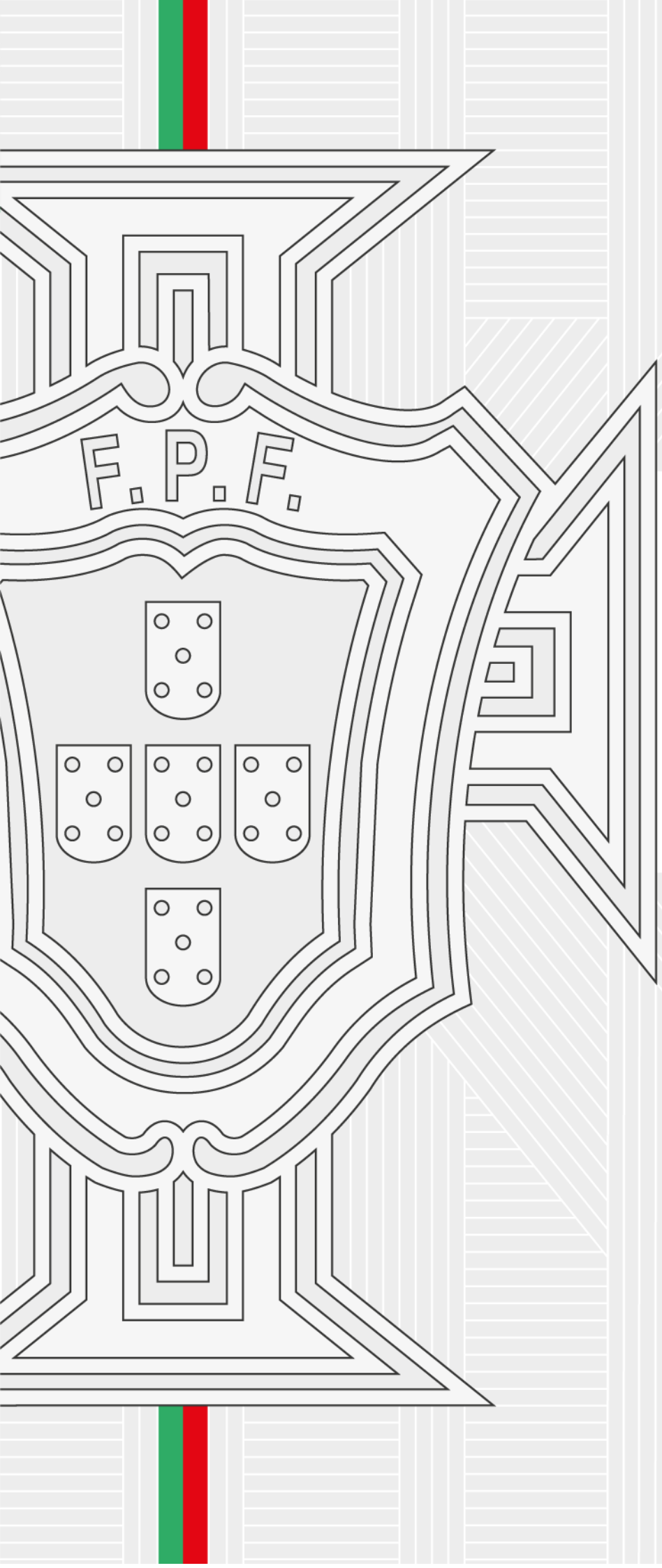


REGULAMENTO

TAÇA DE PORTUGAL FUTSAL
PLACARD

Regulamento aprovado pelo Comité de emergência da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 06 de julho de 2020, de acordo com o disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º, do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação que lhe foi conferida pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, e artigos 51, número 2, alíneas a) e b) e 53º dos Estatutos da FPF.

Índice

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS 6
ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE 6
ARTIGO 2º OBJETO 6
ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO 6
ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA 6
ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS 6
ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA 7
ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA 8
ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR 9
ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA 9
ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA 9
ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO 10
ARTIGO 12º FISCALIZAÇÃO 10
ARTIGO 13º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS 10
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA 11
ARTIGO 14º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES 11
ARTIGO 15º CALENDÁRIO 11
ARTIGO 16º ADIAMENTO DE JOGOS 12
ARTIGO 17º SORTEIO 12
ARTIGO 18º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS 13
ARTIGO 19º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES 14
ARTIGO 20º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO 15
ARTIGO 21º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES 15
ARTIGO 22º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS 15
ARTIGO 23º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS 15
ARTIGO 24º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES 17
ARTIGO 25º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO 17
ARTIGO 26º COMPETÊNCIA 18
ARTIGO 27º PROCEDIMENTO 18
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS 18
ARTIGO 28º REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS 18
ARTIGO 29º CONTROLO ANTIDOPAGEM 20
ARTIGO 30º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO 20
ARTIGO 31º ZONA TÉCNICA 21
ARTIGO 32º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA 22
ARTIGO 33º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES 25
ARTIGO 34º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM 25
ARTIGO 35º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES 26
ARTIGO 36º ACREDITAÇÃO 26

