



REGULAMENTO

**TAÇA DA LIGA PLACARD
2019 / 2020**

Índice

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS.....	6
Artigo 1.º Norma Habilitante	6
Artigo 2.º Objeto	6
Artigo 3.º Disposições prévias.....	6
Artigo 4.º Integridade e transparência.....	6
Artigo 5.º Integração de lacunas	7
Artigo 6.º Época desportiva	7
Artigo 7.º Organizador e Promotor	7
Artigo 8.º Denominação da competição	8
Artigo 9.º Qualificação	8
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	9
Artigo 10.º Formato da Competição	9
Artigo 11.º Desempate.....	9
Artigo 12.º Atraso de início do jogo e interrupções.....	10
Artigo 13.º Jogo não iniciado ou não concluído.....	10
Artigo 14.º Jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto	11
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	12
Artigo 15.º Condições de Segurança	12
Artigo 16.º Diretor de Segurança	12
Artigo 17.º Acreditação	13
Artigo 18.º Livre-Trânsito	13
Artigo 19.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo	14

Artigo 20.º Zona Reservada aos Agentes Desportivos	15
Artigo 21.º Acesso e permanência na Zona Reservada aos Agentes Desportivos	15
Artigo 22.º Acesso aos balneários dos Clubes	18
Artigo 23.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem	18
Artigo 24.º Suportes Publicitários	19
CAPÍTULO IV JOGO	20
Artigo 25.º Leis do Jogo	20
Artigo 26.º Duração dos Jogos	20
Artigo 27.º Treino Oficial	20
Artigo 28.º Reunião Organizacional	20
Artigo 29.º Delegados dos Clubes	21
Artigo 30.º Delegado de jogo da FPF	23
Artigo 31.º Delegados Antidopagem	24
Artigo 32.º Diretor de Imprensa	24
Artigo 33.º Incompatibilidades dos Delegados	25
Artigo 34.º Equipas de arbitragem	25
Artigo 35.º Composição das equipas e substituição de jogadores	25
Artigo 36.º Composição dos bancos de suplentes	26
CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS	27
Artigo 38.º Requisitos dos equipamentos	27
Artigo 39.º Identificação do capitão	28
Artigo 40.º Numeração	28
Artigo 41.º Emblemas oficiais	29
Artigo 42.º Publicidade nos equipamentos	30

Artigo 43.º Bolas.....	31
CAPÍTULO VI JOGADORES.....	31
Artigo 44.º Participação de jogadores	31
Artigo 45.º Jogadores formados localmente.....	32
Artigo 46.º Direitos e deveres dos jogadores	32
Artigo 47.º Direitos e Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos.....	33
Artigo 48.º Habilitações mínimas dos treinadores	33
Artigo 49.º Cerimónia de entrega de prémios	34
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL.....	35
Artigo 50.º Direitos.....	35
Artigo 51.º Instalação de publicidade	35
Artigo 52.º Horários de transmissão televisiva	36
Artigo 53.º Transmissão e Atividades de Comunicação Social.....	36
Artigo 54.º Entrevistas na Zona Mista.....	39
Artigo 55.º Outras atividades.....	39
Artigo 56.º Ecrãs Gigantes.....	39
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	40
Artigo 57.º Competência	40
Artigo 58.º Encargos com deslocações	40
Artigo 59.º Bilhetes	40
Artigo 60.º Emissão de bilhetes	41
Artigo 61.º Livre ingresso	41
CAPÍTULO IX PROTESTOS.....	42
Artigo 62.º Competência.....	42

Artigo 63.º Procedimento	42
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	42
Artigo 64.º Disposições transitórias	42
Artigo 65.º Entrada em Vigor	42
ANEXO II – REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE PARA EQUIPAMENTOS	43
ANEXO II –REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE PARA EQUIPAMENTOS	44

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 da Taça da Liga Placard.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Taça, Prova ou Competição, será tida como feita à Taça da Liga Placard.

Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as Sociedades Desportivas.
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 Integridade e transparência

1. A Taça é realizada em observância dos princípios da integridade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva e os participantes na Prova têm o dever de promover a confiança e a credibilidade e zelar pelo bom nome e reputação da Taça e da modalidade.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a proteger os valores da integridade e transparência e 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.

3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube nesta Prova.
4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão num Clube, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, sem qualquer título, exerça, por si ou por interposta pessoa, atos próprios daqueles.

