FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

REGULAMENTO

Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal

Índice

CAPÍTULO I Disposições Gerais 5
Artigo 1.º Norma habilitante 5
Artigo 2.º Objeto 5
Artigo 3.º Disposições prévias 5
Artigo 4.º Princípios Gerais 5
Artigo 5º Integração de lacunas 6
Artigo 6.º Época desportiva 6
Artigo 7.º Organizador e Promotor 6
Artigo 8.º Denominação da competição 7
Artigo 9.º Qualificação 7
Artigo 10.º Confirmação de Participação 8
CAPÍTULO II Organização Técnica 9
Artigo 11.º Formato da Competição 9
Artigo 12.º Classificação e desempates 10
Artigo 13.º Calendário da época desportiva 12
Artigo 14.º Ordem dos jogos 12
Artigo 15.º Sorteios 13
Artigo 16.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos 13
Artigo 17.º Alteração de recinto desportivo por iniciativa dos clubes 14
Artigo 18.º Adiamento de jogos 15
Artigo 19.º Sobreposição de jogos no mesmo recinto desportivo 15
Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções 16
Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos 16
Artigo 22.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos 17
Artigo 23.º Jogos com recintos desportivos interditos por motivos disciplinares 18
Artigo 24.º Regiões Autónomas 18
Artigo 25.º Subidas e Descidas 19
Artigo 26.º Prémios 19
CAPÍTULO III Instalações Desportivas 20
Artigo 27.º Requisitos dos recintos desportivos 20
Artigo 28.º Condições de Segurança 22
Artigo 29.º Policiamento 22
Artigo 30.º Acreditação 22

Artigo 31.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo 22
Artigo 32.º Zonas reservada aos agentes desportivos 24
Artigo 33.º Acesso e permanência na zona reservada aos agentes desportivos 24
Artigo 34.º Acesso aos balneários dos clubes 27
Artigo 35.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem 27
Artigo 36.º Condições de acesso de espetadores 28
Artigo 37.º Suportes publicitários 29
CAPÍTULO IV Jogos 29
Artigo 38.º Leis do jogo 29
Artigo 39.º Duração dos jogos 30
Artigo 40.º Delegados dos clubes 30
Artigo 41.º Delegado de jogo da FPF 31
Artigo 42.º Delegados antidopagem 32
Artigo 43.º Diretor de Segurança 33
Artigo 44.º Diretor de imprensa 33
Artigo 45.º Incompatibilidades dos delegados 34
Artigo 46.º Equipas de arbitragem 34
Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores 34
Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes 35
CAPÍTULO V Equipamentos 36
Artigo 49.º Requisitos dos equipamentos 36
Artigo 50.º Identificação do capitão 37
Artigo 51.º Numeração 37
Artigo 52.º Emblemas oficiais 38
Artigo 53.º Publicidade nos equipamentos 39
Artigo 54.º Bolas 40
CAPÍTULO VI Jogadores 40
Artigo 55.º Inscrição e participação de jogadores 40
Artigo 56.º Jogadores formados localmente 41
Artigo 57.º Cedência temporária de jogadores 41
Artigo 58.º Direitos e deveres dos jogadores 42
Artigo 59.º Direitos e Deveres dos treinadores e outros agentes 42
Artigo 60.º Habilitações mínimas dos treinadores 43
CAPÍTULO VII Organização comercial 43
Artigo 61.º Titularidade de direitos e horários de transmissões televisivas 43
Artigo 62.º Atividade dos órgãos de comunicação social 44
Artigo 63.º Entrevistas na Zona Mista 46
Artigo 64.º Radiodifusão 47

Artigo 65.º Outros meios de comunicação 47
CAPÍTULO VIII Organização Financeira 47
Artigo 66.º Competência 47
Artigo 67.º Quotas de Arbitragem 47
Artigo 68.º Fiscalização 48
Artigo 69.º Encargos com deslocações 48
Artigo 70.º Jogos em recinto desportivo cedido 48
Artigo 71.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos 48
Artigo 72.º Receita 49
Artigo 73.º Despesas de Organização 49
Artigo 74.º Emissão de bilhetes 49
Artigo 75.º Preços dos bilhetes 50
Artigo 76.º Distribuição e reembolso de bilhetes 51
Artigo 77.º Livre ingresso 51
CAPÍTULO IX Protestos dos Jogos 52
Artigo 78.º Competência 52
Artigo 79.º Procedimento 52
CAPÍTULO X Disposições Finais e transitórias 52
Artigo 80.º Época desportiva 2016/2017 52
Artigo 81.º Norma revogatória 53
Artigo 82.º Entrada em Vigor 53
ANEXOS 53
Anexo I – Formato da competição 54
Anexo II – Definição da Zona Reservada aos Agentes Desportivos 55
Anexo III – Requerimento de Publicidade para equipamentos 56

CAPÍTULO I Disposições Gerais

Artigo 1.º Norma habilitante

O presente Regulamento é adotado 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 pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho.

Artigo 2.º Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal, competição oficial organizada pela FPF e correspondente ao segundo nível competitivo das competições masculinas de Futsal.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, será tida como feita ao Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal.

Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito serão consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

Artigo 4.º Princípios Gerais

1. O Campeonato Nacional da II Divisão é realizado em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.

2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.