ARTIGO 37º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 27
ARTIGO 38º GESTOR DE SEGURANÇA 28
ARTIGO 39º POLICIAMENTO 29
ARTIGO 40º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 29
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 30
ARTIGO 41º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 30
ARTIGO 42º NUMERAÇÃO 31
ARTIGO 43º EMBLEMAS OFICIAIS 31
ARTIGO 44º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 32
ARTIGO 45º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 32
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 33
ARTIGO 46º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 33
ARTIGO 47º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 34
ARTIGO 48º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 35
ARTIGO 49º HABILITAÇÕES MÍNINAS DOS TREINADORES 35
CAPÍTULO VI JOGOS 35
ARTIGO 50º LEIS DO JOGO 35
ARTIGO 51º DURAÇÃO DOS JOGOS 35
ARTIGO 52º BOLAS 35
ARTIGO 53º DELEGADO AO JOGO DA FPF 36
ARTIGO 54º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 36
ARTIGO 55º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 38
ARTIGO 56º DIRETOR DE IMPRENSA 39
ARTIGO 57º EQUIPA DE ARBITRAGEM 39
ARTIGO 58º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 40
ARTIGO 59º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 40
ARTIGO 60º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 41
CAPÍTULO VII JOGO DA FINAL 42
ARTIGO 61º REGIME DO JOGO DA FINAL 42
ARTIGO 62º REUNIÃO ORGANIZACIONAL 42
ARTIGO 63º GESTOR DE SEGURANÇA 42
ARTIGO 64º TREINO OFICIAL 43
ARTIGO 65º UTILIZAÇÃO DE COLETES E ENTRADA NO TERRENO DE JOGO 43
ARTIGO 66º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS 43
ARTIGO 67º LIVRE-TRÂNSITO 44
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 44
ARTIGO 68º DIREITOS 44
ARTIGO 69º INSTALAÇÃO DE PUBLICIDADE 45
ARTIGO 70º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA 46

ARTIGO 71º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 46
ARTIGO 72º ECRÃS GIGANTES 49
ARTIGO 73º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 50
ARTIGO 74º OUTRAS ATIVIDADES 50
ARTIGO 75º RADIODIFUSÃO 50
CAPÍTULO IX ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 51
ARTIGO 76º COMPETÊNCIA 51
ARTIGO 77º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA 51
ARTIGO 78º QUOTA DE ARBITRAGEM 51
ARTIGO 79º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES 51
ARTIGO 80º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO 51
ARTIGO 81º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS 52
ARTIGO 82º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 52
ARTIGO 83º RECEITA 53
ARTIGO 84º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA 53
ARTIGO 85º BILHETES 53
ARTIGO 86º EMISSÃO DE BILHETES 55
ARTIGO 87º BILHETES PARA A FINAL EIGHT 56
ARTIGO 88º LIVRE INGRESSO 56
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 56
ARTIGO 89º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 56
ARTIGO 90º ENTRADA EM VIGOR 56
CAPÍTULO XI ANEXOS 56
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA 56
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS. 56

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º 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 nº 93/2014, de 23 de junho.

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça de Portugal de Futsal Placard.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Taça, Prova, ou Competição, é tida como feita à Taça de Portugal de Futsal Placard.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça de Portugal de Futsal Placard, 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 4º ÉPOCA DESPORTIVA

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

ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, 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.
3. As Associações Distritais e Regionais e os Clubes consideram-se devidamente notificados pela FPF nos termos previstos anualmente em Comunicado Oficial, salvo indicação expressa em contrário.
4. As entidades referidas no número anterior devem sempre ter os seus contactos atualizados junto da FPF.
5. A FPF considera-se notificada nos termos definidos para cada época desportiva no Comunicado Oficial n.º 1.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Taça é realizada em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
   - **a)** zelar pelo nome e reputação da Taça;
   - **b)** colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Taça;
   - **c)** prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
   - **d)** cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores;
   - **e)** impedir e denunciar o exercício de poderes de direção, gerência ou administração pela mesma pessoa em mais do que um Clube;

f) impedir e denunciar influência ou controlo, direto ou indireto, pela mesma pessoa em mais do que um Clube nesta Competição.

3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube, salvo tratando-se de sociedade desportiva e respetivo clube fundador.

4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, por si ou por interposta pessoa, pratique atos próprios daqueles.

5. Nenhuma pessoa pode deter o controlo, direto ou indireto, de mais do que um Clube nesta prova.

6. A FPF pode realizar ações de verificação da observância dos deveres enunciados, cumprindo a todos os intervenientes facultar as informações que lhes forem solicitadas, enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA

1. A relação dos titulares ou usufrutuários, individuais ou coletivos, por conta própria ou por conta de outrem, de participações qualificadas no capital social de sociedade desportiva é de comunicação obrigatória à FPF.

2. Para os efeitos do disposto no número anterior, considera-se participação qualificada a detenção, isolada ou conjuntamente, de pelo menos 10 % do capital social ou dos direitos de voto.

3. A comunicação referida no n.º 1 deve ser feita pela sociedade desportiva, na Plataforma da Transparência da FPF, no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial, dela devendo constar:

a) A identificação e discriminação das percentagens de participação e dos direitos de voto detidos por cada titular;

b) A identificação e discriminação de toda a cadeia de entidades a quem a participação deva ser imputada, independentemente da sua eventual sujeição a lei estrangeira;

c) A indicação de eventuais participações, diretas ou indiretas, daqueles titulares noutras sociedades desportivas.

4. A informação referida no número anterior deve ser enviada no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial e atualizada no prazo de quatro dias úteis contado da ocorrência dos seguintes factos constitutivos:

a) Aquisição ou ultrapassagem, por um titular, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;

b) Redução, por um titular, da sua participação ou detenção de direitos de voto para uma percentagem inferior à referida na alínea anterior.

5. Toda a informação comunicada nos termos dos números anteriores é publicada no site da FPF, em cumprimento da legislação aplicável.

6. Com a informação devem ser juntos documentos públicos comprovativos da informação prestada.

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Taça é organizada 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 da Taça é promovido pelo Clube visitado nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

3. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF promove os jogos da *final eight*, os quais obedecem a regulamentação específica inserida no presente Regulamento.

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

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

ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

Sempre que os clubes sejam distribuídos de acordo com a sua localização geográfica, essa distribuição é executada com congregação dos clubes, feita por aplicação informática que, considerando as coordenadas das sedes de cada participante, determinando com exatidão máxima o conjunto de clubes com localização geográfica, de norte para sul, mais próxima a agregar.