Artigo 5.º Integração de lacunas

1. A Taça da Liga Placard 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.

Artigo 6.º Época desportiva

A Taça da Liga Placard realiza-se em cada época desportiva após a conclusão da 1ª volta do Campeonato Nacional da 1ª Divisão de Futsal, conforme for determinado pela FPF através de Comunicado Oficial.

Artigo 7.º Organizador e Promotor

A preparação e organização da Taça da Liga Placard pertencem exclusivamente à FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Prova, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.

Artigo 8.º Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça da Liga Placard, podendo ser alterada no todo ou em parte, no cumprimento de acordo de patrocínio celebrado 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 9. Qualificação

1. Os clubes classificados nos 8 primeiros lugares do Campeonato Nacional da 1ª Divisão de Futsal, no final da 1ª volta, são automaticamente qualificados para participar na Taça da Liga Placard.
2. A participação na Taça da Liga Placard é obrigatória.
3. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação nos termos do número anterior e cumpram os respetivos pressupostos poderão participar na Taça da Liga Placard.
4. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a sanção disciplinar respetiva.
5. O preenchimento das vagas decorrentes da desistência é efetuado pelo clube classificado em 9º lugar e assim sucessivamente até se completar o quadro de 8 clubes referido no número 1 do presente artigo.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 10.º Formato da Competição

1. A Taça da Liga Placard é disputada por eliminatórias, em 7 jogos, correspondendo 4 aos quartos de-final divididos em dois dias, 2 às meias-finais e 1 ao jogo da final.
2. Os jogos das eliminatórias são determinados por sorteio, não podendo os clubes classificados no 1º e 2º lugares, no final da 1ª volta do Campeonato Nacional da 1ª Divisão de Futsal, defrontar-se em qualquer dos jogos dos quartos-de-final.
3. Os clubes classificados em 1º lugar e 2º lugar no final da 1ª volta do Campeonato Nacional da 1ª Divisão de Futsal disputam o jogo dos quartos-de-final no segundo dia da prova.
4. A prova é realizada em recinto desportivo neutro, indicado pela FPF em cada época desportiva.

Artigo 11.º Desempate

1. Se, no final do tempo regulamentar dos jogos correspondentes aos quartos-de-final e às meias-finais, as equipas estiverem em situação de igualdade, 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.
2. Se, no final do tempo regulamentar do jogo correspondente à final, as equipas estiverem em situação de igualdade, o jogo é interrompido por 5 minutos e há lugar a prolongamento, de duas partes de cinco minutos cada, nos termos das Leis de Jogo de Futsal, para efeito de 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 de Futsal para efeito de determinação do vencedor.

Artigo 12.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 o 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 13.º Jogo não iniciado ou não concluído

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 a FPF deve, consultando o Clube Visitado, Clube visitante e a 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 a FPF comunique aos delegados ao jogo de ambos os clubes a nova data, hora e local, e que fique expressa na ficha de jogo, assinada pelos mesmos.;
 - c) Não se verificando o descrito na alínea b) o jogo deve realizar-se nas 24 horas seguintes, no mesmo pavilhão;

- 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 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 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 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.
4. 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.
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.
6. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

Artigo 14.º Jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto

O jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto julgado procedente, é disputado no recinto onde se efetuou da primeira vez.

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 15.º Condições de Segurança

1. Os jogos da Taça da Liga Placard são considerados de risco elevado.
2. O policiamento dos jogos da Taça da Liga Placard, designadamente a determinação do número de efetivos policiais é realizado nos termos da legislação aplicável.
3. É permitido, a título complementar, o recurso a elementos de segurança privada.
4. Nos jogos de risco elevado é obrigatória a designação de um Diretor de segurança nos termos da lei.
5. Nos jogos considerados de risco elevado, deve ser instalado e mantido em perfeitas condições, um sistema de videovigilância que permita o controlo visual de todo o recinto desportivo e anel ou perímetro de segurança, dotado de câmaras fixas ou móveis, com observância do disposto na Lei.

Artigo 16.º Diretor de Segurança

1. Os Clubes que se tenham qualificado para a Taça da Liga Placard 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 17.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pela FPF, sem prejuízo de orientação das forças de segurança pública e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social é feita pela FPF e deve respeitar o protocolo celebrado com a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), com a Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e com a Associação Portuguesa de Imprensa (API).
3. A FPF procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas da zona técnica e áreas fora da zona técnica, competindo-lhe a determinação das zonas e áreas que cada agente tem direito de acesso e permanência e a definição da credencial a atribuir.
4. Os Clubes participantes remetem à FPF os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao início dos jogos.
5. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida.
6. Os jogadores devidamente equipados e inscritos na ficha técnica do jogo têm direito de acesso e permanência a qualquer uma das zonas identificadas no presente sem necessidade de exibição de credencial.

