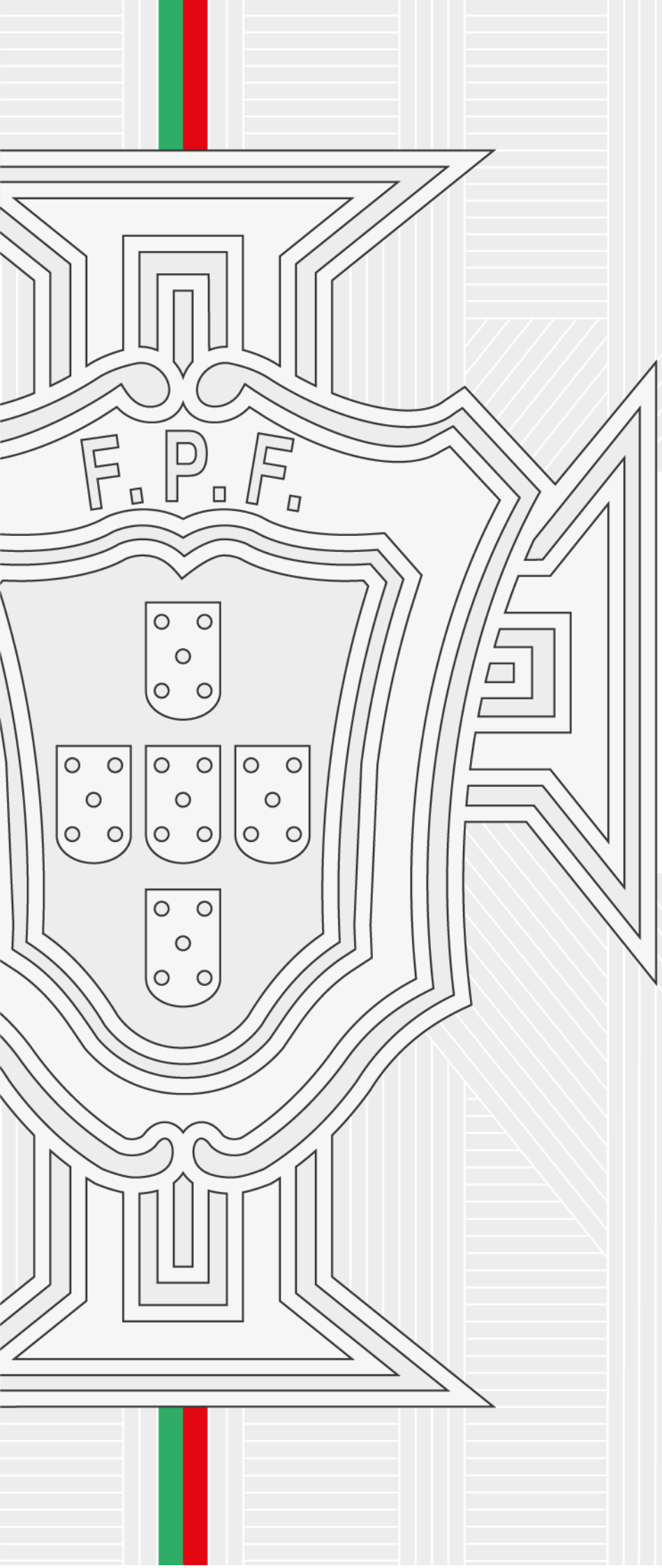


REGULAMENTO

SUPERTAÇA DE 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 9
ARTIGO 12º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS 10
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA 10
ARTIGO 13º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES 10
ARTIGO 14º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS 11
ARTIGO 15º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES 12
ARTIGO 16º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO 12
ARTIGO 17º COMPETÊNCIA 12
ARTIGO 18º PROCEDIMENTO 13
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS 13
ARTIGO 19º CONTROLO ANTIDOPAGEM 13
ARTIGO 20º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO 13
ARTIGO 21º ZONA TÉCNICA 14
ARTIGO 22º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA 14
ARTIGO 23º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES 17
ARTIGO 24º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM 17
ARTIGO 25º ACREDITAÇÃO 18
ARTIGO 26º LIVRE-TRÂNSITO 19
ARTIGO 27º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 19
ARTIGO 28º GESTOR DE SEGURANÇA 21
ARTIGO 29º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 21
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 21
ARTIGO 30º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 21
ARTIGO 31º NUMERAÇÃO 22
ARTIGO 32º EMBLEMAS OFICIAIS 23
ARTIGO 33º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 24
ARTIGO 34º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 24

CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 25
ARTIGO 35º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 25
ARTIGO 36º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE 26
ARTIGO 37º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 26
ARTIGO 38º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 27
ARTIGO 39º HABILITAÇÕES MÍNINAS DOS TREINADORES 27
CAPÍTULO VI JOGOS 27
ARTIGO 40º LEIS DO JOGO 27
ARTIGO 41º DURAÇÃO DOS JOGOS 28
ARTIGO 42º BOLAS 28
ARTIGO 43º DELEGADO AO JOGO DA FPF 28
ARTIGO 44º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 29
ARTIGO 45º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 31
ARTIGO 46º DIRETOR DE IMPRENSA 31
ARTIGO 47º EQUIPA DE ARBITRAGEM 31
ARTIGO 48º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 32
ARTIGO 49º REUNIÃO ORGANIZACIONAL 32
ARTIGO 50º SPEAKER 33
ARTIGO 51º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 33
ARTIGO 52º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 34
ARTIGO 53º TREINO OFICIAL 35
ARTIGO 54º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS 35
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 35
ARTIGO 55º DIREITOS 35
ARTIGO 56º INSTALAÇÃO DE PUBLICIDADE 36
ARTIGO 57º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA 36
ARTIGO 58º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 36
ARTIGO 59º ECRÃS GIGANTES 39
ARTIGO 60º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 40
ARTIGO 61º OUTRAS ATIVIDADES 40
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 40
ARTIGO 62º COMPETÊNCIA 40
ARTIGO 63º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES 40
ARTIGO 64º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 40
ARTIGO 65º RECEITA 41
ARTIGO 66º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA 41
ARTIGO 67º BILHETES 41
ARTIGO 68º EMISSÃO DE BILHETES 42
ARTIGO 69º LIVRE INGRESSO 43

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 43
ARTIGO 70º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 43
ARTIGO 71º ENTRADA EM VIGOR 43
CAPÍTULO X ANEXOS 44
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA 44
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS. 44

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 n.º 93/2014, de 23 de junho.

ARTIGO 2º OBJETO

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

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. A Competição tem a denominação oficial de Supertaça 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 Supertaça de Futsal Placard 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.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito serão consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Supertaça 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 Supertaça;
   - **b)** colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Supertaça;
   - **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

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

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

1. A Supertaça de Futsal Placard é disputada, num só jogo, em data a determinar em cada época desportiva pela FPF.

2. A prova é realizada em recinto desportivo neutro.

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. Os vencedores da Liga Placard e da Taça de Portugal de Futsal Placard na época imediatamente anterior são automaticamente qualificados para participar na Supertaça de Futsal Placard.

2. Quando um Clube seja simultaneamente o vencedor da Liga Placard e da Taça de Portugal de Futsal Placard, a prova disputar-se-á entre o vencedor da Liga Placard e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça de Portugal de Futsal Placard.

3. O Clube vencedor da Liga Placard disputa a prova na condição de Clube visitado, enquanto o Clube vencedor da Taça de Portugal de Futsal, assume a qualidade de Clube visitante.

4. A participação na Supertaça de Futsal Placard é obrigatória.

5. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de participar na Supertaça de Futsal Placard deverão cumprir com os requisitos de inscrição para as respetivas competições onde estão inseridos, até à data de realização do jogo.

6. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação nos termos do número anterior e cumpram os respetivos pressupostos poderão participar na Supertaça de Futsal Placard.

7. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a sanção disciplinar respetiva.

8. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando um Clube vencedor da Taça de Portugal de Futsal Placard se encontre qualificado para participar na Supertaça, mas não reúna na época desportiva seguinte os requisitos necessários à sua participação na Liga Placard, no Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal ou nas competições distritais da modalidade, será substituído pelo finalista vencido nessa edição da Taça.

ARTIGO 12º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Supertaça de Futsal Placard rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Féderation Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Union des Associations Européennes de Football* (UEFA) e pela legislação aplicável.

2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 13º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. 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, nos termos das Leis de Jogo de Futsal, para efeito de determinação do vencedor.

2. 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 14º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Ao jogo não iniciado ou não concluído, é aplicável o seguinte regime:

a) Quando não se puder iniciar ou reiniciar o jogo por qualquer motivo, a FPF efetua 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. Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.

iii. Não sendo possível a realização do jogo nos termos da alínea a), este será posteriormente marcado pela FPF;

b) Quando por qualquer motivo, um jogo não puder concluir-se, cabe à FPF designar nova data;

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

d) jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.

2. No caso de jogo não iniciado o clube pode apresentar nova ficha técnica.

3. Em jogo iniciado e interrompido nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta complementar-se-á com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no boletim do cronometrista que se verificava no momento da interrupção.

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 junto da FPF.

5. Nos casos previstos no número 1 do presente 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 os Clubes tiverem de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial nº 1.

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

ARTIGO 15º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

1. É aplicável aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para árbitros.

2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar o jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.

3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará 30 minutos.

ARTIGO 16º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. O jogo anulado e mandado repetir por motivo de protestos julgados procedentes, é disputado no recinto onde se efetuou da primeira vez.

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

ARTIGO 17º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 18º PROCEDIMENTO

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

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 19º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 20º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

1. O jogo é obrigatoriamente disputado 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 5m sobre à 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;
   - **i)** As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;

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

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

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

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

ARTIGO 21º ZONA TÉCNICA

A Zona Reservada aos Agentes Desportivos é definida pela FPF e 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.

ARTIGO 22º 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 espetadores:

a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;

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

c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

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

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

f) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;

g) 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. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de emergência, nas quais, podem entrar na superfície de jogo através de autorização da

Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não aqueles presentes.

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

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

ARTIGO 23º 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. A requerimento dos Clubes interessados, a FPF pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum com o da Equipa de Arbitragem.

3. O acesso dos praticantes desportivos, dos árbitros e demais agentes desportivos à superfície de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos recintos vocacionados para a realização de competições de futsal, deve assegurar adequadas condições de segurança e, sempre que possível, desembocar junto aos limites da superfície de jogo.

ARTIGO 24º 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 25º ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para o jogo é feita pela FPF, sem prejuízo de orientação das forças de segurança pública, 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 elementos dos órgãos de comunicação social é feita pela FPF, e 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).

4. A FPF procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas da zona técnica e áreas fora da zona técnica, competindo-lhe a determinação das zonas e áreas que cada agente tem direito de acesso e permanência e a definição da credencial a atribuir.

5. Os Clubes participantes remetem à FPF os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao jogo.

6. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida, desde que exibida.

7. Os jogadores devidamente equipados e inscritos na ficha técnica do jogo têm direito de acesso e permanência a qualquer uma das zonas identificadas no presente sem necessidade de exibição de credencial.

8. 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 26º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante 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.

ARTIGO 27º 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 no número 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 28º GESTOR DE SEGURANÇA

1. Os Clubes finalistas, devem comunicar a identidade do Gestor de Segurança, com pelo menos dez dias de antecedência em relação ao jogo.
2. É dever dos Gestores de Segurança dos clubes finalistas, 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 29º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
2. Entre as linhas exteriores da superfície de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 1 metro;
3. Atrás do centro da linha de golo: 1 metro, contado da profundidade máxima das redes das balizas.
4. 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.
5. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para a superfície de jogo, em caso de emergência.
6. 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 30º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante no jogo da Supertaça encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.

2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem no jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.

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

4. As cores 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 reserva dos Clubes participantes na Supertaça são comunicadas pelos Clubes à FPF até 3 semanas antes do início da competição.

6. 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.