Artigo 5º Integração de lacunas

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

Artigo 6.º Época desportiva

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

Artigo 7.º Organizador e Promotor

1. O Campeonato Nacional da II Divisão é organizado pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo do Campeonato será 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 8.º Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal, 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 será 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 poderá 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 9.º Qualificação

1. O Campeonato Nacional da II Divisão é disputado por 68 Clubes, qualificados nos seguintes termos:
   a) Pelos 44 Clubes que, no final de cada época desportiva, permanecem no Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal;
   b) Pelos 2 Clubes que descem do Campeonato Nacional da I Divisão de Futsal;
   c) Pelos 18 Clubes representantes das associações distritais;
   d) Por 1 clube representante da Região Autónoma da Madeira;
   e) Pelos 3 clubes representantes da Região Autónoma dos Açores.
2. Caso se verifique a manutenção de dois clubes da Região Autónoma da Madeira, o que obteve a pior classificação disputa, com o campeão regional da mencionada Região, um Play off, em duas mãos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado,

de forma a determinar quem fica qualificado para disputar o campeonato nacional da 2ª divisão.

3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.
4. Na primeira época em que um clube participe no Campeonato Nacional da II Divisão, apenas é obrigado a dispor de uma equipa de Juniores A a D, que tenha participado nas competições oficiais, nacionais ou distritais, da respetiva categoria na época anterior à participação na prova.
5. Na segunda época consecutiva em que um clube participe no Campeonato Nacional da II Divisão, apenas é obrigado a dispor de uma equipa de Juniores A ou B, que tenha participado nas competições oficiais, nacionais ou distritais, da respetiva categoria na época anterior à participação na prova.
6. Na terceira época consecutiva em que um clube participe no Campeonato Nacional da II Divisão, é obrigado a dispor de uma equipa de Juniores A e uma outra de Juniores B, que tenham participado nas competições oficiais, nacionais ou distritais, da respetiva categoria na época anterior à participação na prova.
7. O disposto nos pontos 4 a 6 do presente artigo não se aplica quando, nos escalões mencionados, não existir competição distrital organizada pela associação distrital e regional onde o clube está filiado e o número de clubes nas competições nacionais dessa associação seja inferior a 4.

Artigo 10.º Confirmação de Participação

1. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir no Campeonato Nacional da II Divisão, deverão confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte, nos termos definidos em Comunicado Oficial.
2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir no Campeonato.
3. A falta de inscrição de um Clube determina a sua desistência, sendo substituído por outro clube inserido na mesma associação distrital ou regional, que se tenha classificado até ao 4º lugar da principal competição distrital ou, se tal não for possível, pela

associação distrital ou regional com maior número de clubes a disputarem provas seniores de futsal masculino ou ainda, em situação de igualdade, o maior número de clubes em todas as provas.

4. Os Clubes devem indicar o recinto desportivo no qual realizarão os jogos do Campeonato na qualidade de visitados até 8 dias antes da realização do sorteio da Competição.
5. No final do período destinado ao processo de confirmação, a FPF divulgará os Clubes que participarão em cada época desportiva na Competição, através de Comunicado Oficial.

CAPÍTULO II Organização Técnica

Artigo 11.º Formato da Competição

1. O Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal é constituído por 3 fases, sendo os Clubes agrupados por séries, de acordo com o estabelecido no Anexo I do presente Regulamento.
2. O agrupamento das séries é elaborado pela FPF é elaborado de acordo com a localização geográfica dos clubes, em conformidade com critério publicitado por Comunicado Oficial da FPF.
3. Os Clubes da Região Autónoma da Madeira, no máximo de dois, são distribuídos nas séries mais a Norte ou mais a Sul, em conformidade com a proximidade geográfica dos aeroportos do Continente.
4. Os Clubes representantes da Região Autónoma dos Açores disputam uma série própria na respetiva região autónoma, em conformidade com o Anexo I.
5. Em caso algum, um clube que tenha sido despromovido às divisões distritais pode, na época seguinte, participar nos campeonatos nacionais, mesmo que tenha disputado também o campeonato distrital respetivo e tenha sido classificado em lugar que permita o acesso ao Campeonato Nacional da II Divisão.

6. Para efeitos de apuramento dos 5 clubes melhor classificados em segundo lugar nas 6 séries do continente, para disputar a segunda fase, de apuramento para a 3.ª fase, é utilizado o seguinte critério:
   a) Maior coeficiente de pontos obtidos na 1ª fase da prova;
   b) Maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e golos sofridos na 1ª fase da prova;
   c) Maior coeficiente de vitórias obtidas na 1ª fase da prova;
   d) Maior coeficiente de golos marcados na 1ª fase da prova.

7. Cada coeficiente é obtido dividindo o valor em causa (pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados) pelo número de jogos efetuados pelo clube na fase da prova em questão.

Artigo 12.º Classificação e desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes dentro de cada Série, nos termos do artigo anterior, adota-se a seguinte tabela:
   a) Vitória - 3 pontos;
   b) Empate - 1 ponto;
   c) Derrota - 0 pontos.

2. Para efeitos de aferição da classificação geral dos clubes no final da primeira e segundas fases da prova, quando estes se encontrem com o mesmo número de pontos, 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 Prova;
   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 Prova;
   c) O maior número de golos marcados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da Prova;
   d) O maior número de vitórias na fase da Prova;

e) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, na fase da Prova;

f) O maior número de golos marcados na fase da Prova;

g) O menor número de golos sofridos na fase da Prova;

h) 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 jogos do Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal na época em questão;

i) A menor pontuação no critério disciplinar, aplicado a todos os jogos disputados na primeira fase da Prova, obtida de acordo com os seguintes critérios:

i) Cartão amarelo - 1 ponto;

ii) Cartão vermelho - 3 pontos;

iii) Jogador recebe dois cartões amarelos num jogo sendo expulso por acumulação de cartões amarelos - 3 pontos;

iv) Jogador recebe num jogo um cartão amarelo e um cartão vermelho direto - 4 pontos.