Artigo 18.º Livre-Trânsito

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
 - a) Presidente do Clube participante;
 - b) Diretor de Segurança;
 - c) Diretor de Imprensa;
 - d) 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 19.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo

O jogo é obrigatoriamente disputado num recinto desportivo que tenha as seguintes características:

- a) A distância mínima entre as linhas laterais e as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
- b) A distância mínima entre as linhas laterais, a mesa do cronometrista e os bancos suplentes seja de 1 metro;
- c) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 5m sobre à superfície de jogo;
- d) O piso seja em madeira ou material sintético;
- e) As dimensões da superfície de jogo devem ter obrigatoriamente um comprimento máximo de 40 metros e um comprimento mínimo de 36 metros e uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 18 metros;
- f) As linhas de marcação devem ser visíveis e devem ter uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;
- g) As marcações e marcas previstas nas Leis de jogo de Futsal devem encontrar-se assinaladas de forma visível;
- h) 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;

- i) 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;
- j) Disponham de instalações para o controlo antidopagem de acordo com as disposições legais em vigor.

Artigo 20.º Zona Reservada aos Agentes Desportivos

A Zona Reservada aos Agentes Desportivos é definida pela FPF e deve incluir, pelo menos, o seguinte:

- a) Zona representada no Anexo I 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.

Artigo 21.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 e adjunto, médicos, massagistas, treinadores, 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 recinto desportivo;
 - g) Presidentes dos Clubes participantes;
 - h) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
 - i) Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da FPF.
 - j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
 - k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;
 - l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
 - m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - n) Técnicos de manutenção do recinto desportivo.
2. Os agentes referidos na alínea h) 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 agentes referidos na alínea c) 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, bem como, durante o período de intervalo, 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.
4. 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.

5. 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 recinto desportivo;
 - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - h) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
 - i) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
6. 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.
7. 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.
8. 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, podem entrar na superfície 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.

9. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF.
10. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.

Artigo 22.º Acesso aos balneários dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros, fisioterapeutas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. O clube visitado tem obrigatoriamente de disponibilizar o acesso aos balneários 60 (sessenta) minutos antes do mesmo.
3. 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.
4. O acesso dos praticantes desportivos, dos árbitros e demais agentes desportivos 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 23.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 o disposto nos números 1 e 2.

Artigo 24.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 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 a 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 JOGO

Artigo 25.º Leis do Jogo

A Taça da Liga Placard é disputada 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 26.º Duração dos Jogos

A Taça da Liga Placard tem a duração de 40 minutos, divididos em duas partes de 20 minutos, intercaladas por um intervalo de 10 minutos, sem prejuízo da aplicação das regras para casos de empate.

Artigo 27.º Treino Oficial

1. No dia imediatamente anterior a cada um dos jogos da Taça da Liga Placard é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube, em local a designar pela FPF, com a duração máxima de sessenta minutos.
2. Nas sessões de treino oficiais, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
3. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
4. O Clube que na final for considerado visitado tem prioridade na escolha do horário do treino.
5. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao seu canal televisivo oficial, ou equivalente, no período de treino fechado aos órgãos de comunicação social, é também autorizada a presença de uma câmara da estação detentora dos direitos de transmissão televisiva do jogo.

Artigo 28.º Reunião Organizacional

Nos dias de jogo, após a inspeção ao recinto por parte da Equipa de Arbitragem e dos delegados de ambos os Clubes, é realizada uma reunião organizacional com os diretores de imprensa e de

segurança de cada Clube, com o Coordenador de Segurança, o comandante das forças de segurança e os elementos do serviço de emergência médica e dos bombeiros, com vista a esclarecer todas as questões relacionadas com o jogo, designadamente para:

- a) Discussão de assuntos relacionados com a segurança, com a verificação das condições técnicas da superfície de jogo e com a organização e realização do jogo;
- b) Informação pela FPF das questões relacionadas com a publicidade, com ações promocionais e cerimónia de entrega de prémios; e
- c) Aprovação pela Equipa de Arbitragem dos equipamentos para o jogo e coletes de aquecimento.