7. 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 31º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Supertaça 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 32º EMBLEMAS OFICIAIS

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o emblema oficial do Cube.

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 33º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

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

ARTIGO 34º 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)** Nas mangas das camisolas até 100 cm², sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a FPF, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;
   - **d)** Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;
   - **e)** Na parte da frente da perna esquerda, ao lado do logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;

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 35º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Supertaça de Futsal Placard os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos no Regulamento da Liga Placard, Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal e campeonatos distritais de Futsal, consoante a competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Podem participar nesta Competição jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos definidos no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na Legislação aplicável.
3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria Sénior e de Sub-19 e Sub-17, de acordo com a respetiva idade, fixada no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.

4. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial de Futsal da FPF apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o início de um jogo e o início de outro.

5. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 36º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os Clubes participantes na Supertaça, têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 7 jogadores formados localmente na FPF, independentemente do seu estatuto.

2. Um jogador formado localmente é aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado em clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

3. Se os clubes inscreverem na ficha técnica jogadores Sub-20, a obrigatoriedade estabelecida no nº 1 corresponde a 8 ou 9 jogadores, consoante seja inscrito 1 ou 2.

4. Os jogadores que tenham ou adquiram, até ao final da presente época, o estatuto de jogador formado localmente, conservam esse estatuto.

5. Os jogadores inscritos na época desportiva 2019/20 adquirem o estatuto de jogador formado localmente com base na regra em vigor, ou seja, é jogador formado na FPF aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

ARTIGO 37º 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 38º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

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

2. Os treinadores, médicos enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.

3. Nos casos em que exista *Flash Interview* e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização, ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto.

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

ARTIGO 39º 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 40º LEIS DO JOGO

A Supertaça de Futsal Placard é disputada de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo *International Football Association Board* (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

ARTIGO 41º DURAÇÃO DOS JOGOS

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

ARTIGO 42º BOLAS

1. Compete à FPF fornecer as bolas necessárias para a realização do jogo.
2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva é publicada no Comunicado oficial N.º 1.

ARTIGO 43º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Supertaça de Futsal Placard, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
   - **a)** Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
   - **b)** Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas da superfície de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
   - **c)** Verificar com o 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 44º 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, enfermeiros, fisioterapeutas e massagista;

iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;

iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.

f) 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. 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.

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 45º 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 46º DIRETOR DE IMPRENSA

1. Os Clubes devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos cinco dias de antecedência em relação à data de cada jogo.

2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:

   a) Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de setenta e cinco minutos face ao início do jogo;

   b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;

   c) Assegurar a presença dos jogadores indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;

   d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores na Zona Mista.

ARTIGO 47º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeará a equipa de arbitragem para o jogo da Supertaça, incluindo cronometristas e, eventualmente terceiros árbitros, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.

2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de elementos 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 principal verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições regulamentares previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Leis do Jogo.

5. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio do Clube visitado, só devendo aceder à sua não reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

ARTIGO 48º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da FPF, apenas podem representar uma entidade, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a FPF simultaneamente.

2. É ainda incompatível entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Gestor de Segurança e de Diretor de Imprensa.

ARTIGO 49º REUNIÃO ORGANIZACIONAL

Nos dias de jogo, após a inspeção ao recinto por parte da Equipa de Arbitragem e dos delegados de ambos os Clubes, é realizada uma reunião organizacional com os diretores de imprensa, Gestor de Segurança, Coordenador de Segurança, comandante das forças de segurança e elementos do serviço de emergência médica e bombeiros, com vista a esclarecer todas as questões relacionadas com o jogo, designadamente para:

a) Discussão de assuntos relacionados com a segurança, com a verificação das condições técnicas da superfície de jogo e com a organização e realização do jogo;

b) Informação pela FPF das questões relacionadas com a publicidade, com ações promocionais e cerimónia de entrega de prémios;

c) Aprovação pela Equipa de Arbitragem dos equipamentos para o jogo e coletes de aquecimento.