3. Para efeito da determinação do vencedor da terceira Fase, de apuramento do Campeão Nacional, o vencedor das eliminatórias será decidido nos termos seguintes:

a) A equipa que marcar o maior número de golos nos dois jogos será vencedora.

b) Se no final do tempo regulamentar da segunda eliminatória, as equipas estiverem em situação de igualdade, o jogo é interrompido por cinco minutos e haverá lugar a prolongamento, de duas partes de cinco minutos cada, nos termos das Leis de Jogo de Futsal, para efeito de determinação do vencedor;

c) 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 de Futsal para efeito de determinação do vencedor.

4. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacitamente homologados

15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da FPF.

5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

Artigo 13.º Calendário da época desportiva

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais, até à segunda quinzena de junho de cada ano, em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva seguinte.
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, organização de jogos internacionais, em casos de força maior, ou se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo 16.º.
3. A Direção da FPF pode marcar jogos para horas diferentes das habituais, salvo se estes disserem respeito às duas últimas jornadas do Campeonato, caso em que deve todos ser jogados à mesma hora do mesmo dia por todos os Clubes, se os mencionados tiverem interesse classificativo.
4. Excetua-se do disposto no número anterior, os jogos sujeitos a transmissão televisiva, cuja calendarização pode ser alterada pela Direção da FPF.
5. A FPF pode ainda 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.

Artigo 14.º 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. A FPF deve comunicar com a devida antecedência aos Clubes a indicação dos locais e das horas dos jogos.
4. Para efeitos do número anterior, entende-se por devida antecedência o prazo de, pelo menos 48 horas, a contar da receção da comunicação antes da data marcada para os jogos.
5. Sem prejuízo do referido no número anterior, a antecedência pode ser inferior a 48 horas, quando exista acordo da Direção da FPF, e de ambos os Clubes.
6. A FPF poderá determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais nas duas últimas jornadas, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na fase da prova em causa.

Artigo 15.º Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, até 10 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios devem assistir representantes dos clubes participantes e das associações.
3. Os órgãos de comunicação social podem assistir aos sorteios.

Artigo 16.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF.
2. O Clube visitado pode efetuar um pedido de marcação de data de jogo, desde que o faça até 12 dias antes da data do jogo prevista no calendário da Prova.
3. A marcação dos jogos terá sempre de respeitar os seguintes horários:
    i. Sábado, entre as 16h00 e as 20h00;
    ii. Domingos e Feriados Nacionais, entre as 15h00 e as 18h00.
4. Por necessidade de marcação de jogos ou outro motivo, pode a FPF marcar jogos para dias úteis da semana.

5. É concedido ao Clube visitado a possibilidade de alteração da marcação de jogo, desde que exista acordo de ambos os Clubes.
6. Para que o pedido de alteração de marcação de jogo referido no número anterior seja deferido, é necessário que:
    i. Dê entrada nos serviços competentes da FPF com o mínimo de 10 dias de antecedência relativamente à data que se encontre inicialmente calendarizada para o jogo a alterar;
    ii. Seja recebida na FPF, dentro do mesmo prazo, a declaração de acordo do clube visitante, nos termos do ponto 5.
7. A antecipação ou adiamento do jogo de um domingo para um sábado ou de um sábado para um domingo só será aceite pela FPF em casos excecionais devidamente justificados como tal.
8. O não cumprimento do prazo estabelecido no ponto 5 implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial n.º1.
9. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo, por motivos de transmissão televisiva, dentro das janelas horárias previstas no presente regulamento.

Artigo 17.º Alteração de recinto desportivo por iniciativa dos clubes

1. Salvo nos casos de interdição de recinto por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto ou cuja superfície 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, mediante prévia autorização da FPF.
2. O pedido de alteração de estádio deve dar entrada na FPF com 5 dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados.

3. 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 n.º 1.
4. O clube requerente é obrigado a informar o clube visitante da mudança de recinto, e a juntar o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

Artigo 18.º Adiamento de jogos

1. A calendarização do Campeonato não será alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham um ou mais jogadores convocados para seleções nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. A FPF informará os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial n.º 1.
4. Os jogos adiados da primeira volta de uma fase têm de se realizar até 15 dias da data inicialmente prevista no calendário de jogos, mas sempre antes do início da segunda volta, podendo a FPF, contudo, conceder prazo superior.
5. Os jogos adiados da segunda volta têm de se realizar na semana imediatamente seguinte à data inicialmente prevista no calendário de jogos.

Artigo 19.º Sobreposição de jogos no mesmo recinto desportivo

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, 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 antecipação.
2. Se coincidirem, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para

um sábado, domingo ou feriado das últimas duas jornadas, compete ao clube, através da sua Associação Distrital, a indicação de recintos desportivos diferentes, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções

1. É aplicável 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 deverá 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 aguardará 30 minutos.

Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Aos jogos não iniciados ou não concluídos, é aplicável o seguinte regime:

    a) Quando não se puder iniciar ou reiniciar o jogo por qualquer motivo de força maior 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 noutro 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), este será posteriormente marcado pela FPF;

c) Quando por qualquer motivo de força maior um jogo não puder concluir-se, será realizado no mesmo pavilhão até vinte e quatro horas depois, a menos que os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinem uma declaração no relatório do árbitro, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior, cabendo à FPF designar nova data;

d) 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.

2. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completar-se-á 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 boletim do cronometrista que se verificava no momento da interrupção.
3. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.
4. Nos casos previstos no número 1, 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.
5. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial n.º 1 será por si suportado.

Artigo 22.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos recintos de jogo onde se efetuaram da primeira vez, salvo se este não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo

oportuno, ou se, por motivo de força maior devidamente comprovado, não for possível utilizar esse recinto.

