiva, não pode na época seguinte participar no Campeonato de Portugal,

ainda que tenha obtido, em competição realizada entre o final de uma época e o início da seguinte, classificação que lhe permita o acesso.


8. Caso se verifique a situação referida no número anterior, a Associação Distrital ou Regional respetiva deve indicar outro representante.

#### **ARTIGO 12º DESISTÊNCIA JUSTIFICADA**

1. O clube que, encontrando-se a disputar a 1.ª volta da 1.ª Fase da prova, seja impedido de participar por imposição administrativa ou legal decretada por mais de 60 dias ininterruptos, relacionada com a emergência de saúde pública ocasionada pela doença COVID-19, pode desistir da mesma, considerando-se tal desistência justificada.
2. O clube desistente perde os pontos conquistados, passando a constar na tabela classificativa, até final da competição, com zero pontos.
3. Os resultados dos jogos disputados pelo clube desistente não são considerados para efeitos de classificação dos restantes clubes.
4. Nos casos previstos no presente artigo, fica excluída a responsabilidade disciplinar do clube desistente, designadamente, a prevista no artigo 67.º do Regulamento Disciplinar da Federação Portuguesa de Futebol.

#### **ARTIGO 13º ACESSO À COMPETIÇÃO**

1. Clubes ou sociedades desportivas têm de confirmar a sua participação no Campeonato de Portugal.
2. Clubes e sociedades desportivas têm de cumprir os deveres estabelecidos nos números 3, 4 e 5 do artigo 6.º e no artigo 7.º do presente regulamento.
3. Os Clubes devem confirmar o seu interesse em participar no Campeonato através da apresentação dos seguintes documentos:
  - a) Declaração de Participação;
  - b) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores, até 31 de maio, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatutariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação discriminada dos jogadores e


- 
- treinadores a que respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores);
- c)** Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:
    - i.** Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época transata;
    - ii.** Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol;
  - d)** Orçamento Estimado e Plano de Atividades, com os elementos constantes do ANEXO III;
  - e)** Seguro de responsabilidade civil;
  - f)** Licenças de utilização do recinto;
  - g)** Comprovativo de morada da sede;
  - h)** Prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva;
  - i)** Vistoria do Recinto Desportivo efetuada pela ADR
- 4.** Além do disposto no número anterior, os Clubes devem indicar o recinto desportivo, no qual se realizam os jogos da prova na qualidade de visitados, o qual deverá estar situado na área da sua Associação Distrital ou na área de outra Associação Distrital, não podendo, neste último caso, distar mais de 100 quilómetros da primeira, mediante prévia autorização da FPF.
- 5.** Ressalva-se, do disposto na alínea b) do número 3 as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.
- 6.** A participação de equipa B convidada no Campeonato de Portugal está sujeita à manutenção, por parte do respetivo Clube, de uma equipa na Liga Revelação pelo

período de três épocas desportivas, a contar desde o momento da aceitação do convite para participar na prova aqui regulada.

7. O não cumprimento do disposto no presente artigo e a não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número 3. determina a não participação do clube ou sociedade desportiva no Campeonato de Portugal.
8. Os Clubes que participem no Campeonato de Portugal têm de obter a certificação mínima de 3 estrelas, na época imediatamente anterior à época da participação na Prova, efetuada pela FPF nos termos do Regulamento de Certificação de Entidades Formadoras.
9. Excetuam-se do previsto no número anterior, os Clubes que vêm das provas distritais e regionais os quais devem obter, na época de subida, apenas a certificação mínima de 2 estrelas, efetuada pela FPF nos termos do Regulamento de Certificação de Entidades Formadoras.

#### **ARTIGO 14º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA**

1. É exigido aos Clubes participantes no Campeonato de Portugal o cumprimento integral dos deveres assumidos para cada época desportiva.
2. Em cumprimento do disposto no número anterior, os Clubes devem proceder à entrega entre as datas 10 e 15 de dezembro e, posteriormente, entre 1 e 15 de março, de:
  - a) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores até, respetivamente, 30 novembro e 28 ou 29 fevereiro, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatutariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação discriminada dos jogadores e treinadores a que respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores).
  - b) Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:
    - i. Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época em curso;

- 
- ii. Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol;
3. Ressalva-se, do disposto no número 2, as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.
4. O não cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos referido no número 2 constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

#### **ARTIGO 15º PREENCHIMENTO DE VAGAS**

1. As vagas resultantes das subidas e descidas são preenchidas pelos Clubes que forem despromovidos da Liga 3 e promovidos dos Campeonatos Distritais e Regionais, sendo tal informação comunicada à FPF pelas Associações Distritais e Regionais de Futebol.
2. No caso de um ou mais clubes que tenham garantido desportivamente a subida ao Campeonato de Portugal, desistam, antes do sorteio, ou não reúnam os requisitos regulamentares de inscrição nesta Prova, o preenchimento da vaga será efetuado por outro clube inserido na mesma associação distrital ou regional, que se tenha classificado até ao 4º lugar da principal competição distrital, tendo este que cumprir os pressupostos de acesso à prova.
3. Se não for indicado um clube pela associação referida no número anterior, é convidada a indicar um outro clube, que se tenha classificado até ao 4º lugar da principal competição distrital, a associação distrital ou regional com maior número de clubes a disputarem provas seniores de futebol de onze masculino distrital ou ainda, em situação de igualdade, o maior número de clubes em todas as provas de futebol masculino distrital.
4. No caso da vaga a ser preenchida disser respeito a clube que se tenha mantido ou descido ao Campeonato de Portugal, é convidada a indicar um outro clube, que se tenha

classificado até ao 4º lugar da principal competição distrital, a associação distrital ou regional do clube que deu origem ao preenchimento da vaga. Se a respetiva associação distrital ou regional não indicar nenhum clube nos termos deste ponto, aplicar-se-á o critério do número 3.

5. Quando seja necessário aplicar mais do que uma vez o critério referido no número 3, não pode a mesma associação indicar mais do que um clube, devendo-se convidar a segunda melhor classificada no ranking e assim sucessivamente.
6. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.

#### **ARTIGO 16º FISCALIZAÇÃO**

A FPF pode, a qualquer momento, levar a cabo inspeções de forma a garantir o cumprimento do disposto no presente Regulamento, devendo o Clube colaborar para esse efeito.

#### **ARTIGO 17º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS**

1. O Campeonato de Portugal rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela Fédération Internationale de Football Association (FIFA), pela Union des Associations Européennes de Football (UEFA) e pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela Direção da FPF.

### **CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**


#### **ARTIGO 18º DESEMPATES**


1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes em cada série, adota-se a seguinte tabela:
  - a) Vitória - 3 pontos;
  - b) Empate - 1 ponto;
  - c) Derrota - 0 pontos.
2. Se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em



duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

3. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
4. Se no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma eliminatória, disputada a duas mãos, os clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado o clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos.
5. Se da aplicação do critério referido no número anterior, a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos, procede-se, no segundo jogo, a um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
6. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento referido no número anterior, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
7. Quando existam clubes em situação de igualdade pontual na mesma série, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
  - a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
  - b) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;
  - c) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados na fase da competição;
  - d) O maior número de vitórias na fase da competição;
  - e) O maior número de golos marcados na fase da competição;
  - f) O menor número de golos sofridos na fase da competição;

- 
- g)** O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si em toda a competição;
- h)** A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si durante toda a competição;
- i)** A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados em toda a competição;
- j)** O maior número de vitórias em toda a competição;
- k)** O maior número de golos marcados em toda a competição;
- l)** O menor número de golos sofridos em toda a competição;
- m)** O menor número de cartões vermelhos em toda a competição;
- n)** O menor número de cartões amarelos em toda a competição;
- o)** Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada. Para efeito da aplicação deste critério, são considerados os jogadores de cada equipa empatada que participaram em todos os jogos da competição na época em questão.
- 8.** Se após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, é observado o seguinte:
- a)** Tratando-se de dois clubes em situação de igualdade:
- i.** Um jogo em recinto desportivo neutro, designado pela FPF;
  - ii.** Subsistindo a igualdade, é feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
  - iii.** Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo.
- b)** Tratando-se de mais de dois clubes em situação de igualdade:

- 
- i. É realizada uma competição, na qual todos os clubes jogam entre si apenas uma vez, em recinto desportivo neutro, designado pela FPF;
    - ii. Se no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios da situação de igualdade pontual na mesma série.
  9. A determinação da equipa melhor classificada entre séries ou com diferente número de clubes por série na prova é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - a) O maior coeficiente de pontos obtidos na fase da competição;
    - b) O maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos na fase da competição;
    - c) O maior coeficiente de vitórias obtidas na fase da competição;
    - d) O maior coeficiente de golos marcados na fase da competição;
    - e) O menor coeficiente de golos sofridos na fase da competição;
    - f) O maior coeficiente de pontos obtidos em toda a competição;
    - g) O maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos em toda a competição;
    - h) O maior coeficiente de vitórias obtidas em toda a competição;
    - i) O maior coeficiente de golos marcados em toda a competição;
    - j) O menor coeficiente de golos sofridos em toda a competição;
    - k) O menor coeficiente de número de cartões vermelhos em toda a competição;
    - l) O menor coeficiente de número de cartões amarelos em toda a competição.
  10. O coeficiente referido no número anterior é obtido, sem arredondamento, dividindo o valor em causa, correspondente a pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados, pelo número de jogos efetuados pelo clube, consoante os casos, na fase da competição ou em toda a competição.