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

1. A Taça é disputada pelos Clubes participantes nos campeonatos nacionais seniores de Futsal e ainda por um número de Clubes participantes nos Provas Distritais da modalidade, a definir em cada época desportiva.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se encontrem nas competições referidas no número anterior, sem prejuízo do dever de confirmar a sua participação através do preenchimento de declaração com modelo aprovado pela FPF.
3. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a sanção disciplinar respetiva.
4. As Associações distritais ou Regionais têm de indicar os representantes das Taças Distritais até ao dia 30 de junho.
5. Nos termos do número anterior, caso não seja possível indicar o vencedor da Taça Distrital, a ADR respetiva deve indicar outro clube representante.
6. A Direção da FPF pode autorizar a participação de Clubes participantes noutras competições, para além das referidas no número 1 do presente artigo.

ARTIGO 12º FISCALIZAÇÃO

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

ARTIGO 13º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Taça 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 são integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 14º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória disputada a uma mão o resultado estiver empatado, é realizado um prolongamento, com duas partes de 5 minutos, em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal, para efeito de determinação do vencedor.

2. Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, os dois Clubes procedem a um desempate através da marcação de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo de Futsal para efeito de determinação do vencedor.

3. Nas eliminatórias da *final eight*, se no final do tempo regulamentar o resultado do jogo estiver empatado, procede-se à marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com as leis de jogo.

4. Na final da *final eight*, se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em situação de igualdade, o jogo é interrompido por 5 minutos e haverá lugar a prolongamento, de duas partes de cinco minutos cada, para efeito de determinação do vencedor. 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 15º CALENDÁRIO

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

2. A FPF aprova o calendário da Taça e as suas alterações, define o horário dos sorteios, dos jogos, dos treinos oficiais, das reuniões organizacionais, das transmissões televisivas, das ações de imprensa e quaisquer outras que, no âmbito da Prova, se venham a realizar.

3. 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 18.º.

4. A data e a hora dos jogos podem ainda ser alteradas a pedido dos Clubes, relativamente aos jogos em que tenham que participar, nos termos do disposto no ARTIGO 16.º.
5. O começo da prova está condicionado à autorização das entidades competentes de saúde, podendo o calendário publicado sofrer alterações.
6. Dependendo do contexto de saúde pública existente, poder-se-á proceder à alteração completa ou parcial de jornadas, reservando-se a FPF, em caso de adiamento de jogos, ao direito de alargar o calendário até final da época de 2020-2021.

ARTIGO 16º ADIAMENTO DE JOGOS

1. A calendarização da Taça não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
2. Em exceção ao 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. Para efeitos de alteração da data de jogo nos termos do número anterior, cabe à FPF proceder à remarcação daquele jogo, não sendo necessário acordo expresso do Clube adversário.
4. Os jogos adiados devem ser realizados, sempre que possível, antes da eliminatória seguinte da competição.
5. A FPF informa 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.

ARTIGO 17º SORTEIO

1. Os sorteios da Taça são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, sendo divulgados em Comunicado Oficial.

2. Aos sorteios podem assistir representantes dos clubes participantes e das respetivas associações e ainda os órgãos de comunicação social.
3. Encontrando-se aberto o sorteio, são sorteadas as bolas correspondentes aos Clubes isentos quando a eliminatória os admita.
4. Posteriormente a serem sorteados os Clubes que ficam isentos em cada eliminatória, quando estes existam, são sorteadas as bolas correspondentes aos Clubes que disputam entre si a eliminatória a que o sorteio se refere.
5. O primeiro número ímpar a ser sorteado corresponde à equipa visitada e o primeiro número par à equipa visitante, e assim sucessivamente.
6. Excetua-se do número anterior os casos previstos no presente Regulamento nos quais se encontre especificamente previsto o recinto no qual se deve disputar uma eliminatória.

ARTIGO 18º 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 alteração da marcação da data e hora de jogo.
3. Para que o pedido de alteração de marcação de jogo referido no número anterior seja deferido, é necessário que:
   a) Dê entrada nos serviços competentes da FPF com o mínimo de 12 dias de antecedência relativamente à data que se encontre inicialmente calendarizada para o jogo a alterar;
   b) Seja recebida na FPF, dentro do mesmo prazo estipulado na alínea a), a declaração de acordo do Clube visitante. 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. A antecipação ou adiamento do jogo de um Domingo para um Sábado ou de um Sábado para um Domingo depende sempre de autorização da FPF, independentemente do acordo dos clubes.

6. A FPF autoriza igualmente que os horários referidos no número 1 do presente artigo sejam alterados, por motivos de transmissão televisiva, sem necessidade de acordo do clube visitante, desde que requerido com uma antecedência de 12 dias junto da FPF.

7. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 3 do presente artigo implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial n.º 1.

8. 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.

ARTIGO 19º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO 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 recinto desportivo deve dar entrada na FPF com 15 dias de antecedência da data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados.

3. Depois de informação dada pela FPF que o jogo será motivo de transmissão televisiva da parte de operador indicado pela FPF, o clube visitado não poderá alterar o recinto desportivo a não ser por motivos excecionais relativos a condições infraestruturais ou de segurança.

4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 do presente artigo, implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial n.º 1.

5. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de recinto, e a juntar o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

ARTIGO 20º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

Sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um clube, a jogar na qualidade de visitado, quando os jogos estavam marcados para domingo, 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 e comprovar que informou o clube adversário.

ARTIGO 21º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

Se o recinto indicado para a realização de jogo estiver interdito, o jogo disputa-se no recinto do outro clube, salvo quando este esteja em situação idêntica, caso em que o jogo é disputado no recinto indicado pela Direção da FPF.

ARTIGO 22º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS

1. Os Clubes cujas equipas tenham que se deslocar de e para as Regiões Autónomas, bem como entre as ilhas das aludidas regiões, apenas estão obrigados a comparecer no caso de obterem a garantia de transporte para, no mínimo, o dia imediatamente anterior ao marcado no calendário para a realização do jogo.

2. Não se encontram igualmente obrigados a comparecer a um jogo os Clubes que apesar de terem obtido a garantia a que se refere o número anterior, se encontrem impossibilitados na véspera do dia do jogo de efetuarem a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade lhes não possa ser imputada.