Artigo 29.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 e colaboradores, 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 sessenta minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, através dos meios disponíveis para o efeito, 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, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, treinador estagiário, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas 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) 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, treinadores estagiários e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
7. Em caso de impossibilidade de comparência dos treinadores, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações

Artigo 30.º Delegado de jogo da FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Taça da Liga Placard, 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 31.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 32.º Diretor de Imprensa

- 1. 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 cada 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 33.º Incompatibilidades dos Delegados

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da FPF, apenas podem representar uma entidade, 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.
3. Ao Delegado da FPF é ainda aplicado o Regime de Impedimentos e Incompatibilidades dos Delegados, emitido pela FPF.

Artigo 34.º Equipas de arbitragem

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia as equipas de arbitragem para os jogos da Taça da Liga Placard, incluindo cronometristas e, eventualmente terceiros árbitros, 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 elementos da equipa de arbitragem o que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros de Futsal.
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.
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.

Artigo 35.º 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 inscrever até 12 ou até 14 jogadores, se os dois jogadores adicionados forem, obrigatoriamente, do escalão Sub-20.

3. As substituições não têm qualquer limitação nem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir no jogo.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem e não se tendo ainda iniciado o jogo, 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 que não constasse na ficha técnica inicial.
5. Caso um jogador tenha sido substituído, nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve 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 entrega aos delegados de cada equipa, um documento, de modelo fornecido pela FPF, com a indicação do Clube, número do jogador expulso, minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar.

Artigo 36.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, do escalão 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 principal e um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta.
5. Sem prejuízo do ponto anterior, se o clube tiver um treinador a cumprir estágio poderá ter um lugar adicional dos descritos no ponto 1.

CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS

Artigo 38.º Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante na Taça da Liga Placard 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 no jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.

3. Se um jogador de campo desempenhar a função de Guarda-redes, tem de utilizar uma camisola igual à camisola do Guarda-redes (cor e modelo) com exceção do número, que tem 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 dos Clubes participantes na Taça da Liga Placard são comunicadas pelos Clubes à FPF até 15 dias antes da data agendada para a realização da competição.
5. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre eles, muda de equipamento o Clube Visitante.
6. Quando seja utilizado por um jogador, na parte exterior das meias, fita adesiva ou um material similar, este deve ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

Artigo 39.º Identificação do capitão

Os capitães dos Clubes intervenientes no jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da Equipa de Arbitragem.

Artigo 40.º Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Taça da Liga Placard 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 e 10cm 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 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 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.

Artigo 41.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 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50 cm² 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 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 42.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 II 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 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 cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm².
 - c) Nas mangas das camisolas até 100 cm², sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a FPF, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm.
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 cm² 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 cm².
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm² 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 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.

Artigo 43.º Bolas

1. Compete à FPF fornecer as bolas necessárias para a realização da Taça da Liga Placard.
2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva é publicada em Comunicado oficial.

CAPÍTULO VI JOGADORES

Artigo 44.º Participação de jogadores

1. Apenas podem participar na Taça da Liga Placard os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, de acordo com os requisitos previstos no Regulamento do Campeonato Nacional I Divisão de Futsal.
2. Podem participar nesta Competição jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos definidos no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na Legislação aplicável.
3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Sénior e de Júnior 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 12 horas entre o início de um jogo e o início de outro.
5. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 45.º Jogadores formados localmente

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os Clubes participantes na presente Prova têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 7 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.
2. Um jogador formado localmente na FPF é 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 em clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.
3. Se os clubes inscreverem na ficha técnica jogadores Sub-20, a obrigatoriedade estabelecida no nº 1 corresponde a 8 ou 9 jogadores, consoante seja inscrito 1 ou 2.

Artigo 46.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 47.º Direitos e Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos

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

Artigo 48.º Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes no Taça da Liga Placard devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal com a habilitação de grau III, devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.
2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores-adjuntos e treinadores estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.
3. Os treinadores adjuntos devem ter obtido a habilitação de Grau II ou estar a obter em curso oficial que frequentem, a habilitação de grau II (UEFA B), devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.

- Os treinadores estagiários de Grau III são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau III, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas nos números anteriores.
- Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 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 esta exigência regulamentar para corrigir a situação.
- Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
- Sem prejuízo do previsto no número 5, 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.
- 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.
- É nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
- 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.