#### **ARTIGO 19º CALENDÁRIO**

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva.

2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.
3. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva, quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA ou, se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo 21.º, ou nos casos previstos no artigo seguinte referente à marcação e alteração de datas e horas de jogo.
4. A FPF pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.
5. A calendarização da Prova não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
6. Os Clubes que tenham três ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados. Os Clubes com jogadores que não sejam da categoria etária da prova, mas estejam habilitados a participar na mesma, nos termos regulamentares, beneficiam desse regime desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos da prova disputados até à data da convocatória.
7. Em caso de alteração de jogos em virtude da convocação de jogadores às Seleções Nacionais deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a FPF remarcará o jogo para outra data.
8. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma.

#### **ARTIGO 20º SORTEIO**

Os sorteios da Prova são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, podendo ser igualmente transmitidos via plataforma online a indicar previamente pela FPF, através de Comunicado Oficial.

#### **ARTIGO 21º ORDEM DOS JOGOS**

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada de fase ou, quando determinar qualificação para outra prova, da última jornada da volta ou de jornada específica do Campeonato, conforme formato, devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes, exceto quando não haja interesse classificativo ou mediante acordo de todos os clubes que participem na série da fase da prova em causa ou, quando a qualificação seja apurada entre séries, na fase da prova em causa.
4. Existindo acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos, mediante prévia autorização da FPF;

#### **ARTIGO 22º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS**

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF, devendo-se observar um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube, quer se trate de jogo nacional ou de um jogo organizado pela UEFA.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com 15 dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
  - a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;
  - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas;
  - c) O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.

3. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube visitante da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
4. A FPF pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e a antecipação da segunda volta para a primeira volta.
5. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
6. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
7. A FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo de acordo com o melhor interesse da prova.
8. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

#### **ARTIGO 23º ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES**

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto desportivo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no recinto desportivo de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital ou na área de outra Associação Distrital, não podendo, neste último caso, distar mais de 100 quilómetros da primeira, mediante prévia autorização da FPF.
2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na FPF com cinco dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com o envio da respetiva licença de utilização, a prova da respetiva propriedade ou da titularidade de um direito que permita a utilização, Vistoria e Seguro de Responsabilidade Civil.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, depois de informação da FPF que o jogo é televisionado por um operador indicado pela FPF, o clube não poderá alterar o recinto

desportivo, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.

4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 depende de autorização expressa da FPF, de parecer da associação distrital ou regional e obriga ao pagamento de uma taxa, fixada no Comunicado Oficial n.º 1.
5. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de recinto desportivo juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
6. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

#### **ARTIGO 24º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO**

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.
2. Se coincidirem, no mesmo recinto desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um Sábado, Domingo ou Feriado das última jornada, compete ao clube, através da respetiva Associação Distrital, a indicação de recintos desportivos diferentes, observando-se os requisitos regulamentares sobre instalações desportivas, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.
3. Em caso de alteração de jogo, a data e/ou hora do mesmo, deve ser obtido com acordo da equipa adversária, salvo disposição em contrário.
4. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

#### **ARTIGO 25º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES**

Os jogos dos Clubes cujos recintos desportivos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuam-se em recintos desportivos indicados pelos Clubes e aprovados pela FPF, sendo considerados neutros, após consulta às Associações respetivas.


## **ARTIGO 26º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS**

1. Os clubes cujas equipas tenham que se deslocar de e para as Regiões Autónomas, bem como entre ilhas das aludidas regiões, estão sempre obrigados a comparecer no dia imediatamente anterior ao jogo ou, caso não seja possível, no próprio dia do jogo, desde que fique salvaguardada a sua chegada ao recinto desportivo, pelo menos, 2 horas antes do início do jogo.
2. Não se encontram obrigados a comparecer a um jogo os clubes que apesar de terem obtido a garantia a que se refere o número anterior, se encontrem impossibilitados de efetuarem a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade não lhes possa ser imputada.
3. Os clubes que tenham obtido garantia de transporte e que se encontrem impossibilitados de efetuar a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade não lhes possa ser imputada, devem dar conhecimento de tal facto à FPF e ao Clube adversário, no mais curto espaço de tempo possível.
4. Verificando-se as situações previstas nos números anteriores, os clubes visitantes encontram-se obrigados a apresentar um documento justificativo junto da FPF, que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de 2 dias úteis, contados da data fixada para a realização do jogo.
5. Após o sorteio, os clubes devem apresentar à FPF, no prazo de 5 dias úteis, a garantia de transporte para os jogos ao abrigo do presente artigo.

## **ARTIGO 27º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS**

1. Nos jogos não iniciados ou não concluídos, é aplicável o seguinte regime:
  - a) Quando não se puder iniciar ou reiniciar o jogo por qualquer motivo, o Clube visitado deve, com o acordo do Clube visitante e da Equipa de Arbitragem, efetuar as diligências necessárias para que o jogo se realize noutra recinto desportivo, desde que:
    - i. O novo recinto desportivo se encontre a uma distância nunca superior a 20 quilómetros do recinto desportivo inicialmente previsto;
    - ii. Que o horário de início do jogo não ultrapasse o período regulamentar;



- 
- iii. Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.
- b) Não sendo possível a realização do jogo nos termos da alínea a) é obrigatório que os delegados ao jogo de ambos os clubes cheguem a acordo para nova data, hora e local, que fique expressa na ficha de jogo, assinada pelos mesmos. Esta data é posteriormente validada pela FPF.
- c) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tenha agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. Não se verificando o descrito na alínea b) o jogo deve realizar-se no dia imediatamente a seguir, no mesmo local e à mesma hora.
  3. Quando, nos casos previstos na alínea b) do número 1, a FPF não aceitar a data acordada pelos clubes, pode esta proceder à marcação do jogo.
  4. Iniciado e interrompido um jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.
  5. No caso de jogos não iniciados o clube pode apresentar nova ficha técnica.
  6. Quando o jogo não se iniciar devido a uma das equipas não conseguir chegar ao local do jogo, por qualquer motivo que seja, deve apresentar a devida justificação à FPF.
  7. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no momento da interrupção.
  8. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão e/ou nos casos de cedência/transferência a outros clubes, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade pelo médico do respetivo Clube, junto da FPF.
  9. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo

as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial nº 1.

10. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

#### **ARTIGO 28º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES**

1. São aplicáveis aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

#### **ARTIGO 29º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO**

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto julgado procedente, são disputados nos recintos desportivos indicados no início da época pelo clube visitado, salvo se o recinto desportivo não cumprir os requisitos regulamentares à data da realização do jogo e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a FPF indicará um recinto desportivo para a realização do jogo, considerando-se este neutro.
3. A repetição de jogo implica a elaboração de nova ficha técnica, podendo dela constar os jogadores inscritos pelo clube à data da realização do jogo de repetição.

#### **ARTIGO 30º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS**

Os protestos dos jogos do Campeonato são julgados pelo Conselho de Justiça da FPF, nos termos da competência que lhe é conferida pelos Estatutos da FPF.

#### **ARTIGO 31º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS**

1. A declaração de protesto deve ser enviada para [competicoes@fpf.pt](mailto:competicoes@fpf.pt) até 24 horas após o termos do jogo protestado.
2. A confirmação do protesto é dirigida ao Conselho de Justiça da FPF, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
3. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

### **CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS**

#### **ARTIGO 32º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS**


1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.

Os Clubes, no início da época, devem fazer prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva.

3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos do Campeonato são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes participantes devem ser dotados de lugares sentados, dispor de bancadas e entradas separadas para os adeptos de ambas as equipas e proporcionar as melhores condições de segurança, funcionalidade e

conforto, limitando o risco de acidentes e facilitando a evacuação dos espectadores e a intervenção dos meios de socorro.