2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a FPF marcará um recinto desportivo, considerando-se este neutro.

Artigo 23.º Jogos com recintos desportivos interditos por motivos disciplinares

Os jogos dos Clubes cujos recintos desportivos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuar-se-ão em recintos neutros, escolhidos pela FPF, após consulta às Associações respetivas.

Artigo 24.º 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 se encontrem impossibilitados de efetuar a deslocação, por motivos meteorológicos ou por qualquer outra circunstância, cuja responsabilidade lhes não possa ser imputável.
3. Os clubes que se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao clube visitado e à associação de futebol da qual fazem parte, 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.

Artigo 25.º Subidas e Descidas

1. Descem aos Campeonatos Distritais, de forma automática, na segunda fase de manutenção e descida, 22 clubes, entre estes:
   a) Os três últimos classificados de cada Série do continente;
   b) O pior classificado de entre os Clubes que ficaram imediatamente acima dos três últimos classificados referidos na alínea anterior;
   c) Os três últimos classificados da série Açores.
2. Para os efeitos do número anterior aplica-se, com as necessárias adaptações, o disposto no artigo 11.º, n.ºs 6 e 7.
3. Sobe ao Campeonato Nacional da I Divisão de Futsal o melhor classificado de cada uma das séries da segunda fase de apuramento para a terceira fase do Campeonato Nacional da II Divisão.
4. No caso de um ou mais Clubes, que tenham garantido a permanência na prova e que desistam antes do sorteio, ou não reúnam os requisitos regulamentares de inscrição, o preenchimento da vaga é efetuado pelo clube a indicar pela Associação Distrital ou Regional respetiva com maior número de clubes a disputar competições seniores de Futsal. No caso de empate a vaga é preenchida pelo clube a indicar pela Associação que tenha maior número de clubes inscritos em todas as provas de Futsal.
5. No caso de um ou mais Clubes, que tenham garantido o acesso à prova e que desistam antes do sorteio ou não reúnam os requisitos regulamentares de inscrição, o preenchimento da vaga é efetuado pelo Clube a indicar pela Associação Distrital ou Regional da área geográfica a que o mesmo pertence.

Artigo 26.º Prémios

A FPF institui para o Campeonato Nacional da II Divisão os seguintes prémios:

a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
b) 25 medalhas para o Clube vencedor da Competição.
c) 25 medalhas para o Clube vencido.

CAPÍTULO III Instalações Desportivas

Artigo 27.º Requisitos dos recintos desportivos

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os espaços físicos edificados cobertos, incluindo construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futsal, 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.
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 serão realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Será recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
6. É obrigatória a disponibilização de um lugar, na zona central ou tribuna do pavilhão, em condições condignas e adequadas ao exercício das suas funções, para o Observador do jogo em exercício de funções nomeado pelo conselho de arbitragem da FPF e para o membro do conselho de disciplina em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Disciplina da FPF.
7. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.
8. 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 Diretor 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.

9. A iluminação dos recintos deve ser realizada segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de recintos, tal como previsto na legislação aplicável.
10. Nos jogos objetos de transmissão televisiva, os recintos devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
11. A entidade responsável pelo recinto deve possuir a respetiva licença de utilização 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.
12. Durante os jogos, os clubes visitados são obrigados a prestar assistência médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.
13. Os clubes deverão possuir, nas instalações do seu pavilhão ou o mais próximo possível, um posto de socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes.
14. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, devem os Clubes visitados assegurar obrigatoriamente a existência de ambulâncias de serviço de emergência médica nos recintos, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
15. 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.
16. 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, massagista ou fisioterapeuta, quanto aos seus respetivos jogadores. 17. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente.

Artigo 28.º Condições de Segurança

1. Os Clubes promotores dos jogos do Campeonato devem aprovar regulamentos internos em matéria de segurança e de utilização dos espaços de acesso público, nos termos da legislação aplicável, cuja execução será precedida de concertação com as forças de segurança, a Autoridade Nacional de Proteção Civil, os serviços de emergência médica e a FPF.
2. Os regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo conforme previsto na Lei, como condição da sua validade.
3. Nos jogos de risco elevado compete ao promotor designar um Diretor de Segurança nos termos da lei.

Artigo 29.º Policiamento

Ao policiamento dos jogos é aplicável o disposto na lei e na regulamentação da FPF.

Artigo 30.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, 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 Secção 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 31.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num recinto desportivo que tenha as seguintes características:

a) A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;

b) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;

c) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos suplentes seja de 1 metro;

d) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de 1 metro;

e) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 4m sobre o terreno de jogo;

f) O piso seja em madeira ou material sintético;

g) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente um comprimento máximo de 40 metros e um comprimento mínimo de 36 metros;

h) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 18 metros;

i) As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;

j) Todas as marcações se encontrem assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis de jogo de Futsal;

k) Estejam assinaladas, de forma visível, linhas de 20 a 40 cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a 5 metros da linha lateral, de cada um dos lados da baliza;

l) Disponham de uma mesa e de uma cadeira para utilização pelo cronometrista, fora da superfície de jogo e localizadas no prolongamento da linha delimitadora do meio campo;

m) Disponham de instalações para o controlo antidopagem de acordo com as disposições legais em vigor.

2. Os Clubes que não disponham de um recinto desportivo com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF na declaração de participação qual o recinto que vão utilizar para o efeito, no respeito das condições indicadas no número anterior.

3. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 8 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

Artigo 32.º Zonas reservada aos agentes desportivos

Os Clubes propõem para cada recinto desportivo a Zona Reservada aos Agentes Desportivos, e que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

a) Zona representada no Anexo III deste Regulamento;

b) Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;

c) Zona de corredores de acesso à superfície 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.

Artigo 33.º Acesso e permanência na zona reservada aos agentes desportivos

1. Podem aceder e permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
   a) Delegados da FPF, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;

   b) Delegados dos Clubes participantes, treinador principal, adjunto ou estagiário, médico, massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;

   c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;

   d) Diretor de Segurança;

   e) Agentes da força de segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

g) Apanha-bolas;

h) Presidentes dos Clubes participantes;

i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;

j) Observador do jogo em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da FPF;

k) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;

l) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;

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 urgência médica;

o) Técnicos de manutenção do recinto desportivo.

2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) e do número anterior podem permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e a partir dos 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 fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder à superfície 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.
4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;

b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;

c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

d) Agentes das forças de segurança pública;

e) Diretor de Segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;

h) Apanha-bolas;

i) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;

j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.

5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Reservada aos Agentes Desportivos, 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.
6. 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 seus instrumentos estáticos de trabalho.
7. 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.
8. 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.
9. 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 emergência, nas quais, poderão 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 aqueles presentes.

10. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF.

Artigo 34.º 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 à superfície de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos recintos vocacionados para a realização de competições de futsal, deve assegurar adequadas condições de segurança e, sempre que possível, desembocar junto aos limites da superfície de jogo.

Artigo 35.º 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 desempenho das funções respetivas:
   a) Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de Arbitragem;
   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.
4. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2.

Artigo 36.º Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos do Campeonato, o que se encontra previsto na Lei, sem prejuízo da legislação aplicável destinada a permitir a sua implementação.
2. As condições de acesso dos espetadores aos recintos 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.
3. As zonas para os espetadores 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 da Lei, e sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para a superfície de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.
6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão assistente, caso exista.

Artigo 37.º Suportes publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:

   a) Entre as linhas exteriores da superfície de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 1 metro;

   b) Atrás do centro da linha de golo: 1 metro, contado da profundidade máxima das redes das balizas.

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 e ou da superfície 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 ou a violação das Leis do Jogo.

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 espetadores para a superfície de jogo, em caso de emergência.

4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar na superfície de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da FPF, que estabelecerá as normas aplicáveis.

CAPÍTULO IV Jogos

Artigo 38.º Leis do jogo

Os jogos do Campeonato Nacional de Futsal da II Divisão são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futsal aprovadas pela FIFA.

Artigo 39.º Duração dos jogos

Os jogos do Campeonato têm a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos, intercaladas por um intervalo de 10 minutos.

Artigo 40.º Delegados dos clubes

1. Cada Clube indica, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela FPF para esse efeito, a quem é atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:

    a) Comparecer ao jogo com setenta e cinco 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 espetadores, 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 Reservada aos Agentes Desportivos dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF.

    e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de quarenta e cinco minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos:

        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, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos, massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta;

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) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;

g) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo elaborado pela FPF, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.

h) Participar na reunião preparatória com a equipa de arbitragem.

4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
5. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, fisioterapeutas, treinadores, treinadores adjuntos e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
7. No final do jogo, o delegado da equipa visitada deve comunicar ao árbitro o número de espetadores que assistiu ao jogo.

Artigo 41.º Delegado de jogo da FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos do Campeonato Nacional de II Divisão de Futsal, 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, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;

b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas da superfície de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;

c) Verificar com o Diretor de Segurança, quando exista, as condições de segurança do recinto desportivo;

d) 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;

e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *Flash Interview*, quando estas tenham lugar;

f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a FPF o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;

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 no prazo de 24h, contados desde a data de realização do jogo.

Artigo 42.º Delegados antidopagem

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado ao 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 43.º Diretor de Segurança

1. Os Clubes visitados devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário, designado para o exercício da função de Diretor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação ao jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Segurança:

   a) Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais;

   b) Colaborar na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto do jogo e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;

   c) Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil e os serviços de urgência médica.

Artigo 44.º 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 cinco 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 setenta e cinco 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 45.º 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 entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Diretor de Segurança e de Diretor de Imprensa.

Artigo 46.º Equipas de arbitragem

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeará a equipa de arbitragem para cada jogo do Campeonato, incluindo cronometrista e, eventualmente, 3.º árbitro, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se poderão iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de elementos das equipas de arbitragem o que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros de Futsal.
3. Para cada jogo, poderão 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.
4. Compete ao árbitro principal verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições regulamentares previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Leis do Jogo.
5. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio do Clube visitado, só devendo aceder à sua não reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.

2. Os clubes podem designar até sete jogadores suplentes ou até nove, se dois jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, Sub-20.
3. As substituições não têm qualquer limitação nem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo.
4. 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, 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.
5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deverá ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.
7. Com o objetivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros do momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, o cronometrista entregará aos delegados de cada equipa, um documento de modelo fornecido pela FPF com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar.

Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:

a) 7 jogadores suplentes ou até 9 se 2 jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, Sub-20;
b) 5 Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:

i. Até 2 Delegados;
ii. Treinador;
iii. Treinador adjunto;
iv. Treinador estagiário, caso exista;
v. Médico;
vi. Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista.

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, bem como quando se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.
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 e de um treinador.

CAPÍTULO V Equipamentos

Artigo 49.º 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. 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.
3. Se um jogador de campo desempenhar a função de Guarda Redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola do Guarda Redes (cor e modelo) com exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número do jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de guarda-redes.