3. Os Clubes que não consigam obter a garantia de transporte prevista no número 1 do presente artigo e aqueles que, tendo-a conseguido, se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao Clube visitado e à Associação Distrital 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 documento justificativo junto da FPF que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de dois dias úteis, contados desde a data fixada para a realização do jogo.

ARTIGO 23º 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 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) é obrigatório que os delegados ao jogo de ambos os clubes cheguem a acordo para nova data, hora e local, que fique expressa na ficha de jogo, assinada pelos mesmos. Esta data é posteriormente validada pela FPF;

c) Não se verificando o descrito na alínea b) o jogo deve realizar-se no dia imediatamente a seguir, no mesmo local e à mesma hora.

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. No caso de jogos não iniciados o clube pode apresentar nova ficha técnica.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial n.º 1, será por si suportado.

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

ARTIGO 24º 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 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 aguardará 30 minutos.

ARTIGO 25º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

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.

3. Verificando-se a repetição integral do jogo, a constituição da ficha técnica pode ser diferente da prevista para o jogo repetido.

ARTIGO 26º COMPETÊNCIA

Os protestos dos jogos da Taça 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 27º 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 III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 28º REQUISITOS DOS RECINTO 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 da Taça 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. Lugar reservado, na zona central ou tribuna do recinto desportivo, 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 e nomeado para o efeito.

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 Gestor de Segurança, Coordenador de Segurança, quando 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.

17. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente.

18. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:

a) 1 lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;

b) 1 lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 1 lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;

c) 2 lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da FPF;

d) 1 lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança.

ARTIGO 29º CONTROLO ANTIDOPAGEM

As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.

ARTIGO 30º REQUISITOS 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 4 metros sobre a superfície 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; nos casos em que a largura mínima seja superior a 16 metros, as linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 centímetros e máxima de 8 centímetros;

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

j) Estejam assinaladas, de forma visível, linhas de 20 a 40 centímetros 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;

k) 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;

2. Os Clubes que não disponham de um recinto desportivo com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF qual o recinto que irão utilizar para o efeito, no respeito das condições aí indicadas.

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

ARTIGO 31º ZONA TÉCNICA

1. 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 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;

e) Sala de controlo antidopagem;

f) Área técnica, nos termos das leis do jogo, na *final eight*.

ARTIGO 32º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

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) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de segurança, quando exista;

e) Agentes da força de segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

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) Diretor de imprensa;

l) Diretor de Campo;

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

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

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

p) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;

2. Os agentes referidos na alínea c), h) e p) 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 nas alíneas d) e) f) o número 1 do presente artigo podem permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos sem restrições.

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 espectadores:

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) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de segurança, quando exista;

f) Assistentes de recintos desportivos;

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. Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 do presente artigo e onde se devem fixar os seus instrumentos estáticos de trabalho.

8. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 4 do presente artigo encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.

9. 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.

10. Sem prejuízo no disposto no presente artigo, todos os elementos credenciados, com autorização expressa da FPF, podem permanecer na zona técnica.

11. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de emergência, nas quais, poderão 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.

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

13. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.

ARTIGO 33º 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 início do jogo ao clube visitante.
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 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 34º 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 do presente artigo.

ARTIGO 35º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos da Taça, 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 36º 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. Todos os agentes desportivos, tem de estar obrigatoriamente credenciados pelo Clube ou FPF.

3. 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.

4. 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).

5. Sem prejuízo do disposto no presente regulamento, a identificação de todos os agentes desportivos perante a equipa de arbitragem, deverá ser realizada sempre através do cartão licença da FPF/ADR/LPFP, salvo nos casos documentalmente comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, em que aí a identificação se realizará ou através de:

i. da apresentação do cartão FPF da época anterior;

ii. de declaração do respetivo Clube/Sociedade Desportiva, acompanhada de fotocópia do documento de identificação (cartão de cidadão/bilhete de identidade/passaporte) do elemento a identificar;

iii. ou de credencial emitida pela FPF para esse efeito.

ARTIGO 37º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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

a) Assumir a responsabilidade pela segurança do recinto desportivo e anéis de segurança;

b) Incentivar o espírito ético e desportivo dos seus adeptos;

c) Aplicar medidas sancionatórias aos seus associados envolvidos em perturbações da ordem pública, manifestações de violência, racismo, xenofobia e qualquer outro ato de intolerância, impedindo o acesso ou promovendo a sua expulsão dos recintos desportivos;

d) Proteger os indivíduos que sejam alvo de ameaças e os bens e pertences destes;

e) Adotar e cumprir os regulamentos de segurança e de utilização dos espaços de acesso público do recinto desportivo;

f) Os regulamentos previstos na alínea anterior estão sujeitos a registo junto da APCVD, como condição da sua validade,

g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;

h) Garantir que são cumpridas todas as regras e condições de acesso e de permanência de espetadores no recinto desportivo;

i) Relativamente a quaisquer indivíduos aos quais tenha sido aplicada medida de interdição de acesso a recintos desportivos, pena de privação do direito de entrar em recintos desportivos ou sanção acessória de interdição de acesso a recintos desportivos:

i. Impedir o acesso ao recinto desportivo,

ii. Impedir a obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual,

j) Não proferir ou veicular declarações públicas que sejam suscetíveis de incitar ou defender a violência, o racismo, a xenofobia, a intolerância ou o ódio, nem tão pouco adotar comportamentos desta natureza;

k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;

l) Fazer a requisição de policiamento de espetáculo desportivo, quando obrigatória nos termos da lei e dos regulamentos.

ARTIGO 38º GESTOR DE SEGURANÇA

1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva.

2. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres específicos:

a) Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do evento, tendo em vista a sua realização em condições de segurança;

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) Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais e assegurar que os representantes das forças de segurança, serviços de emergência e de segurança privada, quando sejam requisitados, estejam também presentes;

d) Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil, os serviços de urgência médica e o serviço de segurança privada;

e) Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio a disponibilizar pela APCVD, sempre que forem registados incidentes.

ARTIGO 39º POLICIAMENTO

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

ARTIGO 40º 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 espectadores 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 EQUIPAMENTOS

ARTIGO 41º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante num jogo da Taça 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 dos equipamentos, principal e do alternativo, tem de ser obrigatoriamente de cores distintas, devendo num dos equipamentos predominar uma cor escura e noutro uma cor clara.

5. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à FPF até 3 semanas antes do início da competição.

6. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

7. No dia do jogo, se os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil destrinça entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

8. 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 42º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Taça 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 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.

2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos da Taça devem estar obrigatoriamente, colocados de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.

ARTIGO 43º 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 44º 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 45º 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 aí 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 cm²;

b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;

c) Na manga esquerda até 100 cm², ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm²;

d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;

e) Na parte da frente da perna esquerda, ao lado do logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm²;

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.

CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 46º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Taça os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da Liga Placard, II Divisão e campeonatos distritais de Futsal, consoante a competição em que cada Clube se encontre inserido. 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.
2. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Séniores e de Sub-19 e Sub-17, de acordo com a respetiva idade, fixada no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
3. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial 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.
4. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.
5. 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.
6. 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 47º 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 48º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

1. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros e fisioterapeutas têm o direito a exercer a sua atividade desde que devidamente licenciados pela FPF.

2. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros e 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 e fisioterapeutas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 49º HABILITAÇÕES MÍNINAS DOS TREINADORES

Aos Clubes participantes na Taça, aplica-se obrigatoriamente o regime das habilitações mínimas dos treinadores, exigido na prova de acesso.

CAPÍTULO VI JOGOS

ARTIGO 50º LEIS DO JOGO

Os jogos da Taça são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futsal aprovadas pela FIFA.

ARTIGO 51º DURAÇÃO DOS JOGOS

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

ARTIGO 52º 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 da Prova, são publicados em Comunicado oficial.

ARTIGO 53º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Taça, 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 Gestor 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 54º DELEGADO AO JOGO 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 de sessenta minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo submetida na plataforma Score impressa, com a identificação dos seguintes elementos:

i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;

ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, treinador estagiário médicos, enfermeiro, fisioterapeuta 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) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou line-up, através de modelo previamente definido pela FPF, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;

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, através da plataforma informática Score, não sendo permitidas, posteriores, 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. A entrega do *line-up* das equipas deve ser feita ao Delegado da FPF ou, na ausência deste, à equipa de arbitragem, no momento da entrega da ficha técnica.

7. 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.

8. No final do jogo, o delegado da equipa visitada deve comunicar ao árbitro o número de espetadores que assistiu ao jogo.

9. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

ARTIGO 55º 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 56º 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 57º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeará a equipa de arbitragem para cada jogo da Taça, incluindo cronometrista e, eventualmente, 3º árbitro, 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 das equipas 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 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 58º 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 Gestor de Segurança e de Diretor de Imprensa.

ARTIGO 59º 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 60º 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 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 VII JOGO DA FINAL

ARTIGO 61º REGIME DO JOGO DA FINAL

Aos jogos da *Final Eight* da Taça são aplicadas as disposições constantes no presente Regulamento com as especificidades do presente Capítulo.

ARTIGO 62º REUNIÃO ORGANIZACIONAL

1. No dia dos jogos da *Final Eight*, após a inspeção ao recinto por parte da Equipa de Arbitragem e dos delegados dos Clubes, é realizada uma reunião organizacional juntamente com os diretores de imprensa de cada Clube, Gestor de Segurança, Coordenador de Segurança, comandante das forças de segurança, elementos do serviço de emergência médica e bombeiros, com vista a esclarecer todas as questões relacionadas com os jogos, 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 63º GESTOR DE SEGURANÇA

1. Os Clubes que se tenham qualificado para a *Final Eight* devem comunicar a identidade do Gestor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos 10 dias de antecedência em relação ao jogo.

2. São deveres específicos dos Gestores de Segurança dos cubes participantes:

   a) Estar presente nas reuniões preparatórias e organizacionais;

b) Cooperar com o Gestor de Segurança da FPF, 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 64º TREINO OFICIAL

1. No dia imediatamente anterior aos jogos da *Final Eight* é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube no recinto a indicar 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 horário dos treinos oficiais das 8 equipas participantes na *Final Eight* estará previamente definido, em função do sorteio.

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 65º UTILIZAÇÃO DE COLETES E ENTRADA NO TERRENO DE JOGO

1. Nos períodos de aquecimento dos Clubes e durante a permanência nos respetivos bancos de suplentes, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.

2. No início do jogo, os Clubes entram na superfície de jogo de mão dada com crianças vestidas com equipamento do Clube adversário.

ARTIGO 66º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS

1. A FPF institui para a Taça de Portugal de Futsal Placard os seguintes prémios:

a) Taça para o clube vencedor da Competição;

b) 30 medalhas ao clube vencedor;

c) 30 medalhas ao clube vencido;

d) 4 medalhas à equipa de arbitragem do jogo final da Competição.

2. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a sua organização, e sendo obrigatório os jogadores e treinadores de ambos os Clubes participantes estarem presentes.

ARTIGO 67º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante na *Final Eight* tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:

a) Presidente do Clube participante;

b) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de segurança, quando exista;

c) Agentes da força de segurança;

d) Assistentes de recintos desportivos;

e) 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.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 68º 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 desportivo de um dos clubes participantes.

2. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Taça de Portugal.

3. A FPF é a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos recintos, designadamente, no interior do 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.

4. A FPF é a única entidade 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 se venham a realizar, competindo-lhe negociar os referidos direitos com operador televisivo ou agente.