6. As zonas para os espectadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos do Regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos recintos desportivos, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.
7. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
8. É obrigatória a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados e para os representantes dos clubes visitantes poderem efetuar filmagens técnicas dos jogos, para fins estritamente desportivos.
9. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Gestor de Segurança do promotor, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
10. Os recintos desportivos podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
11. Os jogos realizados total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em recintos desportivos com iluminação artificial do terreno desportivo, segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de recintos desportivos, tal como previsto na legislação aplicável.

- 
- 12.** Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os recintos desportivos devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
  - 13.** A entidade responsável pelo recinto desportivo deve possuir a licença de utilização do recinto desportivo e tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.
  - 14.** Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam, incluindo ao público.
  - 15.** Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela FPF, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espectadores de ou para a área de jogo.
  - 16.** Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente. Cada balneário deve ter, preferencialmente uma área mínima de 18 m<sup>2</sup> para servir 20 praticantes desportivos e deve ter, obrigatoriamente, instalações sanitárias.
  - 17.** O balneário da equipa de Arbitragem deve ter uma área mínima de 8 m<sup>2</sup>, com, pelo menos, um posto de duche, um lavatório e uma cabine sanitária com retrete.
  - 18.** Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:
    - a)** um lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
    - b)** um lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 1 lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;
    - c)** dois lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da FPF;
    - d)** um lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança;
    - e)** um lugar de estacionamento para ambulância.

19. Quando o recinto desportivo dispuser de relvado sintético, a superfície deve cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para a relva de futebol ou do International Artificial Turf Standard, salvo se a FPF conceder uma dispensa especial.
20. A FPF pode proceder à interdição do Recinto Desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.
21. A interdição será precedida de uma visita técnica da FPF ao recinto desportivo.
22. Quando a interdição do recinto desportivo tiver por base o mau estado do terreno de jogo e, conseqüentemente colocar em risco a integridade física dos jogadores, na visita técnica a FPF será acompanhada por uma empresa externa para avaliação do terreno de jogo.
23. No caso previsto no número anterior, a interdição de recinto, no que diz respeito à utilização do terreno de jogo, estende-se aos treinos no clube.
24. O clube visitado deve reservar lugar central e reservado, de preferência na tribuna presidencial, para o observador do Conselho de Arbitragem.

#### **ARTIGO 33º REQUISITOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICO-SANITÁRIA**

1. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam, incluindo ao público.
2. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médicos-farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório.
3. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os mesmos devem ser, obrigatoriamente, assegurados por ambulâncias de serviços de emergência médica, devendo os clubes alertar, antecipadamente, o serviço de emergência médica.
4. Em caso de gravidade o Clube Visitado deve providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, para transportar o sinistrado para o hospital.

5. Os serviços clínicos do Clube Visitado não podem contrariar a intervenção e decisões clínicas do médico do Clube Visitante e a ação profissional do respetivo enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, quanto aos respetivos jogadores.

#### **ARTIGO 34º CONTROLO ANTIDOPAGEM**

As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas nos termos da Lei.

#### **ARTIGO 35º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO**

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.
2. No terreno de jogo relvado, natural ou sintético, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 2 e 3 metros, respetivamente, da área destinada ao público.
3. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF qual o recinto desportivo que vão utilizar para o efeito.
4. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 3 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

#### **ARTIGO 36º ZONA TÉCNICA**

Os Clubes definem para cada recinto desportivo a Zona Técnica, podendo a FPF emitir parecer, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

- a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;
- b) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;

- e) Sala de controlo antidopagem;
- f) Área técnica, nos termos das Leis do Jogo.


#### **ARTIGO 37º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA**

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
  - a) Delegados da FPF ou, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o staff da FPF;
  - b) Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
  - c) Um técnico de equipamentos;
  - d) Gestor de Segurança de ambos os clubes e Coordenador de Segurança;
  - e) Agentes da força de segurança;
  - f) Assistentes de recintos desportivos;
  - g) Apanha-bolas, quando aplicável;
  - h) Presidentes dos Clubes;
  - i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
  - j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;
  - l) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
  - m) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções no cumprimento de um contrato de patrocínio;
  - n) Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;
  - o) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
  - p) Diretor de Imprensa;
  - q) Diretor de Campo;
  - r) Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica.
2. Os agentes referidos nas alíneas c), i) e p) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de



controlo adequada e, quando o jogo for o da final, a FPF não se oponha a tal acesso ou permanência.

3. Os agentes referidos nas alíneas f), h) e q) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.
4. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo, ainda, aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
5. Os agentes referidos nas alíneas f), j), k), l), m), n) e o) podem, durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores.
6. O agente referido na alínea j) do número 1 tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.
7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de suporte ao VAR na zona técnica.
8. Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.
9. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.
10. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.

- 
11. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.
  12. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos da Lei.
  13. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.
  14. É obrigatória a utilização, a todo o tempo, das credenciais emitidas pelos Clubes ou pela FPF.
  15. Sem prejuízo do disposto no presente artigo, todos os elementos credenciados, com autorização expressa da FPF, podem permanecer na zona técnica.

#### **ARTIGO 38º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES**

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a FPF pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum com o da equipa de arbitragem.
3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos recintos desportivos vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado com todas as condições de segurança, nomeadamente através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.
4. O acesso da equipa visitante aos balneários deve ser disponibilizado pelo clube visitado com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo.

**ARTIGO 39º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:
  - a) Delegados dos Clubes participantes;
  - b) Delegados de jogo da FPF;
  - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
  - d) Elementos das forças de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
3. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.

**ARTIGO 40º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES**

1. São condições de acesso e permanência dos espectadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos do Campeonato as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. As condições de acesso dos espectadores aos recintos desportivos devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos, bem como nas entradas e acesso de espectadores ao recinto.
3. Os recintos desportivos devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos do clube visitado e do clube visitante.
4. Os recintos desportivos devem ainda possuir uma bancada para os espectadores adeptos do clube visitante separada das restantes.
5. É proibida a captação de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos da competição que possam constituir um tipo de aposta, incluindo

designadamente lançamentos, cantos, expulsões, golos, resultados, para utilização por entidades sem licença para exploração de apostas desportivas em Portugal.

#### **ARTIGO 41º MEDIDAS DE SERVIÇO**

1. Em cada jogo, o promotor deverá observar as medidas de serviço aos espectadores, de forma a assegurar o seu direito em poder usufruir do espetáculo desportivo em segurança e com conforto.
2. Devem os promotores zelar pela compatibilização e equilíbrio das componentes “Segurança”, “Proteção” e “Serviços”, bem como pela facilitação de adequadas condições de hospitalidade e fruição do espetáculo desportivo no acolhimento dos espectadores visitados/locais e visitantes, prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência.
3. Devem os promotores garantir que os espectadores visitantes são tratados com respeito e igualdade relativamente aos espectadores locais.
4. Cada área/sectores destinados aos espectadores, visitados e visitantes, devem dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizadas em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação dessas áreas/setores, nos termos da legislação aplicável, garantindo um mínimo de condições de limpeza e privacidade aos utilizadores, possuir água corrente e ter iluminação suficiente para a sua utilização.
5. Deverá ser garantido um serviço de venda ou fornecimento de bebidas/comida também aos adeptos visitantes, tendo em especial atenção quando os jogos se realizem em períodos de temperaturas mais elevadas.
6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900 da lotação total, num total nunca inferior a 3 lugares, especialmente previsto para espectadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto desportivo, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista. Preferencialmente, deverá haver disponibilidade destes lugares junto às áreas de espectadores da equipa visitada e da equipa visitante.

#### **ARTIGO 42º ACREDITAÇÃO**

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da FPF, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Seção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).


#### **ARTIGO 43º LIVRE-TRÂNSITO**

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
  - a) Presidente do Clube participante;
  - b) Gestor de Segurança de ambos os clubes e Coordenador de Segurança;
  - c) Uma pessoa responsável para a organização do jogo.
2. A FPF pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com vista à boa organização e realização do jogo.