ARTIGO 50º SPEAKER

O speaker do recinto desportivo do clube visitado anuncia, após a entrada das equipas no terreno de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das 3 equipas participantes, com a correta identificação do clube, jogadores e membros da equipa de arbitragem.

ARTIGO 51º 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, deve ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.

6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

7. Com o objetivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros do momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, o cronometrista entrega aos delegados de cada equipa, um documento de modelo fornecido pela FPF com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar.

ARTIGO 52º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

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

   a) 7 jogadores suplentes ou até 9 se 2 jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, do escalão Sub-20.

   b) 5 Dirigentes ou técnicos, de entre os seguintes:

      i. Até 2 delegados;
      ii. Treinador;
      iii. Treinado 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.

ARTIGO 53º TREINO OFICIAL

1. No dia imediatamente anterior ao jogo é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube, no recinto desportivo onde se realizará a prova, com a duração máxima de sessenta minutos.
2. Nas sessões de treino oficiais, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
3. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
4. O Clube que na final for considerado visitado, tem prioridade na escolha do horário do treino.
5. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao eu 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 54º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS

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

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 55º DIREITOS

1. A FPF tem competência exclusiva para a negociação, autorização e sponsorização dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva e multimédia e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da Prova e de cada um dos jogos que a integram, mesmo quando disputados no Recinto de um dos Clubes participantes.

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

ARTIGO 56º INSTALAÇÃO DE PUBLICIDADE

1. No jogo da Supertaça, é reservado na primeira linha de publicidade o espaço de 6 m x 90 cm, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.
2. É ainda reservado o círculo central da superfície de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.
3. Na Supertaça de Futsal Placard apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do recinto onde se realize.

ARTIGO 57º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

A transmissão em direto ou em diferido da Supertaça é feita em data e horário a designar pela FPF.

ARTIGO 58º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Compete à FPF a exploração dos direitos de transmissão televisiva e multimédia, incluindo a captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos, jogo, entrevistas, cerimónias e conferências referidos no presente regulamento ou que no âmbito do evento Supertaça se venham a realizar.
2. A FPF detém os direitos referidos nos números anteriores mesmo quando o jogo e ações previstas no presente regulamento se realizem no recinto de uma das equipas participantes.
3. Nos treinos oficiais a duração das ações tem de se limitar aos primeiros quinze minutos do treino, salvo exceção prevista neste Regulamento.
4. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo da Supertaça de Futsal Placard que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente *SuperFlash* e *Flash Interview*, e ainda entrevistas na Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
5. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização, sendo de participação obrigatória para os Clubes.
6. Depois de terminado o jogo objeto de transmissão televisiva, pode ser realizado na superfície de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.
7. O *SuperFlash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versará unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes do Clube vencedor.
8. Quando um jogo da Supertaça de Futsal Placard seja transmitido em direto por operador indicado pela FPF, e sempre que solicitado pela FPF, é realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *flash interview*, que é efetuada pelo

operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.

9. A *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) 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;

10. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 30 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *Flash Interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.

11. No dia da véspera do jogo, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão do jogo com a presença obrigatória dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realizará no Recinto da final.

12. No dia do jogo realizam-se, na sala de imprensa do Recinto de realização do jogo, após decorridos 20 minutos da cerimónia de entrega de prémios:

a) Uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencido, e

b) Logo após a conclusão daquela, uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencedor.

13. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.

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

15. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.

16. As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API, devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social.

17. A FPF tem competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.

18. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes no jogo da Supertaça 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.

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

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

ARTIGO 59º ECRÃS GIGANTES

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

a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;

b) Durante o período do intervalo e de "tempo morto", podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que devidamente licenciada;

c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possa resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia, e que, independentemente do

seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;

d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de caráter informativo e publicitário para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;

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

ARTIGO 60º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes através da zona referida.

2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas, aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.

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

ARTIGO 61º OUTRAS ATIVIDADES

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

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 62º COMPETÊNCIA

A organização financeira da Supertaça de Futsal Placard é da competência da FPF.