4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à FPF até ao dia 15 de Julho de cada época.
5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil destrinça entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utilizará o seu equipamento alternativo.
7. Verificando-se o disposto no número anterior e sendo o jogo disputado em recinto desportivo neutro, mudará de equipamento o Clube que tiver a inscrição mais recente junto da FPF, relativamente a provas oficiais.
8. Quando seja utilizado por um jogador na parte exterior das meias fita adesiva ou um material similar, este deverá ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

Artigo 50.º 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 51.º Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

a) Nas costas e na frente 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 nas costas, 10 cm de altura na frente, e nos calções pelo menos 10 cm;

d) A numeração autorizada é do 1 ao 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes, e 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;

e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo;

f) As camisolas poderão 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.

Artigo 52.º Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o emblema oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
   a) 100 cm^2 quando aplicado nas camisolas;
   b) 50 cm^2 quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
   c) 50 cm^2 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 deverá apenas constar por uma vez em casa peça de equipamento.
5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma 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 contêm o emblema da FPF ou o da FIFA no caso dos árbitros internacionais de futsal.

Artigo 53.º Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de seis patrocinadores.
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 III ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que ai constam, e sem prejuízo das regras seguintes.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja percetível 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^2;

   b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm^2;

   c) Nas mangas das camisolas até 100 cm^2, sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a FPF, na qual pode colocar publicidade ou o nome da Prova;

   d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm^2;

   e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm^2.

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^2 em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
6. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.
7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm^2.

8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm^2 em cada peça de equipamento.
9. É proibida a exibição de quaisquer *slogans*, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
10. A FPF não poderá ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

Artigo 54.º 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 no Comunicado oficial N.º1.

CAPÍTULO VI Jogadores

Artigo 55.º Inscrição e participação de jogadores

1. Apenas podem participar no Campeonato Nacional da II Divisão os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser profissionais ou amadores, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto no na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.

3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Séniores e de Juniores A e B, de acordo com a respetiva idade, fixada no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
4. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial de Futsal da FPF apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o início de um jogo e o início de outro.
5. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
6. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, só poderão participar jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado.
7. Os jogadores que na data primitiva do jogo se encontravam a cumprir sanção disciplinar que os impedia de participar nesse jogo, não poderão participar no jogo de repetição.

Artigo 56.º Jogadores formados localmente

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os Clubes participantes no presente Campeonato têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 9 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.
2. Um jogador formado é aquele que, entre os 15 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 na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.
3. Se os clubes inscreverem na ficha técnica jogadores Sub-20, a obrigatoriedade estabelecida no n.º 1 reporta-se a 10 ou 11 jogadores, consoante seja inscrito 1 ou 2.

Artigo 57.º Cedência temporária de jogadores

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.

Artigo 58.º Direitos e deveres dos jogadores

1. Os jogadores têm o direito a ser respeitados e a exercer a sua atividade na competição para a qual estejam qualificados.
2. Os jogadores têm os seguintes deveres:

   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, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 59.º Direitos e Deveres dos treinadores e outros agentes

1. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas têm o direito a exercer a sua atividade desde que devidamente licenciados pela FPF.
2. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas 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 espetadores.
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, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 60.º Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes no Campeonato Nacional de Futsal da II Divisão devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal com a habilitação de grau II, devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.
2. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto no número anterior, 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 essa exigência regulamentar para corrigir a situação.
3. Sem prejuízo do previsto no número anterior, 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.
4. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
5. Salvo o disposto na Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
6. 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.
7. 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 VII Organização comercial

Artigo 61.º Titularidade de direitos e horários de transmissões televisivas

1. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Prova.

2. A FPF detém os direitos de transmissão televisiva dos jogos, bem como dos respetivos resumos televisivos.
3. A transmissão televisiva ou multimédia, total ou parcial, dos jogos do Campeonato, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da Direção da FPF.
4. A FPF determina a data e hora dos jogos que estejam sujeitos a transmissão televisiva, não podendo, qualquer dos Clubes em causa, recursar-se a participar.
5. Os jogos a selecionar para transmissão televisiva deverão, sempre que possível, contemplar todos os participantes na II Divisão.
6. Em virtude da negociação dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica aos Clubes participantes na Prova as eventuais contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva.
7. 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.

Artigo 62.º Atividade dos órgãos de comunicação social

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto, é obrigatória a realização de uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *Flash Interview*, que será efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente *SuperFlash* e Zona Mista, 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 realizado na superfície de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*,

nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.

5. O *SuperFlash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versará unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
6. O *Flash Interview* realiza-se fora do recinto desportivo 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 três minutos;

   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.
7. A conferência de imprensa final deverá 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 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 indicará aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, 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 Clubes 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. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes em jogos do Campeonato e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta prova.
15. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
16. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

Artigo 63.º 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.
3. A passagem na Zona Mista é obrigatória para jogadores e treinadores.

Artigo 64.º Radiodifusão

Os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

Artigo 65.º 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, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

CAPÍTULO VIII Organização Financeira

Artigo 66.º Competência

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

Artigo 67.º Quotas de Arbitragem

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem.
2. O valor da Quota de Arbitragem é definida, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1.
3. O pagamento da quota referida 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. Quando o pagamento de alguma quota não seja efetuado no prazo referido no número anterior, o devedor 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.

Artigo 68.º Fiscalização

A organização financeira dos jogos pode ser fiscalizada pela FPF.

Artigo 69.º 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 70.º 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, observar-se-á o que se encontra previsto nos artigos 71.º e 72.º.

Artigo 71.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos

1. Nos jogos sem organização financeira, isto é, disputados em recinto desportivo neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse recinto 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 efetuem jogos em recinto 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, incluindose 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.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indicarem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportarão de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

Artigo 72.º Receita

A receita de cada jogo consiste no produto da venda de bilhetes, deduzido do IVA, acrescida, quando existirem, dos valores atribuídos pela transmissão televisiva e publicidade estática.