#### **ARTIGO 44º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA**


Sem prejuízo de outros deveres que lhes sejam legalmente cometidos e pela demais regulamentação aplicável, deverão os promotores do espetáculo desportivo:

- a) Assumir a responsabilidade pela segurança do recinto desportivo e anéis de segurança;
- b) Incentivar o espírito ético e desportivo dos seus adeptos;
- c) Aplicar medidas sancionatórias aos seus associados envolvidos em perturbações da ordem pública, manifestações de violência, racismo, xenofobia e qualquer outro ato de intolerância, impedindo o acesso ou promovendo a sua expulsão dos recintos desportivos;
- d) Proteger os indivíduos que sejam alvo de ameaças e os bens e pertences destes;


- 
- e) Adotar e cumprir os regulamentos de segurança e de utilização dos espaços de acesso público do recinto desportivo;
  - f) Registrar os regulamentos previstos na alínea anterior junto da APCVD, como condição da sua validade;
  - g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;
  - h) Garantir que são cumpridas todas as regras e condições de acesso e de permanência de espectadores no recinto desportivo;
  - i) Relativamente a quaisquer indivíduos aos quais tenha sido aplicada medida de interdição de acesso a recintos desportivos, pena de privação do direito de entrar em recintos desportivos ou sanção acessória de interdição de acesso a recintos desportivos, devem ser adotadas as seguintes medidas:
    - i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;
    - ii. Impedimento de obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;
  - j) Não proferir ou veicular declarações públicas que sejam suscetíveis de incitar ou defender a violência, o racismo, a xenofobia, a intolerância ou o ódio, nem tão pouco adotar comportamentos desta natureza;
  - k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;
  - l) Fazer a requisição de policiamento de espetáculo desportivo, quando obrigatória nos termos da lei e dos regulamentos.

**ARTIGO 45º GESTOR DE SEGURANÇA**

1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva.
2. O Gestor de Segurança tem de estar devidamente inscrito na FPF, sem prejuízo da comunicação oficial legalmente prevista às entidades.
3. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres e atribuições específicas:
  - a) Assumir-se como o ponto de contacto entre as autoridades públicas e privadas e o clube relativamente a questões relacionadas com a segurança e proteção, constituindo-se como o responsável por aquelas operações durante os jogos;
  - b) Comunicar com o gestor de segurança da equipa visitante durante a semana anterior ao jogo, por forma a promover o intercâmbio, procedendo à recolha e tratamento de informação relativa às variáveis que poderão ter impacto na operação de segurança do jogo, nomeadamente:
    - i. Dinâmicas dos adeptos;
    - ii. Histórico de incidentes;
    - iii. Número expectável de adeptos (visitados e visitantes) e formas de deslocação;
    - iv. Locais de estacionamento;
    - v. Hora de chegada da equipa visitante e dos adeptos;
    - vi. Bilhética cedida e comercializada, partilhando-a com as forças de segurança, de emergência médica e organizador da competição, com vista a que o jogo decorra sem incidentes;
  - c) Promover e estar presente nas reuniões preparatórias de segurança regulares e assegurar a participação dos representantes das forças de segurança, de serviços de emergência, de segurança privada e outras entidades relevantes para o efeito, estejam também presentes;
  - d) Ser portador da credencial emitida e fornecida pela FPF, em lugar visível;

- 
- e) Comparecer no recinto desportivo, ao jogo, com pelo menos 2 horas de antecedência face ao seu início, garantindo o acompanhamento da chegada das equipas, da equipa de arbitragem e do público;
- f) Recorrer à pronta intervenção dos Assistentes de Recinto Desportivo ou força de segurança de forma a garantir eficazmente a proteção destes, sempre que as circunstâncias o aconselhem;
- g) Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do jogo, tendo em vista a sua realização em condições de segurança, colaborando na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;
- h) Garantir as condições de funcionamento de todas as infraestruturas com impacto na segurança do jogo, garantindo através da empresa de segurança e em articulação da Força de Segurança, que o recinto desportivo se encontra devidamente inspecionado e ausente de qualquer material de uso proibido ou outro que possa pôr em risco a integridade física do público antes da sua entrada;
- i) Participar numa reunião de organização, apenas nos casos em que seja nomeado delegado da FPF para o jogo, e onde estarão presentes os árbitros, o delegado da FPF, os delegados de ambos os clubes, o Gestor de Segurança, o responsável de segurança privada, a emergência médica e, quando requisitados, as forças de segurança;
- j) Durante o jogo, manter-se em franca ligação e cooperação com o Delegado da FPF, com o comandante das forças de segurança, com os serviços de bombeiros e de proteção civil, com os serviços de urgência médica e com o serviço de segurança privada que estejam envolvidos direta ou indiretamente na operação de segurança, preferencialmente junto ao túnel de acesso ao terreno de jogo (salvo em caso de outras necessidades decorrentes das suas funções);
- k) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e colaboradores do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;



- 
- l) Garantir o controlo e restrição do acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF e autorizados nos termos regulamentares;
- m) Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio disponibilizado pela APCVD, sempre que forem registados incidentes;
- n) É recomendável que o Gestor de Segurança da equipa visitante acompanhe as deslocações sua equipa a outros recintos desportivos e se articule e coopere com o Gestor de Segurança da equipa visitada.

#### **ARTIGO 46º SUPORTES PUBLICITÁRIOS**

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos desportivos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
  - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;
  - a) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeiras de canto.
2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da FPF autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos recintos desportivos e ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto desportivo.
3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espectadores para o terreno de jogo, em caso de emergência.
4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar no recinto de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da FPF, que estabelecerá as normas aplicáveis.

#### **ARTIGO 47º INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS**

Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela FPF, compete a esta a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova, nos termos dos ARTIGO 75º e seguintes.

### **CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS**

#### **ARTIGO 48º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS**


1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. Os equipamentos, principais e alternativos, dos jogadores e guarda-redes, devem ter, obrigatoriamente, uma cor escura e outra clara, de cores diferentes entre si, cabendo ao Clube escolher qual o equipamento principal e alternativo.
3. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à FPF, obrigatoriamente, até 3 semanas antes do início da competição.
5. As cores do equipamento a utilizar em cada jogo do campeonato devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a FPF enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.
6. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.
8. O formulário de equipamentos (com maquetes ou fotografias) deve ser remetido à FPF 45 dias antes do início da competição.

#### **ARTIGO 49º NUMERAÇÃO**

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
  - a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
  - b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
  - c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, e nos calções pelo menos 10 cm;
  - d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
  - e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
  - f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
  - g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.
2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato devem estar obrigatoriamente, colocados de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.

#### **ARTIGO 50º EMBLEMAS OFICIAIS**

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
  - a) 100 cm<sup>2</sup> quando aplicado nas camisolas;


- 
- b) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
      - c) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado em cada uma das meias.
    3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
    4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve constar apenas por uma vez em cada peça de equipamento.
    5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou a sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
      - a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;
      - b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.
    6. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

#### **ARTIGO 51º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO**

Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da equipa de arbitragem.

#### **ARTIGO 52º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:

- 
- a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm<sup>2</sup>;
  - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm<sup>2</sup>;
  - c) Na manga esquerda até 100 cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm<sup>2</sup>;
  - d) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm<sup>2</sup>;
  - e) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm<sup>2</sup>.
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm<sup>2</sup> em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
  6. A publicidade apresentada no equipamento principal pode ser diferente da do equipamento alternativo.
  7. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.
  8. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm<sup>2</sup>.
  9. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm<sup>2</sup> em cada peça de equipamento.
  10. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
  11. A FPF não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

## CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

### ARTIGO 53º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar no Campeonato de Portugal os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, até um máximo de 25 jogadores seniores, podendo ser Amadores ou Profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. É permitida a inscrição de 20 jogadores seniores adicionais por cada equipa inscrita em competição sénior.
3. Não obstante o número anterior, caso não se verifique o cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos a que se refere o número 2. do ARTIGO 14º do presente regulamento, e o Clube garanta a sua manutenção no Campeonato de Portugal, o limite de jogadores seniores inscritos, salvaguardadas as infrações disciplinares a aplicar a este incumprimento, é reduzido para 23 na equipa principal e 18 na equipa adicional.
4. O clube só pode, atingido que seja o limite de inscrição de jogadores seniores previsto no número 1, substituir da referida lista de jogadores seniores cinco jogadores e desde que os jogadores a incluir tenham o estatuto de profissional.
5. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Seniores, e ainda jogadores dos escalões Sub-19 e de Sub-17, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
6. Os jogadores que tenham sido efetivamente utilizados em, pelo menos, dez jogos da equipa A, num mínimo de 45 minutos por jogo, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, é-lhes vedada a sua participação em jogos da equipa B do Clube ou do clube satélite, na mesma época.
7. Caso tenha sido utilizado por mais de 45 minutos em jogo oficial, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, a participação de um jogador num jogo desta Prova é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o início daquele jogo (de uma prova oficial) e o início do jogo desta Prova.

8. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
9. Caso tenha sido utilizado por 45 minutos ou menos, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, ou, ainda que constando na ficha técnica, não tenha sido utilizado, não é necessário período de interregno para jogar em jogo desta Prova.
10. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de clube satélite.