Artigo 49.º Cerimónia de entrega de prémios

- Ao clube vencedor é atribuído um troféu oficial.
- Os Clubes finalistas têm ainda direito a receber 20 medalhas para entrega a agentes desportivos por si escolhidos.
- A cerimónia de entrega do troféu referido é realizada após o jogo, competindo à FPF a organização da cerimónia.
- A presença na cerimónia de entrega de prémios é obrigatória.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 50.º Direitos

1. A FPF tem competência exclusiva para a negociação, autorização e sponsorização dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva e multimédia e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da Prova e de cada um dos jogos que a integram, mesmo quando disputados no Recinto de um dos Clubes participantes.
2. A recolha de imagens do jogo para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei e neste regulamento.
3. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Taça da Liga Placard.
4. A FPF é a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos recintos desportivos, designadamente, no interior destes, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, nos jogos, nos treinos oficiais, nas mesas e backdrops das conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (Superflash, Flash Interview e Zona Mista) e na cerimónia de entrega de prémios.
5. A FPF é a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Taça da Liga Placard se venham a realizar.
6. A FPF detém ainda o direito exclusivo de realizar ações promocionais, publicitárias, institucionais, comerciais ou de responsabilidade social nos jogos da Taça da Liga Placard.

Artigo 51.º Instalação de publicidade

1. Nos jogos da Taça da Liga Placard é reservado, na primeira linha de publicidade, o espaço de 6 m x 90 cm, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.

2. É ainda reservado o círculo central da superfície de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.
3. Na Taça da Liga Placard apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do recinto onde se realize.

Artigo 52.º Horários de transmissão televisiva

A transmissão em direto ou em diferido dos jogos da Taça da Liga Placard é feita em data e horário a designar pela FPF.

Artigo 53.º Transmissão e Atividades de Comunicação Social

1. Compete à FPF a exploração dos direitos de transmissão televisiva e multimédia, incluindo a captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências referidos no presente regulamento ou que no âmbito da Taça da Liga Placard se venham a realizar.
2. A FPF detém os direitos referidos nos números anteriores mesmo quando os jogos e ações previstas no presente regulamento se realizem no recinto de uma das equipas participantes.
3. Nos treinos oficiais a duração das ações tem de se limitar aos primeiros quinze minutos do treino, salvo exceção prevista neste Regulamento.
4. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo da Taça da Liga Placard, que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente SuperFlash e Flash Interview, e ainda entrevistas na Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
5. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização, sendo de participação obrigatória para os Clubes.

6. Depois de terminado qualquer jogo 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.
7. O SuperFlash tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e, em segundo, os treinadores, preferindo os agentes do Clube vencedor.
8. 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.
9. O Flash Interview realiza-se fora da superfície 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 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, é substituído pelo treinador-adjunto.
10. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 30 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.
11. No dia da véspera dos jogos, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão com a presença obrigatória dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no Recinto do jogo.
12. No dia da final realiza-se, na sala de imprensa do Recinto, após decorridos 20 minutos da cerimónia de entrega de prémios:

- a) Uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencido, e
 - b) Logo após a conclusão daquela, uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencedor.
13. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
 14. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
 15. 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.
 16. 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.
 17. A FPF tem 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.
 18. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes na Taça da Liga Placard e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica incluindo, sem limitar, os backdrops das actividades de media, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta Prova.
 19. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
 20. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

Artigo 54.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. É obrigatória a passagem na Zona Mista de todos os jogadores e treinadores.

Artigo 55.º Outras atividades

Os Clubes disponibilizam obrigatoriamente dois jogadores e o treinador principal para atividades de comunicação social em data a acordar entre os Clubes participantes.

Artigo 56.º Ecrãs Gigantes

Nos recintos que possuam ecrãs gigantes, podem ser difundidas imagens e sons, de acordo com as seguintes diretrizes:

- a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
- b) Durante o período do intervalo e de “tempo morto” podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que devidamente licenciada;
- c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e 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 e publicitário para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;

- e) De forma geral, toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 57.º Competência

A organização financeira da Taça da Liga Placard é da competência da FPF.

Artigo 58.º Encargos com deslocações

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

Artigo 59.º Bilhetes

1. Nos jogos da Taça da Liga Placard, a Direção da FPF tem competência exclusiva para:
 - a) Fixar o preço dos bilhetes;
 - b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;
 - c) Produzir e emitir bilhetes e convites;
 - d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;
 - e) Efetuar convites para o jogo.
2. A FPF entrega a cada Clube participante trinta convites para os jogos em que o clube participe.
3. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar o jogo, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
4. Se o jogo se tiver iniciado e 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.