Artigo 73.º Despesas de Organização

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

a) Quotas de Arbitragem;

b) Segurança e policiamento;

c) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

Artigo 74.º Emissão de bilhetes

1. Em todos os jogos do Campeonato, 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 que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

a) Numeração sequencial;

b) Denominação do jogo;

c) Identificação das equipas;

d) Identificação do recinto desportivo;

e) Data e hora do jogo;

f) Indicação da porta, setor, fila e lugar;

g) Preço em Euros;

h) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;

i) Identificação do organizador e do promotor do jogo;

j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores 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 constantes do número 2.

Artigo 75.º Preços dos bilhetes

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato são fixados no Comunicado Oficial n.º1, 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 poderá 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, e ainda a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada.

Artigo 76.º 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 no qual realizará 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 doze dias face à data do jogo.
3. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à Associação Distrital ou Regional respetiva, e a entrega dos mesmos é efetuada através destas.
4. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
5. Se um jogo iniciado não se concluir mas devê-lo ser em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

Artigo 77.º 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.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual, deverá conter todas as características previstas no artigo 73.º.

CAPÍTULO IX Protestos dos Jogos

Artigo 78.º Competência

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 79.º Procedimento

1. Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho de Justiça da FPF, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
2. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

CAPÍTULO X Disposições Finais e transitórias

Artigo 80.º Época desportiva 2016/2017

1. Na época desportiva 2016/2017, para os efeitos do artigo 55º do presente regulamento, é considerado jogador formado localmente na FPF, aquele que, entre os 15 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 23 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado em clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.
2. Na época desportiva 2016/2017, para os efeitos do artigo 55.º, n.º 1º do presente Regulamento, os Clubes participantes no presente Campeonato têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 5 jogadores formados localmente na FPF, independentemente do seu estatuto.
3. Na época desportiva 2017/2018, para os efeitos do artigo 56º do presente regulamento, é considerado jogador formado localmente, aquele que, entre os 15 anos, ou no início

da época desportiva em que atinge essa idade, e os 23 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.

Artigo 81.º Norma revogatória

São revogadas todas as disposições regulamentares constantes do Regulamento da II Divisão de Futsal, que entrou em vigor no primeiro dia da época desportiva 2013/2014.

Artigo 82.º Entrada em Vigor

1. O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2017/2018, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.
2. As alterações ao presente Regulamento, aprovadas em reunião de Direcção da Federação Portuguesa de Futebol de 11 de abril de 2017, entram em vigor no primeiro dia da época desportiva 2017/2018.

ANEXOS

Anexo I – Formato da competição

Anexo II – Definição da Zona Reservada aos Agentes Desportivos

Anexo III – Requerimento de Publicidade para equipamentos

Anexo I – Formato da competição

Número de clubes	68
1ª fase	Clubes são distribuídos por 6 séries de 10 clubes cada no continente e uma série de 8 clubes na Região Autónoma dos Açores. Jogam todos contra todos a duas voltas.
2ª fase (manutenção/descida)	Disputam a segunda fase (manutenção e descida), na mesma série em que disputaram a 1ª fase, os 56 clubes não apurados para disputar a segunda fase (apuramento para 3ª fase). Iniciam a participação na segunda fase com 50% dos pontos conquistados na 1ª fase, jogam todos contra todos a uma volta.
2ª fase (apuramento para 3ª fase)	Disputam a segunda fase (apuramento para a 3ª fase) os clubes classificados em 1º lugar em cada uma das 7 séries da 1ª fase e os cinco clubes melhor classificados em segundo lugar nas 6 séries do continente da 1ª fase. Os doze clubes são agrupados em duas séries de 6 clubes cada, jogam todos contra todos a duas voltas. Apura-se diretamente para a 3ª fase o 1º classificado de cada série.
3ª fase (apuramento de campeão)	Disputam a terceira fase os dois clubes vencedores das duas séries da 2ª fase (apuramento para 3ª fase). Jogam uma eliminatória a duas mãos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado. O vencedor desta fase sagra-se campeão nacional.
Subidas	Sobem ao Campeonato Nacional da 1ª divisão os 2 clubes que participam na 3ª fase. Sobem ao Campeonato Nacional da 2ª divisão os 18 representantes das associações distritais e regionais do continente, um clube representante da região autónoma da Madeira, e três clubes da região autónoma dos Açores. No caso de manutenção de dois Clubes da Região Autónoma da Madeira no Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal, sobe o Clube representante dessa Região Autónoma, descendo ao Campeonato Distrital o Clube pior classificado de entre os que se mantiveram.
Descidas	Descem aos campeonatos distritais: - 3 últimos classificados e o pior classificado acima desses nas 6 séries do continente da segunda fase - manutenção descida e os três últimos classificados na 2ª fase de manutenção e descida da série Açores.