#### **ARTIGO 54º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE**

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes no Campeonato de Portugal têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 14 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.
2. O jogador formado localmente é aquele que, entre os 11 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 19 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por três épocas desportivas completas ou por 24 meses.
3. Os jogadores que tenham o estatuto de jogador formado localmente conservam esse estatuto.
4. Os jogadores inscritos na época desportiva 2019/20 adquirem o estatuto de jogador formado localmente com base na regra em vigor, ou seja, é jogador formado na FPF aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por três épocas desportivas completas ou por 24 meses.

#### **ARTIGO 55º CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES**

1. Os Clubes participantes na presente Prova podem ceder temporariamente a outro Clube, da mesma ou de outra competição, os serviços de um jogador profissional por si

inscrito na FPF, nos termos da regulamentação e legislação referida no número 1. do ARTIGO 53º .

2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.
3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

#### **ARTIGO 56º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES**

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo respetivamente ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. Os jogadores devem, em especial:
  - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;
  - b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;
  - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
  - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

#### **ARTIGO 57º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS**

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da FPF, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos do Campeonato.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espectadores.



3. Nos casos em que exista flash interview e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF, exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

#### **ARTIGO 58º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES**

1. Os Clubes participantes no Campeonato de Portugal devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.
2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.
3. Os treinadores principais devem ter obtido a habilitação de grau II (UEFA B) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau I (UEFA C), devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto.
4. Os treinadores estagiários de Grau II são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau II, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas no número anterior.
5. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 3, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias, contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar, para regularizarem a situação.
6. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
7. Sem prejuízo do previsto no número 4, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
8. No prazo indicado no número 4, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.

9. Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
10. Nos termos da Lei, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
11. Em caso algum é permitido acumular as funções na mesma equipa de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma destas funções.

## **CAPÍTULO VI JOGOS**

### **ARTIGO 59º LEIS DO JOGO**

Os jogos do Campeonato de Portugal são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

### **ARTIGO 60º DURAÇÃO DOS JOGOS**

1. Os jogos do Campeonato têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.
2. É permitida uma pausa para hidratação em cada parte, nos jogos disputados com temperatura igual ou superior a 32º C, em conformidade com as Leis do Jogo e nos seguintes termos:
  - a) os clubes assim acordem, com a autorização do árbitro, na reunião de organização de jogo;
  - b) terá lugar por volta dos 30' e dos 75' de jogo mediante indicação do árbitro;
  - c) terá duração de até 1 minuto e a respetiva duração será adicionada ao tempo de compensação de cada parte.

### **ARTIGO 61º REGA DO RELVADO**

O Clube visitado é obrigado a efetuar a rega do relvado, de forma uniforme, até 60 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, devendo ainda repetir tal procedimento entre 10 a 5 minutos antes do início do jogo e no intervalo, durante 5 minutos, salvo acordo em contrário entre os clubes intervenientes ou por decisão contrária da equipa de arbitragem da FPF.

**ARTIGO 62º BOLAS**

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos do Campeonato, são publicados em Comunicado Oficial.

**ARTIGO 63º APANHA-BOLAS**

1. Nos jogos do Campeonato de Portugal é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de seis apanha-bolas, salvo se a equipa de arbitragem dispensar a sua presença ou permitir a presença de um número inferior, mencionando-o no respetivo relatório.
2. Caso não seja mesmo necessário estarem presentes apanha-bolas é obrigatório colocar bolas à volta do campo, mencionando-o no respetivo relatório.

**ARTIGO 64º DELEGADO AO JOGO DA FPF**


1. A FPF pode nomear delegados para os jogos do Campeonato de Portugal, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
  - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, nomeadamente no âmbito da defesa da integridade, da ética e do espírito desportivo;
  - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
  - c) Verificar com o Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do recinto desportivo;
  - d) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao flash interview, quando estas tenham lugar;
  - e) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização;
  - f) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos

aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;

- g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF até 24 horas úteis após a conclusão do jogo.

#### **ARTIGO 65º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES**

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com 75 minutos de antecedência face ao seu início;
  - b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização;
  - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
  - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, que não se encontrem devidamente credenciados pela FPF;
  - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo submetida na plataforma Score impressa, com a identificação dos seguintes elementos:
    - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;

- 
- ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;
    - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
    - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
  - f) Nos jogos objeto de transmissão televisiva, submeter na plataforma Score, com uma antecedência mínima de 75 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos elementos indicados no número anterior.
  - g) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou line-up, através de modelo previamente definido pela FPF, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;
  - h) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
4. A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita através do cartão licença da FPF/ADR/LPFP, salvo nos casos documentalmente comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, em que aí a identificação se realizará através de:
- a) Da apresentação do cartão FPF da época anterior;
  - b) De declaração do respetivo Clube ou Sociedade Desportiva, acompanhada de fotocópia do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar ou;
  - c) De credencial emitida pela FPF para esse efeito.
5. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações

6. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
7. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
8. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

#### **ARTIGO 66º DELEGADOS ANTIDOPAGEM**

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado de jogo do Clube.
2. Os delegados para o controlo antidopagem assistem ao sorteio e informam os jogadores visados do dever de apresentação na sala do controlo imediatamente após o final do jogo.

#### **ARTIGO 67º DIRETOR DE IMPRENSA**

1. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os Clubes devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
  - a) Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de 65 minutos face ao início do jogo;
  - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
  - c) Assegurar a presença dos jogadores indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
  - d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores na Zona Mista.

**ARTIGO 68º EQUIPA DE ARBITRAGEM**

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia a equipa de arbitragem para cada jogo do Campeonato, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das equipas de arbitragem
3. Para cada jogo, podem ainda ser designados observadores de árbitros pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da FPF, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da FPF e do Regulamento de Diretivas para Observadores.

**ARTIGO 68.º-A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)**

1. Será utilizado o sistema VAR no jogo da final.
2. Os clubes estão obrigados a garantir todas as condições necessárias de obras, infraestruturas e eletricidade mediante resultado de visita técnica a efetuar pela FPF.
3. A totalidade dos requisitos técnicos de projeto VAR serão comunicadas pela FPF ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
4. Cada clube deve ter um sistema de som para anúncio público que cumpra os requisitos técnicos que serão comunicadas pela FPF ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
5. É da responsabilidade do clube garantir que a instalação de quaisquer equipamentos necessários à operação ao VAR é possível.
6. Os equipamentos tecnológicos relacionados com o VAR são fornecidos pela FPF e a instalação é também feita pela FPF.
7. Os equipamentos não podem ser alvo de qualquer intervenção por parte do clube sem autorização expressa da FPF, designadamente, mudar qualquer dos seus componentes de local, desligar da eletricidade, tapar ou obstruir a visão de câmaras.
8. É da responsabilidade do clube garantir as condições necessárias para o bom funcionamento e segurança dos equipamentos presentes no recinto.
9. Se uma alteração de recinto desportivo for realizada nos termos regulamentares por solicitação do clube visitado os custos de todo processo de alteração do VAR ficam a cargo do clube requerente.

10. O posicionamento das plataformas de câmaras de *broadcast* não pode ficar em contraluz.
11. Quaisquer alterações ao posicionamento das plataformas de câmaras terão que ser validadas pela FPF, sendo que os custos inerentes à alteração são da responsabilidade do clube.
12. O clube deverá providenciar um recurso humano seu, o qual será o responsável pela articulação entre as equipas técnicas da FPF e o clube e recinto, no que diz respeito a comunicação e garante de necessidades de infraestrutura e tecnologia.
13. A FPF presta o serviço de VAR nas melhores condições possíveis, sendo que qualquer falha técnica no serviço terá como tempo de recuperação o mais curto espaço de tempo possível.
14. As condicionantes técnicas das infraestruturas necessárias à implementação do sistema nos recintos está descrita no Anexo IV ao presente Regulamento, sem prejuízo que de acordo com o ponto 2 possam ser alvo de alterações mediante visita técnica a efetuar pela FPF.

#### **ARTIGO 69º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS**

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da FPF, apenas podem representar uma entidade em cada jogo, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a FPF simultaneamente.
2. É ainda incompatível o exercício de mais do que uma das seguintes funções:
  - a) Delegado de jogo de Clube;
  - b) Gestor de Segurança;
  - c) Diretor de Imprensa.

#### **ARTIGO 70º SPEAKER**

1. O speaker do clube promotor anuncia, após a entrada das equipas no terreno de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das três equipas participantes, com a correta identificação dos clubes, jogadores e membros da equipa de arbitragem.
2. Sem prejuízo do previsto no número anterior, o speaker pode, ainda, falar durante o aquecimento das duas equipas e enquanto o jogo está interrompido para dirigir as



atividades de animação em campo, cooperar com o DJ, anunciar golos e substituições e anunciar informações úteis.

