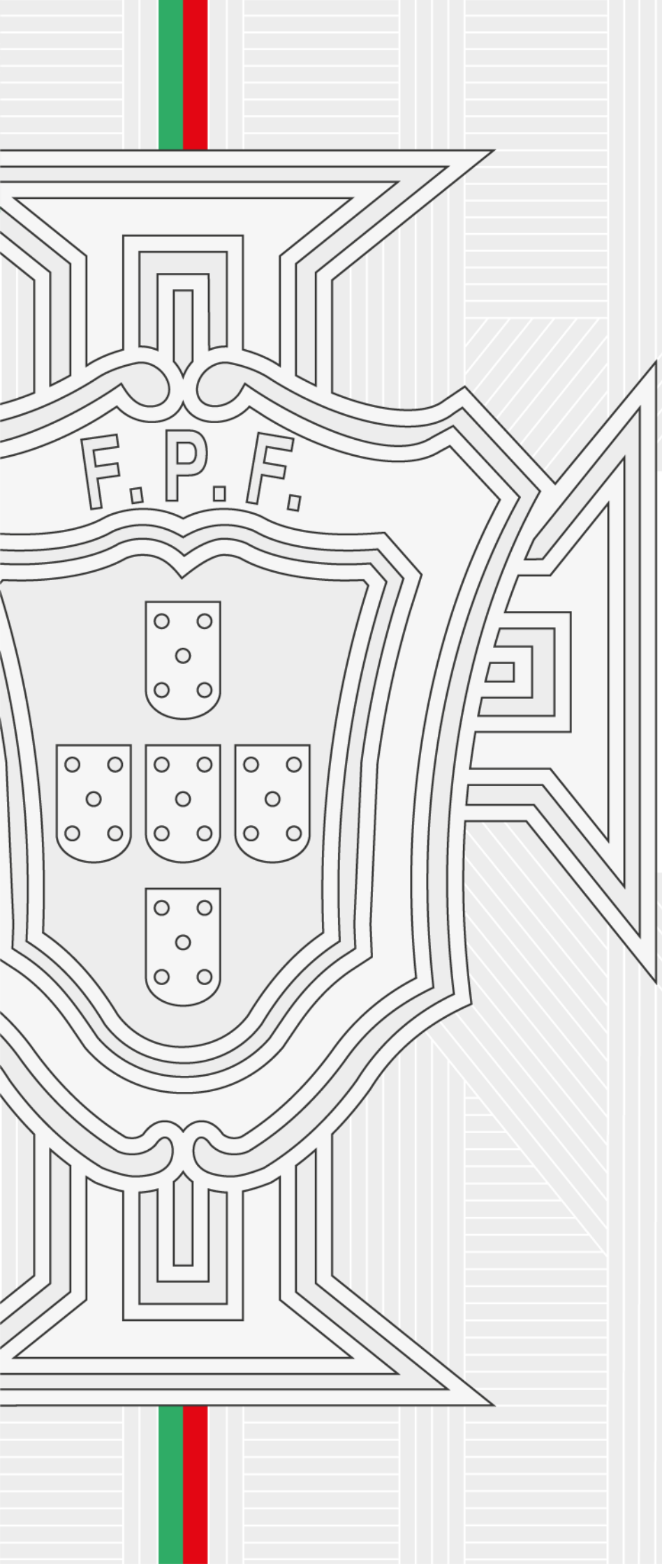


REGULAMENTO

LIGA 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 7
ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA 7
ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA 8
ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR 9
ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA 9
ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA 10
ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO 10
ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO 10
ARTIGO 13º CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO 11
ARTIGO 14º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA 11
ARTIGO 15º PREENCHIMENTO DE VAGAS 12
ARTIGO 16º FISCALIZAÇÃO 13
ARTIGO 17º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS 13
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA 13
ARTIGO 18º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES 13
ARTIGO 19º CALENDÁRIO 15
ARTIGO 20º ADIAMENTO DE JOGOS 16
ARTIGO 21º SORTEIO 16
ARTIGO 22º ORDEM DOS JOGOS 17
ARTIGO 23º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS 17
ARTIGO 24º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES 19
ARTIGO 25º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO 19
ARTIGO 26º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES 20
ARTIGO 27º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS 20
ARTIGO 28º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS 20
ARTIGO 29º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES 22
ARTIGO 30º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO 22
ARTIGO 31º COMPETÊNCIA 22
ARTIGO 32º PROCEDIMENTO 23
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS 23
ARTIGO 33º REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS 23
ARTIGO 34º CONTROLO ANTIDOPAGEM 25
ARTIGO 35º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO 25
ARTIGO 36º ZONA TÉCNICA 26