5. A FPF detém ainda o direito exclusivo de realizar ações promocionais, publicitárias, institucionais, comerciais ou de responsabilidade social em qualquer jogo da Taça de Portugal.

6. Compete ao Clube visitado assegurar que a FPF detém os direitos referidos no presente Capítulo.

7. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica aos Clubes participantes na Taça as eventuais contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva.

8. A FPF pode autorizar o clube visitado a transmitir nos seus canais oficiais jogo da Taça de Portugal que não seja transmitido pelo operador ou agente a que se refere o n.º 4.

9. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por outras entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei.

ARTIGO 69º INSTALAÇÃO DE PUBLICIDADE

1. Em todos os jogos da Taça, é reservado na primeira linha de publicidade o espaço de 6,00mx0,90m, 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. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, os clubes visitados podem instalar publicidade estática nos jogos da Taça de Portugal de Futsal Placard que sejam objeto de transmissão televisiva, nos espaços não destinados aos patrocinadores da prova, mediante aprovação da FPF e desde que a marca que se pretenda publicitar não concorra com o patrocinador da prova.

4. Na *Final Eight* da Taça apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do recinto desportivo onde se realize.

ARTIGO 70º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. O horário de transmissão em direto ou em diferido de jogos da Taça é definido pela Direção da FPF para cada época desportiva e divulgado em Comunicado Oficial, considerando-se este horário como reservado às transmissões televisivas.
2. Pode ainda haver transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior, independentemente do consentimento dos Clubes visitados, nos jogos previamente marcados para aquele período.
3. As alterações de horário de jogos que venham a ser solicitadas para os dias e horas que coincidam com o número 1 do presente artigo, sujeitam os Clubes requerentes a eventual transmissão televisiva, não havendo direito a quaisquer indemnizações.
4. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

ARTIGO 71º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. A FPF determina o número de jogos objeto de transmissão televisiva e os respetivos meios para a sua transmissão.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo da Taça 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 regulamento.
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. Quando um jogo da Taça 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.

7. 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, será substituído pelo treinador-adjunto;

e) A entrevista será realizada diante de um *backdrop* fornecido pela FPF, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.

f) As entrevistas seguem a seguinte ordem: em primeiro lugar, os elementos do clube vencedor e, em segundo lugar os elementos do clube vencido. Em caso de empate são entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante;

8. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *Flash Interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.

9. Nas conferências de imprensa dos jogos, com exceção do jogo final da Taça, 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.

10. No dia da véspera dos jogos da *Final Eight* da Taça, é efetuada conferência de imprensa de antevisão dos jogos com a presença dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no recinto desportivo da final.

11. No dia do jogo final realizam-se, na sala de imprensa do recinto de realização do jogo, decorridos 20 vinte 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.

12. 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.

13. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.

14. 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.

15. 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.

16. 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.

17. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes em jogos da Taça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou

captação fotográfica, incluindo, sem limitar, os *backdrops* das atividades de media, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta Prova.

18. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.

19. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

ARTIGO 72º ECRÃS GIGANTES

1. Os Clubes visitados que nessa qualidade joguem em recintos que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, 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 os Clubes possuam o respetivo licenciamento;

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 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.

2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da FPF, a ser concedida para cada época desportiva.

3. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Taça, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida pela FPF.
5. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito, ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF, quando este se encontre presente.
6. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar, a ser sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar da FPF.

ARTIGO 73º 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 74º OUTRAS ATIVIDADES

Os Clubes apurados para a *Final Eight* da Taça disponibilizam obrigatoriamente dois jogadores e o treinador principal para atividades de comunicação social em data a acordar entre os Clubes participantes nesse jogo.

ARTIGO 75º RADIODIFUSÃO

A FPF pode autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos que não sejam objeto de transmissão televisiva, através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

CAPÍTULO IX ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 76º COMPETÊNCIA

A organização financeira da Taça de Portugal de Futsal Placard é da competência da FPF.

ARTIGO 77º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA

1. A FPF delega a organização financeira dos jogos nos Clubes que em cada jogo se encontrem na qualidade de visitados, ou, diretamente nestes.
2. O regime previsto no número anterior não é aplicável à *final eight* da Taça de Portugal de Futsal Placard.

ARTIGO 78º QUOTA DE ARBITRAGEM

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é pago pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem.
2. O valor da Quota de Arbitragem é definido, 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 79º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

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

ARTIGO 80º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em recinto desportivo cedido por Clube terceiro, este tem 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 82.º e 83.º.

ARTIGO 81º 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, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.

4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1.

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 82º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

São despesas dos jogos a deduzir ao valor da receita apurada nos termos do ARTIGO 83.º, o seguinte:

a) Nos jogos anteriores à *final eight*:

i. Produção de bilhetes;

ii. Policiamento, Assistentes de Recinto Desportivo, Bombeiros e Cruz Vermelha;

iii. Bilheteiros;

iv. Quotas de Arbitragem e outros encargos previstos no presente Regulamento.

b) Nos jogos da *final eight*, além das despesas a que se refere a alínea anterior:

i. Valor a pagar pela cedência do recinto;

ii. Limpeza;

iii. Consumos de água e eletricidade;

iv. Arbitragem, incluindo prémios, deslocação e alojamento;

v. Licenças administrativas;

vi. Segurança, incluindo transporte de grades;

vii. Piquetes de serviço técnico para elevadores e acessos;

viii. Impressão de credenciais e operacionalização do serviço de bilheteira;

ix. Outras despesas necessárias à realização dos jogos.

ARTIGO 83º RECEITA

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

ARTIGO 84º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA

A receita dos jogos das eliminatórias anteriores à *final eight* reverte inteiramente para o Clube a quem tenha sido delegada a organização financeira do jogo em causa.

ARTIGO 85º BILHETES

1. Os bilhetes são emitidos por quem tenha competência para a organização financeira do jogo.

2. Quando a FPF emita bilhetes, compete ao Clube visitado a devolução dos remanescentes no prazo de quatro dias contados desde a data de realização do jogo.