ARTIGO 63º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

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

ARTIGO 64º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

São despesas dos jogos a deduzir ao valor da receita apurada nos termos do ARTIGO 65.º, o seguinte:

a) Produção de bilhetes;

b) Policiamento, Assistentes de Recinto Desportivo, Bombeiros e Cruz Vermelha;

c) Bilheteiras;

d) Valor a pagar pela cedência do Recinto desportivo;

e) Limpeza;

f) Consumos de água e eletricidade;

g) Arbitragem, incluindo prémios, deslocação e alojamento;

h) Licenças administrativas;

i) Segurança, incluindo transporte de grades;

j) Piquetes de serviço técnico para elevadores e acessos;

k) Impressão de credenciais e operacionalização do serviço de bilheteira;

l) Outras despesas decorrentes da organização do jogo.

ARTIGO 65º RECEITA

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

ARTIGO 66º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA

A receita do jogo da Supertaça, depois de deduzidos os encargos com a organização, apurada nos termos dos artigos anteriores, é dividida entre ambos os finalistas em partes iguais.

ARTIGO 67º BILHETES

1. No jogo da Supertaça, a Direção da FPF tem competência exclusiva para:

a) Fixar o preço dos bilhetes;

b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;

c) Produzir e emitir bilhetes e convites;

d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;

e) Efetuar convites para o jogo.

2. Os Clubes participantes no jogo, as Associações a que aqueles pertençam e a Associação do Distrito onde se realiza o jogo podem vender bilhetes desde que o requeiram à FPF com uma antecedência mínima de trinta dias da data do jogo e respeitem as normas de venda definidas.

3. Os Clubes e Associações referidos no número anterior têm direito a requerer bilhetes até às percentagens seguintes:

a) 5% para cada Associação a cujo Clube participante pertença;

b) 5% para a Associação do Distrito em que se realize o jogo; e

c) 30% para cada Clube participante.

4. Os bilhetes que não forem vendidos pelas entidades referidas no número anterior podem ser devolvidos desde que recebidos pela FPF até cinco dias antes do dia do jogo.

5. Os bilhetes vendidos ou não entregues no prazo referido no número anterior são pagos à FPF pelo requisitante nos dez dias seguintes à realização do jogo.

6. A FPF entrega a cada Clube participante trinta convites.

7. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar o jogo, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.

8. Se o jogo se tiver iniciado e não se concluir, mas devê-lo ser em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

9. A distribuição e venda irregular de bilhetes, e ainda a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

ARTIGO 68º EMISSÃO DE BILHETES

A emissão dos bilhetes de ingresso para a Supertaça deve respeitar o seguinte layout, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

a) Numeração sequencial;

b) Denominação do jogo;

c) Identificação dos Clubes;

d) Identificação do Recinto desportivo;

e) Data e hora do jogo;

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

g) Preço em Euros;

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

i) Identificação da FPF enquanto organizador e promotor do jogo;

j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao recinto e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.

ARTIGO 69º LIVRE INGRESSO

1. Têm direito de livre entrada no Recinto as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual deve conter todas as características previstas no presente Regulamento.

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 70º 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 71º ENTRADA EM VIGOR