ARTIGO 37º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA 27
ARTIGO 38º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES 29
ARTIGO 39º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM 30
ARTIGO 40º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES 31
ARTIGO 41º ACREDITAÇÃO 31
ARTIGO 42º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 32
ARTIGO 43º GESTOR DE SEGURANÇA 33
ARTIGO 44º POLICIAMENTO 34
ARTIGO 45º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 34
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 35
ARTIGO 46º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 35
ARTIGO 47º NUMERAÇÃO 36
ARTIGO 48º EMBLEMAS OFICIAIS 36
ARTIGO 49º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 37
ARTIGO 50º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 37
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 39
ARTIGO 51º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 39
ARTIGO 52º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE 40
ARTIGO 53º CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES 40
ARTIGO 54º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 41
ARTIGO 55º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 41
ARTIGO 56º HABILITAÇÕES MÍNINAS DOS TREINADORES 41
CAPÍTULO VI JOGOS 43
ARTIGO 57º LEIS DO JOGO 43
ARTIGO 58º DURAÇÃO DOS JOGOS 43
ARTIGO 59º BOLAS 43
ARTIGO 60º DELEGADO AO JOGO DA FPF 43
ARTIGO 61º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 44
ARTIGO 62º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 46
ARTIGO 63º DIRETOR DE IMPRENSA 46
ARTIGO 64º EQUIPA DE ARBITRAGEM 47
ARTIGO 65º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 47
ARTIGO 66º SPEAKER 48
ARTIGO 67º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 48
ARTIGO 68º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 49
ARTIGO 69º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR 49
ARTIGO 70º PRÉMIOS 50
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 50
ARTIGO 71º DIREITOS MEDIA 50
ARTIGO 72º ATIVIDADE DOS ÓRGÃOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 51

ARTIGO 73º DIREITOS PROMOCIONAIS E COMERCIAIS 54
ARTIGO 74º ECRÃS GIGANTES 55
ARTIGO 75º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 56
ARTIGO 76º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO 56
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 57
ARTIGO 77º COMPETÊNCIA 57
ARTIGO 78º QUOTA DE ARBITRAGEM 57
ARTIGO 79º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES 57
ARTIGO 80º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO 57
ARTIGO 81º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS 58
ARTIGO 82º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 58
ARTIGO 83º RECEITA 58
ARTIGO 84º EMISSÃO DE BILHETES 59
ARTIGO 85º PREÇOS DOS BILHETES 60
ARTIGO 86º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES 60
ARTIGO 87º LIVRE INGRESSO 60
CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 61
ARTIGO 88º ENTRADA EM VIGOR 63
CAPÍTULO X ANEXOS 63
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA 63
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 63
ANEXO III. DECLARAÇÃO 63
ANEXO IV. ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES 63

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 Liga Placard, competição oficial organizada pela FPF, nível competitivo mais elevado das competições masculinas de Futsal.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, é tida como feita à Liga Placard.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

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

ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA

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

2. No início de cada época desportiva a FPF realizará vistorias aos recintos desportivos para definir, juntamente com as autoridades policiais, o número de lugares afetos aos adeptos visitantes, que nunca deverá ser inferior a 5% nem superior a 10% da lotação.
3. Sem prejuízo do acima descrito, os clubes intervenientes podem chegar a acordo para um número diferente de adeptos visitantes.
4. A FPF irá comunicar a lotações das capacidades dos visitantes a todos os clubes via Nota Informativa antes do começo da competição.

ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Liga Placard 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 Liga Placard;
   - **b)** colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Liga Placard;
   - **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. Os participantes na Liga Placard devem ainda comunicar à FPF, através da plataforma mencionada no n.º 3 do presente artigo, no prazo conferido para o efeito por Comunicado Oficial, a identificação dos titulares de órgãos da direção, gerência e administração e de todos os que, de facto, exerçam atividades próprias daqueles, respetiva residência em território nacional de legal representante, indicação de exercício de outro cargo noutro clube ou sociedade e, bem assim, qualquer ligação a operador de apostas desportivas.

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

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

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

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

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

ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

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 Liga Placard é disputada por 12 Clubes, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.
4. Sem prejuízo do que se encontra previsto nos números anteriores, a participação na Liga Placard implica a obrigatoriedade, para cada um dos Clubes qualificados, de dispor de equipas de escalão Sub-19, Sub-17 e Sub-15, que tenham participado nas provas oficiais, distritais ou nacionais, com período de competição mais alargado da respetiva categoria na época anterior à participação na prova.

ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO

1. Clubes ou sociedades desportivas têm de confirmar a sua participação na Liga Placard
2. Clubes e sociedades desportivas têm de cumprir os deveres estabelecidos nos números 3, 4 e 5 do artigo 6.º e do artigo 7.º do presente regulamento.
3. Os Clubes devem confirmar o seu interesse em participar no Campeonato através da apresentação dos seguintes documentos:
   - **a)** Declaração de Participação;
   - **b)** Declaração de regularização de dívidas a jogadores e treinadores relativamente à época 2019-2020 e de regularização integral dos compromissos assumidos para a época 2020-2021;

c) Orçamento Estimado e Plano de Atividades para a época 2020-2021, com os elementos constantes do ANEXO IV;

d) Seguro de responsabilidade civil;

e) Licenças de utilização do recinto;

f) Formulário equipamentos e, caso aplicável;

g) Vistoria.