3. O speaker deve pautar a sua conduta pelo respeito dos deveres de correção e urbanidade para com todos os intervenientes no jogo/recinto.

#### **ARTIGO 71º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES**

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.
2. Os clubes podem designar até nove jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até cinco substituições no seu decorrer, no máximo de 3 paragens, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
  - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
  - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
4. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF.
5. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.

6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.
7. Cada equipa poderá ter, em simultâneo, até cinco jogadores suplentes mais um membro da equipa técnica na zona de aquecimento, desde que a equipa de arbitragem assim aprove em reunião organizacional.

#### **ARTIGO 72º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE**

1. O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) Um Delegado ao jogo;
  - b) Um Treinador Principal;
  - c) Um Treinador Adjunto
  - d) Um Treinador Estagiário, caso exista;
  - e) Um Médico, ou um Enfermeiro, ou um Fisioterapeuta;
  - f) Um Massagista ou um Enfermeiro, ou um Fisioterapeuta;
  - g) Nove Jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, um treinador principal e um dos seguintes agentes desportivos: médico, enfermeiro ou fisioterapeuta.

#### **ARTIGO 73º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR**

15. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para cinco pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de três metros, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço suficiente para a sua existência.

16. Os elementos do banco suplementar devem ser devidamente identificados, aquando do preenchimento da ficha técnica, na plataforma informática Score.
17. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

#### **ARTIGO 74º PRÉMIOS**

A FPF institui para o Campeonato de Portugal os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
- b) 30 medalhas para o Clube vencedor da Competição;
- c) 30 medalhas para o Clube vencido no jogo final da Competição.

### **CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL**

#### **ARTIGO 75º TITULARIDADE DE DIREITOS**

1. A FPF é titular dos direitos de transmissão televisiva de um limite máximo de quatro jogos por jornada, dos jogos da eliminatória de apuramento do terceiro e quarto lugares e do jogo da final.
2. Compete à FPF a determinação, em cada jornada, da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar, não podendo nenhum clube recusar a participação.
3. Os direitos de transmissão televisiva dos jogos não referidos nos números anteriores pertencem ao clube visitado.
4. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.
5. Nos jogos referidos no número 2, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à FPF, correspondente a 10 espaços centrais na primeira linha de publicidade.

6. A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da FPF, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.

#### **ARTIGO 76º PUBLICIDADE**

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. É proibida a publicidade a marca detida ou explorada por entidade:
  - a) detentora de participação qualificada no capital social de outra sociedade desportiva.
  - b) não autorizada ou licenciada para explorar jogos e apostas desportivas em Portugal.
3. É ainda proibida, nomeadamente, a publicidade que:
  - a) estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
  - b) estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
  - c) contenha sugestão de momento ou resultado garantido ou manipulado, aposta ganha ou sem risco ou que, de qualquer modo, possa ofender a integridade ou a credibilidade da Prova/competição.

#### **ARTIGO 77º AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA**

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos do Campeonato de Portugal, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da FPF.
2. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a FPF não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do ARTIGO 75º .
3. À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou spots publicitários,

com prévia autorização da FPF e que não colidam com aquelas associadas a patrocinadores oficiais da Prova.


4. A transmissão no canal de televisão oficial do clube participante no jogo não pode, em circunstância alguma, ser efetuada no mesmo horário da transmissão utilizado pelo operador de televisão indicado pela FPF.
5. A FPF reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos.
6. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.


#### **ARTIGO 78º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA**

1. A FPF pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos do Campeonato de Portugal às sextas-feiras, sábados e domingos.
2. A Direção da FPF pode ainda autorizar transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior, se houver consentimento expresso do clube que jogue na qualidade de visitado.
3. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

#### **ARTIGO 79º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**


1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto por operador indicado pela FPF, e sempre que solicitado pela FPF, é realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *flash interview*, que é efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente *superflash* e Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.

- 
3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização.
  4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *superflash*, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
  5. A *Superflash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e, sem prejuízo dos direitos previstos na lei relativos à atividade de jornalista, os treinadores e jogadores só são obrigados a responder em questões sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
  6. A *Flash Interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
    - a) Iniciar-se nos dez minutos seguintes ao final do jogo;
    - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
    - c) São entrevistados dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
    - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;
    - e) A entrevista será realizada diante de um *backdrop* fornecido pela FPF, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.
    - f) A *Flash Interview* deve obedecer à seguinte ordem de entrevistas:
      - i) em primeiro lugar serão entrevistados os elementos do clube vencedor;
      - ii) em segundo lugar serão entrevistados os elementos do clube vencido;
      - iii) em caso de empate, serão entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante.
  7. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *Flash Interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.

- 
8. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
    - a) O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
    - b) O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
  9. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.
  10. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
  11. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
  12. As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API, devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social.
  13. Os titulares de direitos de transmissão televisiva, nos termos do artigo 74.º, têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
  14. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
  15. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

#### **ARTIGO 80º ECRÃS GIGANTES**

1. Os Clubes que, na qualidade de visitados, joguem em recintos desportivos que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, de acordo com as seguintes diretrizes:

- 
- a) O jogo não pode ser transmitido, quer em direto quer em diferido;
  - b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
  - c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas à violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possa resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e ainda que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
  - d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de caráter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espectadores presentes;
  - e) Findo o tempo de jogo regulamentar, não pode ser indicado no ecrã gigante o tempo extra concedido pela Equipa de Arbitragem;
  - f) Não é permitida a divulgação de publicidade que, por qualquer meio, desvirtue os direitos conferidos no presente Regulamento à FPF;
  - g) De forma geral, toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.
2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da FPF, a ser concedida para cada época desportiva.
  3. Quando um Clube já possua uma autorização da FPF para a utilização de ecrã gigante em jogos oficiais na época desportiva em causa, não é necessário efetuar novo requerimento, devendo a sua utilização respeitar o disposto no presente artigo.
  4. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos do Campeonato, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.



5. A violação das presentes normas determina a revogação da autorização concedida pela FPF.
6. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF, quando este se encontrar presente.
7. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar.

#### **ARTIGO 81º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA**

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes através da zona referida.
2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.

#### **ARTIGO 82º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO**

O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos jogos do Campeonato de Portugal, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

#### **ARTIGO 83º RADIODIFUSÃO**

Sem prejuízo do direito à informação, os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos mencionados no ARTIGO 75º , através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

#### **ARTIGO 83º-A PRODUÇÃO AUTOMATIZADA**

1. Todos os clubes participantes têm que ter uma câmara de Produção Automatizada fixa instalada para efeitos de *stream*, televisão linear e dados estatísticos.

2. Na ausência de uma câmara de Produção Automatizada fixa poderá ser uma câmara móvel que será afeta a cada clube e cuja responsabilidade de operação será do mesmo.
3. É da responsabilidade do clube garantir que a instalação dessa câmara é possível no recinto por si escolhido para a competição.
4. Os equipamentos são fornecidos pela FPF e instalação é também feita pela FPF.
5. A câmara ou qualquer outro equipamento não podem ser alvo de qualquer intervenção por parte do clube sem a autorização expressa da FPF, designadamente quanto a mudar qualquer dos seus componentes de local, desligar da eletricidade, tapar ou obstruir a visão.
6. É da responsabilidade do clube garantir as condições necessárias para o bom funcionamento e segurança dos equipamentos presentes no recinto.
7. A câmara não poderá ficar instalada em contraluz de acordo com resultado de visita técnica.
8. O clube deverá providenciar um recurso humano seu, o qual será o responsável pela articulação entre as equipas técnicas da FPF e o clube e recinto, no que diz respeito a comunicação e garante de necessidades de infraestrutura e tecnologia.
9. A FPF presta o serviço nas melhores condições possíveis, sendo que qualquer falha técnica no serviço terá como tempo de recuperação o mais curto espaço de tempo possível.
10. As condicionantes técnicas das infraestruturas necessárias à implementação do sistema nos recintos está descrita no Anexo V ao presente Regulamento, sem prejuízo que de acordo com o ponto 3 possam ser alvo de alterações mediante visita técnica a efetuar pela FPF.

## **CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

### **ARTIGO 84º COMPETÊNCIA**

A FPF delega a organização financeira dos jogos do Campeonato nos Clubes que se encontrem na qualidade de visitados.

#### **ARTIGO 85º QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO**

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem e Fomento e uma Quota de Organização.
2. O valor da Quota de Arbitragem e Fomento e de Organização são definidas, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1.
3. O pagamento das quotas referidas nos números anteriores deve ser efetuado à FPF no prazo de oito dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem.
4. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma Quota no prazo referido no número anterior, é notificado pela FPF para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 10% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.
5. A FPF entrega mensalmente às Associações Distritais ou Regionais, 50% do valor das Quotas de Organização efetivamente pagas pelos Clubes a elas pertencentes.