3. Quando os bilhetes sejam emitidos pelo Clube visitado deve ser respeitado o layout e conteúdos definidos pela FPF, de acordo com o que se encontra estabelecido no artigo seguinte.

4. 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.

5. Os preços dos bilhetes são publicados para cada época desportiva no Comunicado Oficial n.º 1 e a sua alteração exige o acordo de ambos os Clubes e da FPF.

6. Para os efeitos da tabela constante do Comunicado Oficial n.º 1, são aplicáveis os seguintes critérios:

a) Entre Clubes pertencentes à mesma divisão, praticam-se os preços correspondentes a essa divisão;

b) Entre Clubes pertencentes a divisões diferentes, praticam-se os preços correspondentes à divisão superior.

7. A Direção da FPF pode estabelecer preços diferentes em função da importância de um jogo ou por acordo dos Clubes envolvidos.

8. Os sócios dos Clubes visitados podem ocupar os seus lugares mediante o pagamento de um preço especialmente previsto para o efeito.

9. 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, dando conhecimento desta requisição à FPF.

10. Independentemente do disposto no número anterior, o clube visitado envia ao clube visitante 20 convites.

11. O disposto nos números anteriores não é aplicável aos jogos da *Final Eight* da Taça.

12. A Direção da FPF determina o preço dos bilhetes para os jogos da Taça de Portugal de Futsal Placard.

13. 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.

14. 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.

15. A liquidação e entrega do IVA resultante da venda de bilhetes compete ao Clube, ou FPF, consoante a entidade que tenha vendido os bilhetes.

16. A distribuição e venda irregular de bilhetes, e ainda a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares é criminalmente sancionada.

ARTIGO 86º EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos da Taça, 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 da Taça deve respeitar o layout fornecido pela FPF, e que inclui, 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 do presente artigo.

ARTIGO 87º BILHETES PARA A FINAL EIGHT

1. Nos jogos da *final eight* da Taça, 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.

ARTIGO 88º LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos da Taça têm direito de livre entrada nos recintos 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 X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 89º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época 2020/21, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela DGS e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.

2. Durante a época 2020/21 pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.

ARTIGO 90º ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.

CAPÍTULO XI ANEXOS

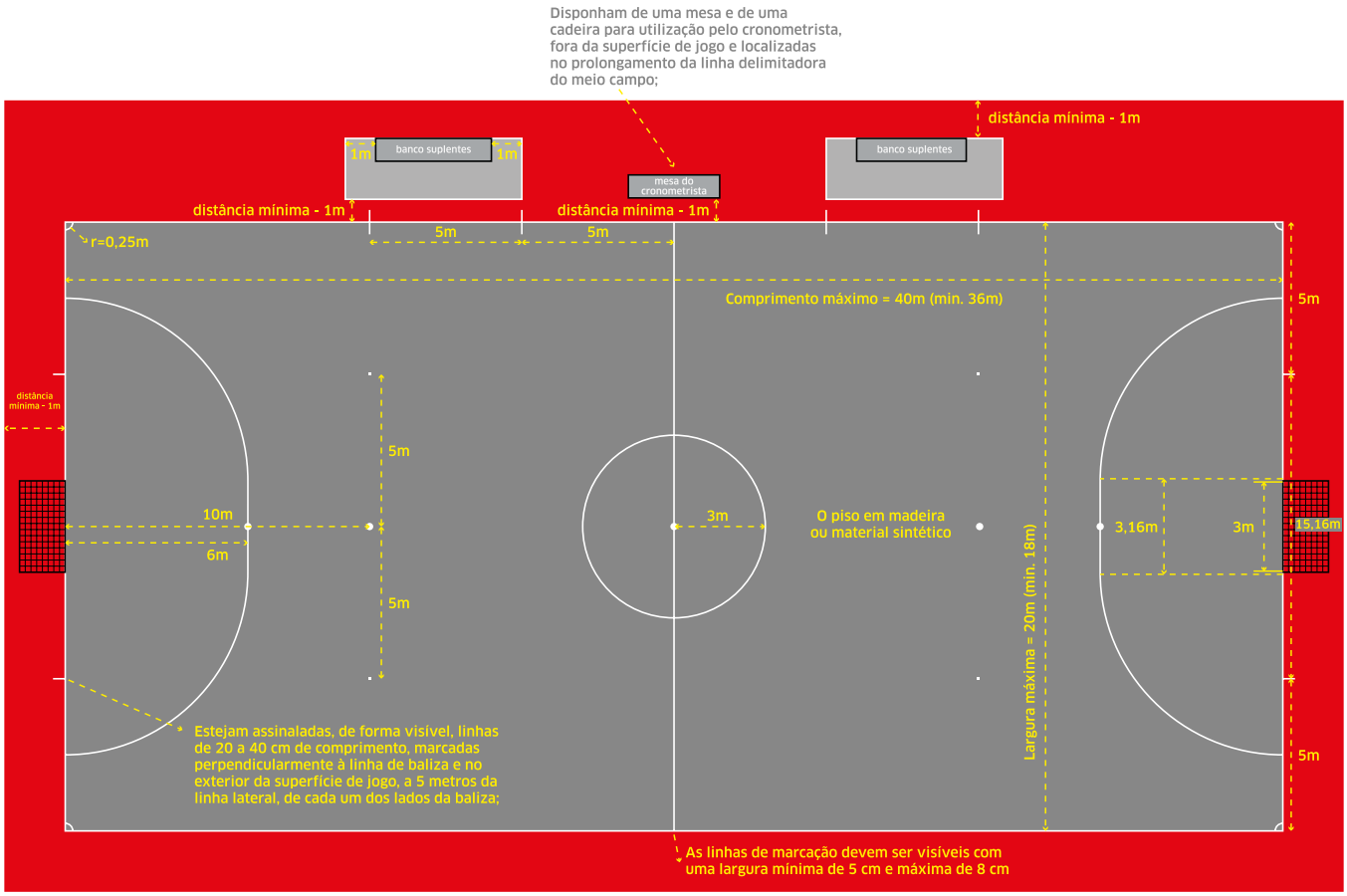
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