5. 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 60.º Emissão de bilhetes

A emissão dos bilhetes de ingresso para a Taça da Liga Placard deve respeitar o seguinte *layout*, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

- a) Numeração sequencial;
- b) Denominação do jogo;
- c) Identificação dos Clubes;
- 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 da FPF enquanto organizador e promotor do jogo;
- j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao Recinto e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.

Artigo 61.º Livre ingresso

1. Têm direito de livre entrada no Recinto 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 deve conter todas as características previstas no presente Regulamento.

CAPÍTULO IX PROTESTOS

Artigo 62.º Competência

Os protestos são julgados pelo Conselho de Justiça da FPF, nos termos da competência que lhe é conferida pelo disposto na alínea g) do artigo 60.º dos Estatutos da FPF.

Artigo 63.º Procedimento

1. Os protestos 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 64.º Disposições transitórias

Nas épocas desportivas de 2019/20 e 2020/21 os Clubes que não tenham médico devem ter obrigatoriamente no banco de suplentes um enfermeiro ou um fisioterapeuta.

Artigo 65.º Entrada em Vigor

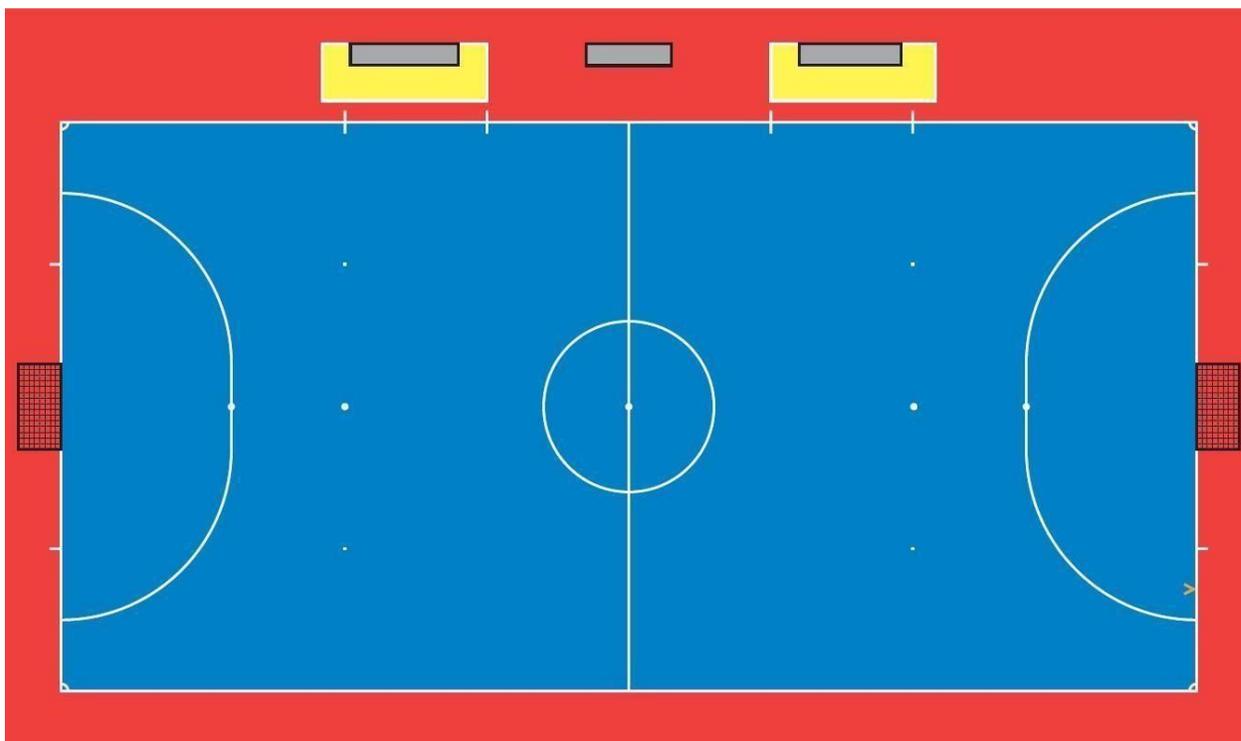
O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2019/2020, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.

ANEXO I – REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE PARA EQUIPAMENTOS

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

- Zona representada no Anexo I deste Regulamento (Figura 1);
- Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;
- Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- Sala de controlo antidopagem.

Figura 1



ANEXO II – REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE PARA EQUIPAMENTOS



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 cm ²	área máxima: 450 cm ² (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm ²	sobre o logótipo do fabricante: 120 cm ²	área máxima: 100 cm ²	

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