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

CAPÍTULO X ANEXOS

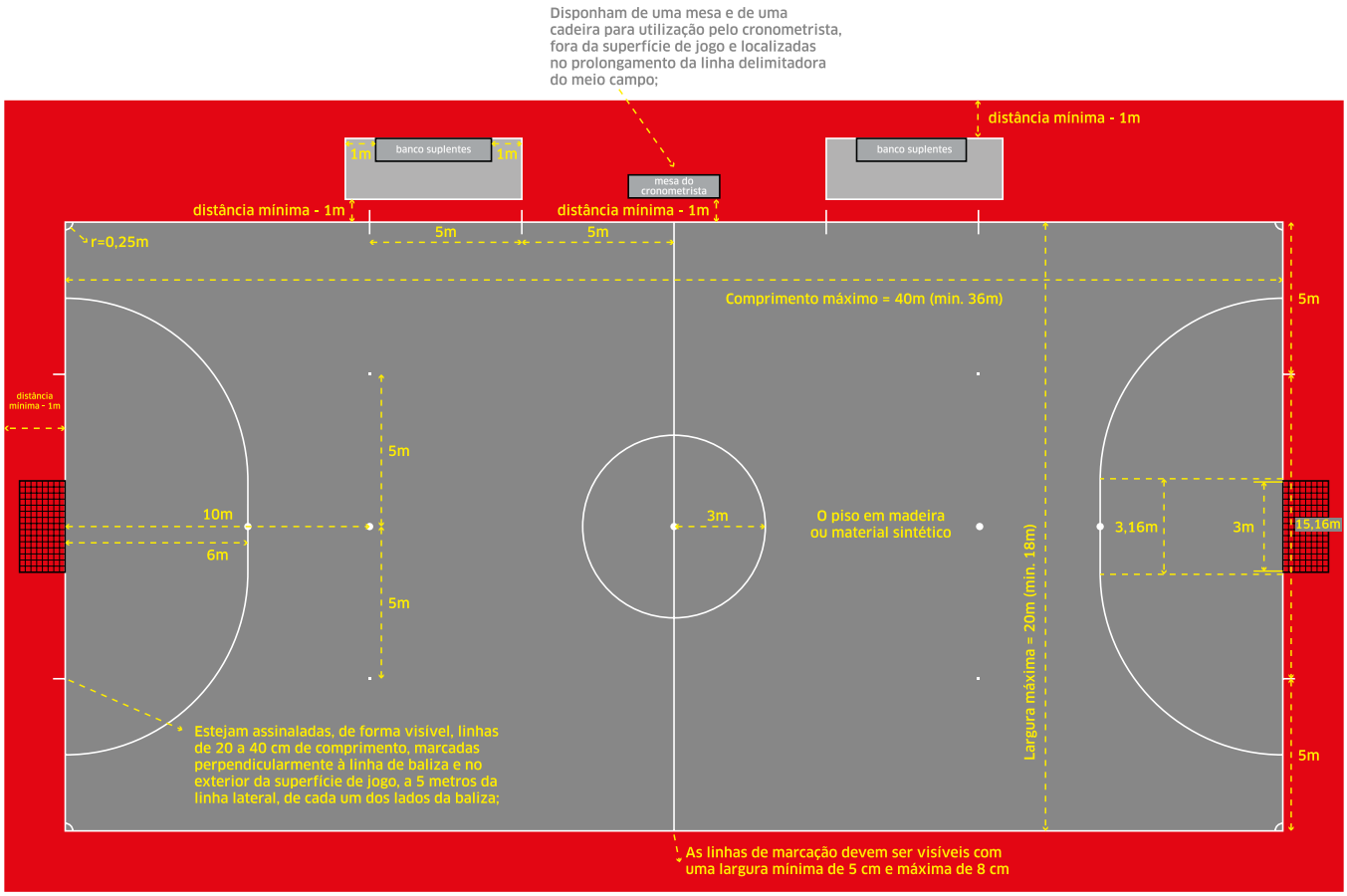
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