#### **ARTIGO 86º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES**

Os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos do Campeonato, excetuando-se as viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira especialmente emitida para esse efeito pela FPF.

#### **ARTIGO 87º JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO**

1. Nos jogos realizados em recinto desportivo cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto no artigo 88.º e artigo 89.º. ARTIGO 90º

#### **ARTIGO 88º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS**

1. Nos jogos sem organização financeira, disputados em recinto desportivo neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse recinto desportivo e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente aos encargos efetivamente verificados pela sua utilização, a suportar em partes iguais pelos dois Clubes.

2. Quando os Clubes efetuam jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.
3. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.
4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1 e é pago até ao limite de 23 pessoas.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indiquem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportam de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

#### **ARTIGO 89º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO**

São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos do Campeonato de Portugal:


- a) As Quotas de Arbitragem e Fomento e de Organização;
- b) As despesas de Segurança e todos os encargos de organização;
- c) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

#### **ARTIGO 90º RECEITA**

São receitas dos jogos, o produto da venda de bilhetes deduzido do valor referente a IVA, acrescido, quando existam, dos valores atribuído pela transmissão televisiva e publicidade estática.

#### **ARTIGO 91º EMISSÃO DE BILHETES**

1. Em todos os jogos do Campeonato de Portugal, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos do Campeonato deve respeitar o layout fornecido pela FPF e deve incluir, obrigatoriamente, as seguintes menções:
  - a) Numeração sequencial;

- 
- b) Denominação da competição;
  - c) Denominação do jogo;
  - d) Identificação das equipas;
  - e) Identificação do recinto desportivo;
  - f) Data e hora do jogo;
  - g) Indicação da porta, setor, fila e lugar, se existirem;
  - h) Preço, em Euros;
  - i) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
  - j) Identificação do organizador e do promotor do jogo;
  - k) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espectadores ao recinto desportivo e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.
3. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.
  4. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.
  5. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais devem conter todas as especificações referidas no número 2.

#### **ARTIGO 92º PREÇOS DOS BILHETES**

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato são fixados no Comunicado Oficial n.º 1, por tipo de lugar, não podendo o seu limite máximo ser alterado por iniciativa dos Clubes.
2. Sem prejuízo do estabelecido no número anterior, a Direção da FPF pode alterar os preços dos bilhetes, em função da importância de um jogo, a requerimento do Clube visitado, devendo, no entanto, ser ouvido o Clube visitante.
3. A distribuição e venda irregular de bilhetes, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

**ARTIGO 93º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES**

1. Os Clubes devem comunicar à FPF, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no recinto desportivo no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.
2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 10% da capacidade do recinto desportivo do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.
3. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à Associação Distrital ou Regional respetiva, que procede à respetiva entrega ao Clube requisitante.
4. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm o direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
5. Se um jogo iniciado se concluir em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

**ARTIGO 94º LIVRE INGRESSO**

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos recintos desportivos as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a Liga Portuguesa de Futebol Profissional, bem como as previstas em Regulamento da FPF.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual, deve conter todas as características previstas no artigo 90.º.
3. Têm ainda acesso aos jogos da Competição, entidades definidas pela FPF.

## CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

### ARTIGO 95º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por força de legislação aprovada para o efeito ou decisão do governo, nomeadamente atentas razões de saúde pública, não seja possível a realização de jogos e, em consequência, seja dado por concluído o campeonato em momento anterior à sua conclusão normal:
  - a) A qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados no conjunto das séries em disputa e os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova, se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
  - b) No caso de a prova ser realizada em série única, ou estiver em fase com série única realizada a duas voltas, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
  - c) No caso de prova que se encontre na fase de playoff, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes que ainda estão em competição no play-off e que foram os mais pontuados ou, no caso de empate, melhores classificados na tabela classificativa da fase anterior.
2. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número 2 do presente artigo resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.
3. O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época 2022/23, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela Direção Geral de Saúde e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.

4. Durante a época 2022/2023 pode ser alterado o formato da competição, em consequência de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.
5. A partir da época desportiva 2025/2026 os Clubes são obrigados a apresentar o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

#### **ARTIGO 96º ENTRADA EM VIGOR**

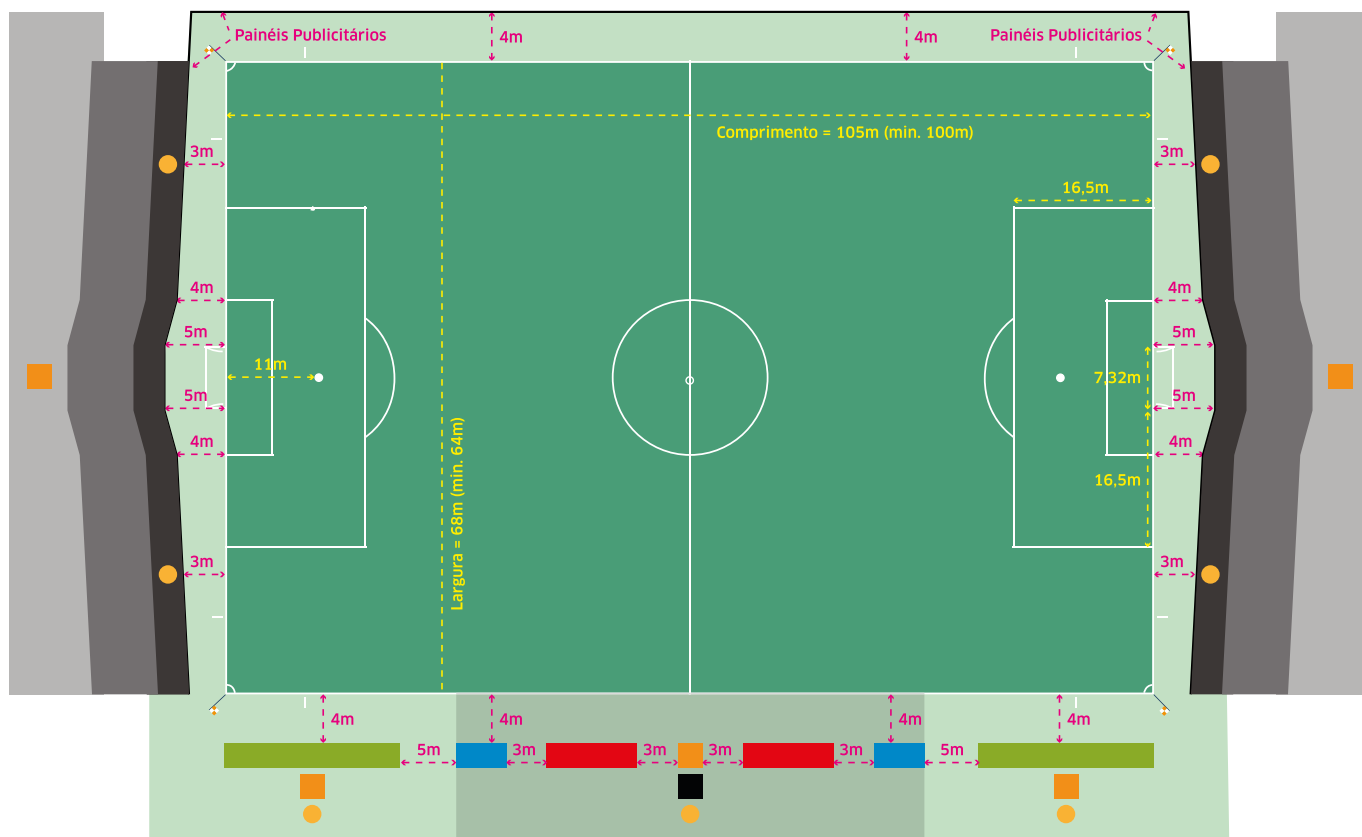
1. O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.
2. As alterações ao presente Regulamento, aprovadas em reunião ordinária da Direção da FPF de 30 de abril de 2024, entram em vigor no primeiro dia da época desportiva de 2024/2025.