Anexo II – Definição da Zona Reservada aos Agentes Desportivos

Os Clubes propõem para cada recinto desportivo a Zona Reservada aos Agentes Desportivos, e que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

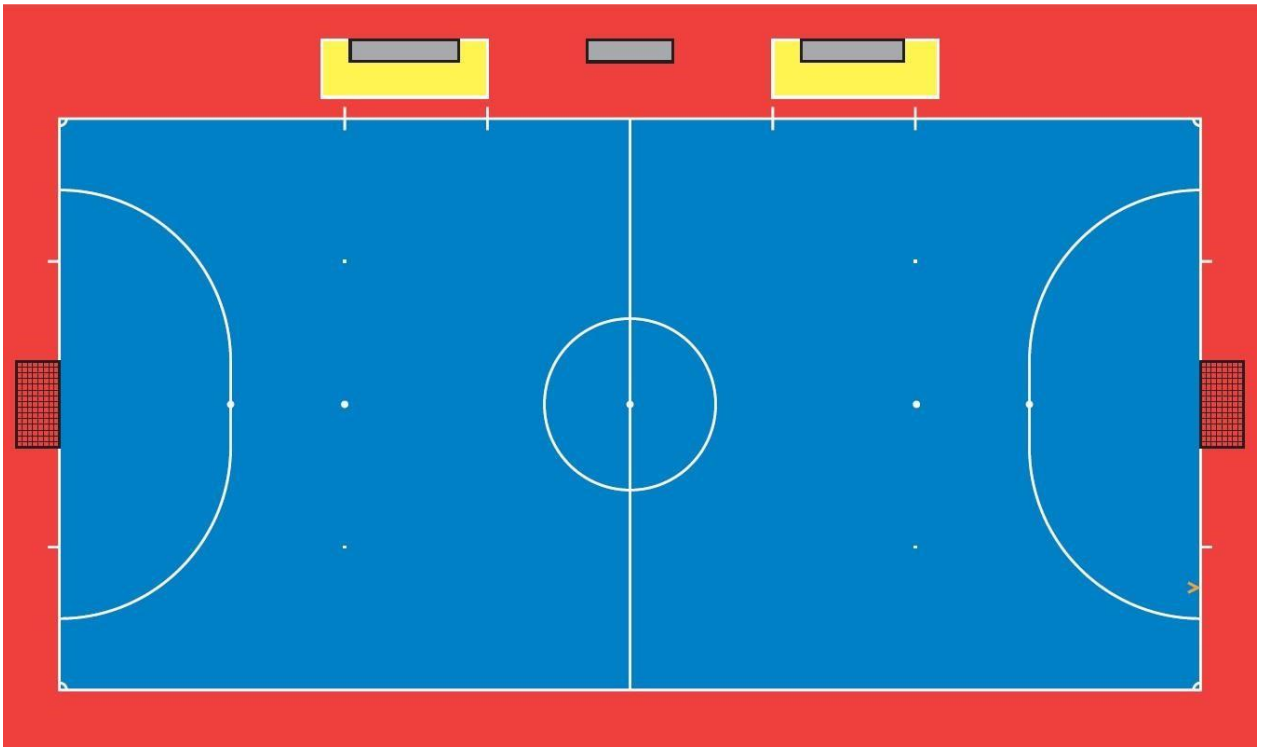
a) Zona representada no Anexo II deste Regulamento (Figura 1);

b) Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;

c) Zona de corredores de acesso à superfície 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. **Figura 1**



Anexo III – Requerimento de Publicidade para equipamentos

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

Requerimento de aprovação de publicidade no equipamento dos jogadores nas competições inter-clubes da FPF

Clube Requerente		Categoria
Nome		
Morada		

Empresas de Publicidade (nomes)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	

Empresas de Publicidade (descrição exata)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	

Empresas de Publicidade (medida exata)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
área máxima: 600 cm²	área máxima: 450 cm² (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm²	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm²	área máxima: 100 cm²

Aprovação da FPF : a publicidade do equipamento dos jogadores requerida foi aceite pelo presente para a época de

/

Assinatura e Carimbo do clube requerente	Assinatura e Carimbo da Associação

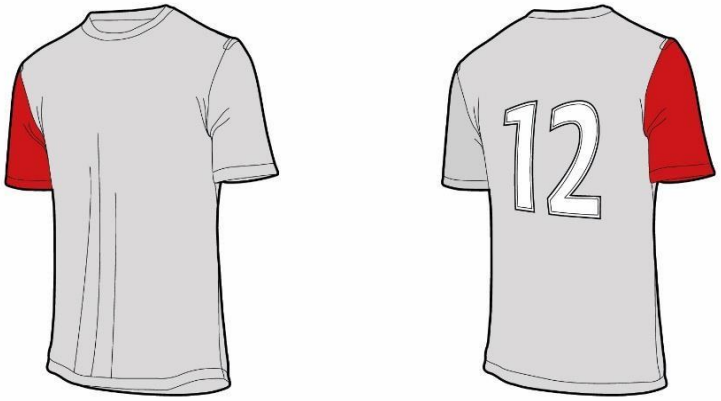
Local	Data	Assinatura e Carimbo da FPF

N.B. este formulário deve ser enviado em triplicado com fotografia do equipamento

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL fpf.pt

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

Indicações Técnicas - Camisolas

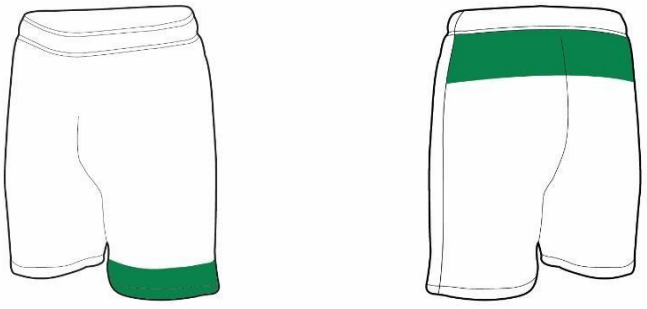


- área reservada utilizável: 600 cm²

- área reservada utilizável: 450 cm² (sem interferir com a numeração)

- Publicidade nas mangas reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm²

Indicações Técnicas - Calções



- Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm²; na parte posterior 220 cm²,