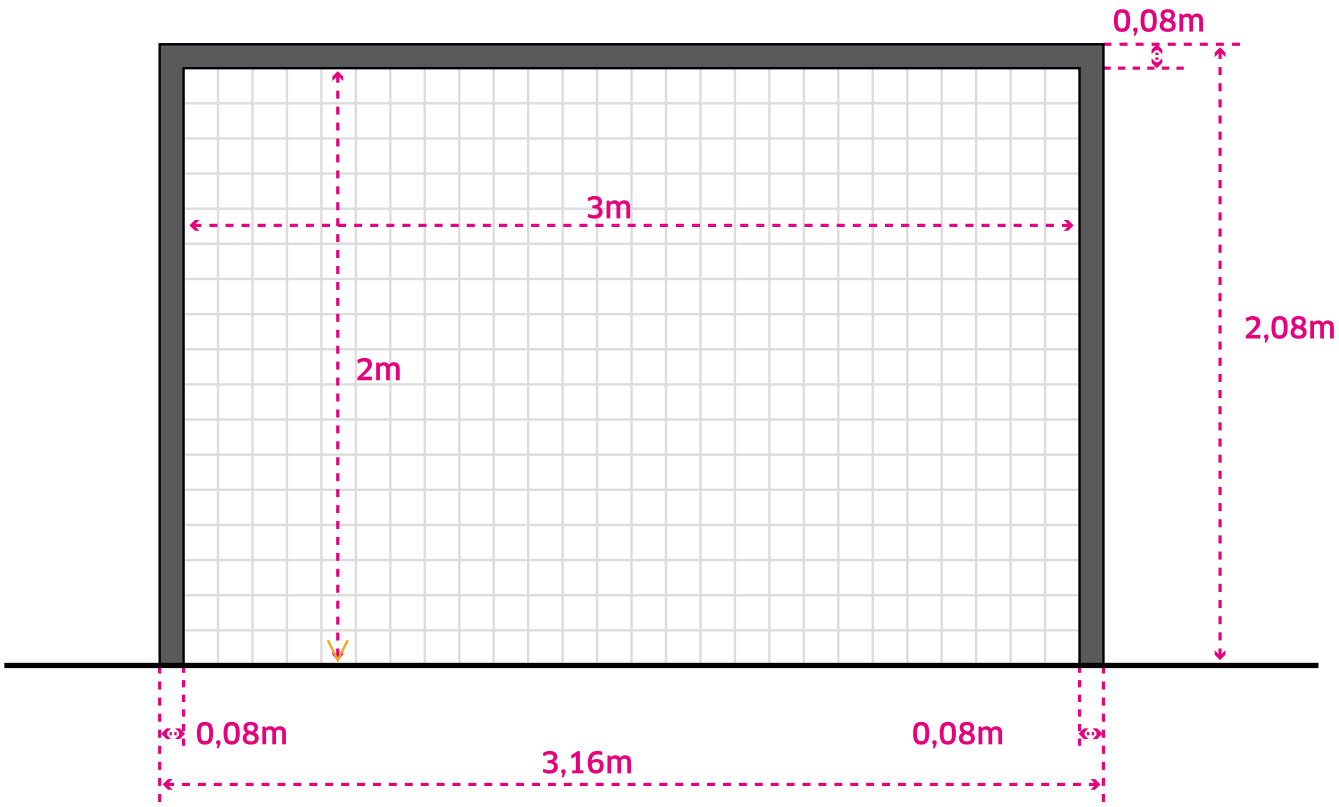
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

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."

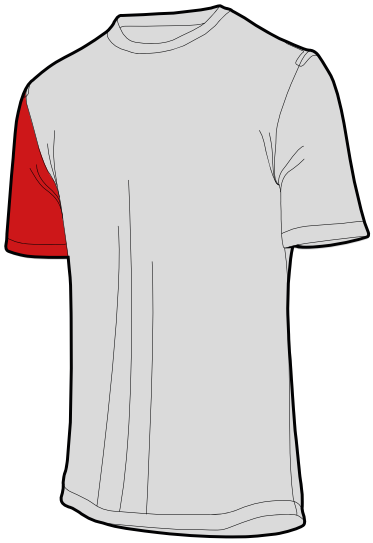
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS



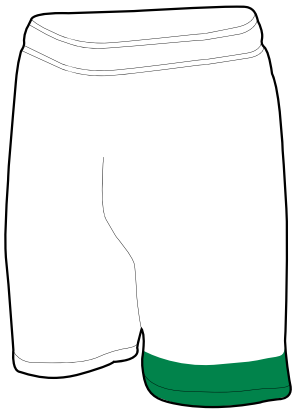


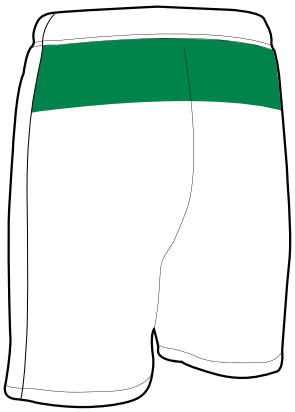
- área reservada utilizável: 600 cm²

- 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,