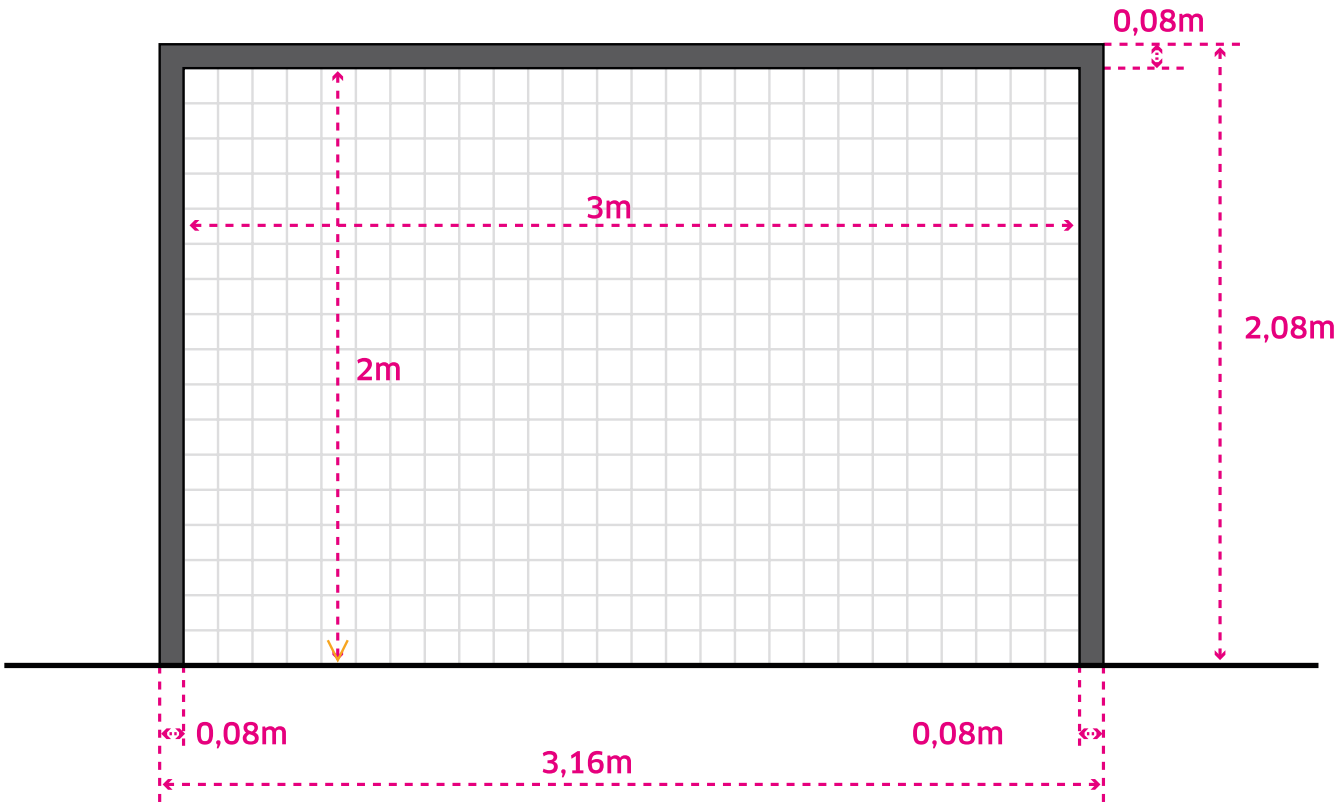
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

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.




0,08m
3m
2,08m
2m
0,08m
0,08m
3,16m

ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva /

CLUBE REQUERENTE

Nome	
Competição 1	
Competição 2	
Competição 3	
Competição 4	

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (NOMES)

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

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (DESCRIÇÃO EXATA)

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

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (MEDIDA EXATA)

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

Assinatura e Carimbo do Clube requerente	Assinatura e Carimbo da FPF

Local	Data	Local	Data
	00 00 2020		00 00 2020

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

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

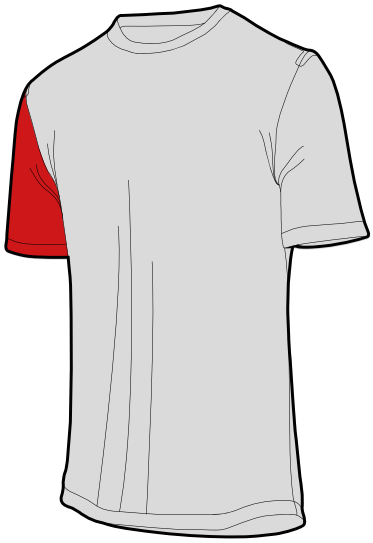
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS



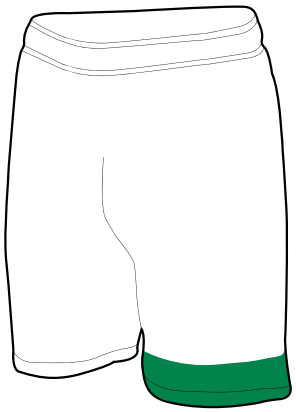


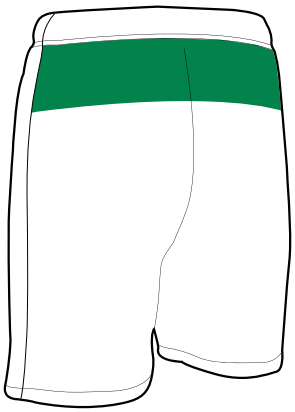
- área reservada utilizável: 600 cm²

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

- Publicidade na manga direita 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,