#### **CAPÍTULO X ANEXOS**

- ANEXO I.** ZONA TÉCNICA
- ANEXO II.** REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO
- ANEXO III.** ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES
- ANEXO IV.** SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)
- ANEXO V.** PRODUÇÃO AUTOMATIZADA



## DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA Futebol



### LEGENDA

- Esta área está reservada para posições de câmaras fixas. Contudo, o total do espaço ocupado por estas posições não pode exceder os 10 metros.
- Posição dos apanha-bolas
- Banco principal
- Zona de câmara TV
- Posição de câmara TV fixa
- Banco suplementar
- Zona de fotografos
- Posição de câmara TV móvel (fixa durante o tempo de jogo)
- Quarto árbitro
- Zona Técnica

**NOTA:** o diagrama reflecte distâncias mínimas. Diagrama com fins representativos

## ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE  
NO EQUIPAMENTO DE JOGO  
COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva

 / 

### CLUBE REQUERENTE

Nome	
Competição 1	
Competição 2	
Competição 3	
Competição 4	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (NOMES)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga Esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (DESCRIÇÃO EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

### EMPRESAS DE PUBLICIDADE (MEDIDA EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	
área máxima: 600 cm <sup>2</sup>	área máxima: 450 cm <sup>2</sup> (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm <sup>2</sup>	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm <sup>2</sup>	área máxima: 100 cm <sup>2</sup>

Assinatura e Carimbo  
do Clube requerente

--

Assinatura e Carimbo  
da Associação

--

Assinatura e Carimbo  
da FPF

--

Local

Data

--	--

Local

Data

--	--

Local

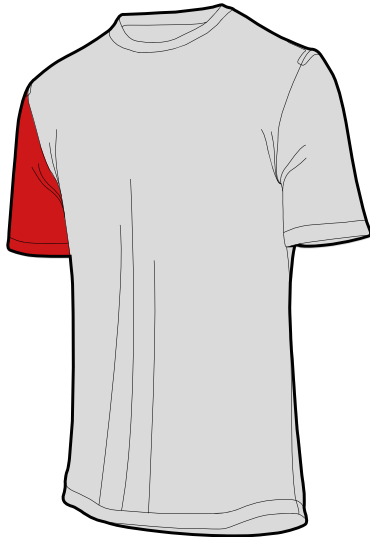
Data

--	--

N.B. este formulário deve ser enviado em conjunto com o formulário de equipamento e respetivas maquetes ou fotografias do equipamento

Aprovação da FPF : a publicidade  
do equipamento de jogo requerida, foi aceite."

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS**



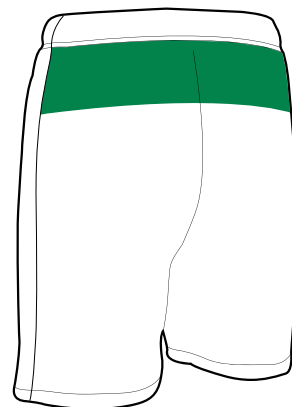
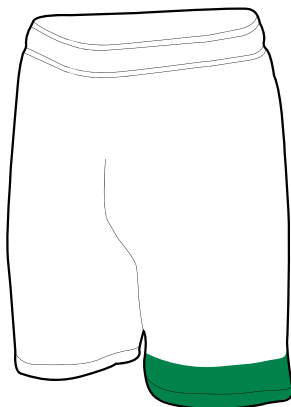
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



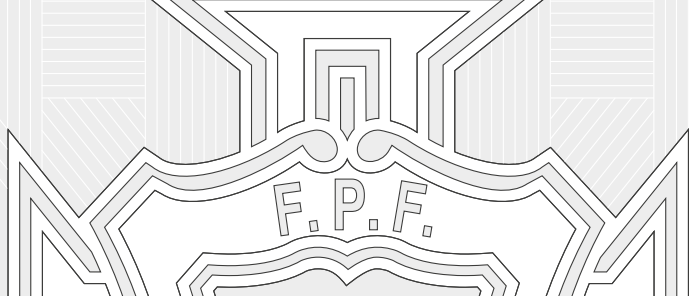
● - área reservada utilizável: 450 cm<sup>2</sup>  
(sem interferir com a numeração)

● - Publicidade na manga direita reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm<sup>2</sup>

**INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES**



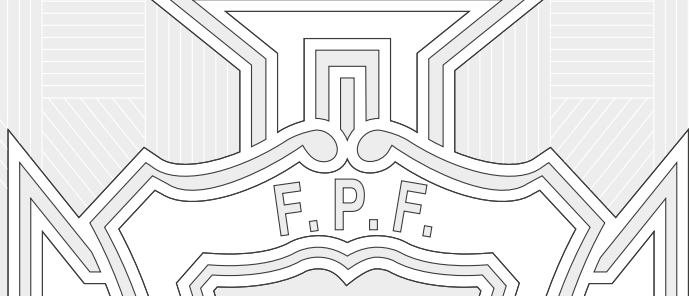
● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm<sup>2</sup> ; na parte posterior 220 cm<sup>2</sup>,



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
<b>ESTRUTURA DESPORTIVA</b>		
Número estimado de jogadores no plantel		
Número de staff técnico e respetivas qualificações		
Número e tipo de unidades de treino		
Horários das unidades de treino		
Número de staff médico e respetivas habilitações		



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
<b>ESTRUTURA RECURSOS HUMANOS</b>		
Número de staff da equipa com remunerações		
Número de funcionários com posto de trabalho		
Número de funcionários em part time		
Número de funcionários regulares em regime de voluntariado		



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
<b>INFRAESTRUTURAS</b>		
Descrição do património próprio imobiliário		
Descrição de infraestruturas utilizadas para treinos e jogos		
Descrição de infraestruturas desportivas utilizadas pela equipa sénior		
Descrição de alojamentos arrendados para atletas, treinadores e funcionários		

ORÇAMENTO ESTIMADO		
ÉPOCA /	DETALHE	VALOR
<b>RECEITAS ORDINÁRIAS</b>		
Bilheteira público		
Bilheteira empresas		
Quotização		
Patrocinadores		
Publicidade estática		
Apoio municipal		
Escolas de formação (líquido)		
Restaurante/bar		
Rendas		
Outras		
<b>RECEITAS EXTRAORDINÁRIAS</b>		
Direitos de formação		
Venda de ativos		
Outras		
Outras		
<b>TOTAL RECEITAS</b>		
<b>DESPESAS ORDINÁRIAS</b>		
Salários jogadores (bruto)		
Salários treinadores (bruto)		
Salários staff (bruto)		
Outras remunerações (bruto)		
Apoios amadores		
Viagens		
Refeições		
Alojamento		
Manutenção infraestruturas		
Dívidas antigas		
Equipamentos		
Outras		
<b>DESPESAS EXTRAORDINÁRIAS</b>		
Compra de ativos		
Direitos de formação		
Outras		
<b>TOTAL DESPESAS</b>		
<b>RESULTADO DO EXERCÍCIO</b>		

#### **-Sala Técnica**

##### **Local:**

A distância de cabo entre TV compound e Sala técnica não pode exceder os 30 metros em linha reta nem os 50 metros de comprimento de cabo

A acordar com clube mediante resultado de visita técnica

##### **Infraestruturas e Eletricidade:**

Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida / redundante no Centro de Controlo Técnico

Mínimo de 1 x Tomada não assistida

Dimensão mínima de 2x2x2 metros

Sala securizada com porta fechada.

Sala climatizada com ar condicionado com mínimo de 9000 BTU de forma que a temperatura esteja sempre entre os 18º a 27ºC e humidade entre 40% a 50%

Abertura com portilha para passagem de cabos com 30x30 cm para passagem de cabos

#### **-RRA**

##### **Local:**

Entre os bancos das equipas junto ao 4º árbitro. Qualquer alteração a este posicionamento necessita da autorização expressa da FPF.

A acordar com clube mediante resultado de visita técnica

##### **Infraestruturas e Eletricidade**

Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida / redundante na área delimitada da RRA ou adjacente

Mínimo de 1 x Tomada não assistida

RRA deve estar abrigada numa cabine de quarto árbitro, que deverá ter uma dimensão mínima de 3 metros de largura, sendo munida de cobertura contra intempéries e calor extremo.

A RRA tem que ter uma prateleira de apoio de 1m largura x 60 cm profundidade x 70 cm altura e uma cadeira adequada à altura da mesa.

##### **TV Compound**

Lugar de estacionamento adequado para carros de produção e de VAR.

Eletricidade que será especificada após visita técnica da FPF. Para referência será um mínimo de 230 V/32 A CEE/1 ph.



**-Sala Técnica****Local:**

A distância de cabo entre a câmara e Sala técnica não pode exceder os 30 metros em linha reta nem os 50 metros de comprimento de cabo

**Infraestruturas e Eletricidade:**

Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida no Centro de Controlo Técnico

Mínimo de 1 x Tomada não assistida

Dimensão mínima de 2x2x2 metros

Sala securizada com porta fechada.

Sala climatizada com ar condicionado com mínimo de 9000 BTU de forma que a temperatura esteja sempre entre os 18º a 27ºC e humidade entre 40% a 50%

Abertura com portilha para passagem de cabos com 30x30 cm para passagem de cabos