4. O não cumprimento do número 2 e a não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número **Erro! A origem da referência não foi encontrada.**determina a não participação do clube ou sociedade desportiva no Campeonato de Portugal.

ARTIGO 13º CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

1. Os clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir na Liga Placard, devem confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte, nos termos definidos em Comunicado Oficial.

2. Apenas os clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir no Campeonato.

3. A não confirmação de participação ou falta de inscrição na Liga Placard de um clube que se tenha mantido ou que tenha descido a esta competição determina a sua desistência.

4. Os clubes devem confirmar o recinto desportivo no qual realizam os jogos do Campeonato na qualidade de visitados até oito dias antes da realização do sorteio da Competição.

5. No final do período destinado ao processo de confirmação, a FPF divulga os Clubes que participam em cada época desportiva na Competição, através de Comunicado Oficial.

ARTIGO 14º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA

1. É exigido aos Clubes participantes no Campeonato de Portugal o cumprimento integral dos deveres assumidos para a época desportiva 2020-2021.

2. Em cumprimento do disposto no número anterior, os Clubes devem proceder à entrega entre as datas 15 e 31 de dezembro e, posteriormente, entre 1 e 15 de março, de:

a) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatuariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação discriminada dos jogadores e treinadores a que respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores).

b) Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:

i. Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época em curso;

ii. Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol;

3. Ressalva-se, do disposto no número 2 do presente artigo, as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.

4. O não cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos referido no número 2 do presente artigo constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 15º PREENCHIMENTO DE VAGAS

1. As duas vagas resultantes das descidas previstas no número anterior são preenchidas pelos Clubes promovidos do Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal.

2. No caso de algum dos clubes referidos no ponto anterior desistir antes do sorteio ou não reunir os requisitos regulamentares de inscrição nesta Prova, o preenchimento da vaga é efetuado pelo Clube melhor classificado do Campeonato Nacional da II Divisão de Futsal na série em que a vaga foi criada.

3. No caso de um ou mais Clubes que tenham garantido a manutenção na prova e que desistam antes do sorteio ou não reúnam os requisitos regulamentares de inscrição nesta Prova, o preenchimento da(s) vaga(s) é efetuado através dos clubes competidores da segunda fase do Campeonato Nacional da II Divisão - Apuramento para a 3ª Fase, nos seguintes termos:

a) Maior coeficiente de pontos obtidos nessa fase;

b) Maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e golos sofridos nessa fase;

c) Maior coeficiente de vitórias obtidas nessa fase;

d) Maior coeficiente de golos marcados nessa fase;

e) Maior número de equipas de formação no futsal masculino;

f) Os coeficientes referidos no número anterior são obtidos dividindo o valor em causa (pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados) pelo número de jogos efetuados pelo clube na segunda fase da Prova.

ARTIGO 16º FISCALIZAÇÃO

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

ARTIGO 17º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Liga 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 são integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 18º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos clubes na primeira fase da Prova, nos termos do ARTIGO 9º , adota-se o seguinte:

a) Vitória - 3 pontos;

b) Empate - 1 ponto;

c) Derrota - 0 pontos.

2. Para efeitos de aferição da classificação geral dos clubes no final da primeira fase da Prova, quando estes se encontrem com o mesmo número de pontos, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:

a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

b) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

c) O maior número de golos marcados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

d) O maior número de vitórias;

e) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados;

f) O maior número de golos marcados;

g) O menor número de golos sofridos;

h) Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada. Para efeito da aplicação deste critério, são considerados os jogadores de cada equipa empatada que participaram em jogos da Liga Placard na época em questão;

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

i. Cartão amarelo - 1 ponto;

ii. Cartão vermelho – 3 pontos;

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

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

3. Nas eliminatórias que constituem a segunda fase – "Play-off", todos os jogos devem ter um vencedor.

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

5. 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 19º CALENDÁRIO

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais até à segunda quinzena de junho de cada ano, em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva.

2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação, através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, de transmissão televisiva, da organização das Seleções Nacionais, de realização de jogos internacionais, em casos de força maior, ou em caso de deferimento de requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do ARTIGO 23.º.

3. A Direção da FPF pode marcar jogos para horas diferentes das habituais, salvo se estes disserem respeito às duas últimas jornadas da Primeira Fase do Campeonato, caso em que todos os jogos devem ser jogados à mesma hora, do mesmo dia, por todos os Clubes, se os mencionados tiverem interesse classificativo.

4. Excetua-se do disposto no número anterior, os jogos sujeitos a transmissão televisiva, cuja calendarização pode ser alterada pela Direção da FPF.

5. A FPF pode ainda alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.

6. O começo da prova está condicionado à autorização das entidades competentes de saúde, podendo o calendário publicado sofrer alterações.

7. 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 20º ADIAMENTO DE JOGOS

1. A calendarização do Campeonato não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.

2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os clubes que tenham um ou mais jogadores convocados para seleções nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.

3. 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. 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.

5. Os jogos adiados da primeira volta têm de se realizar até 15 dias da data inicialmente prevista no calendário de jogos, mas sempre antes do início da segunda volta, podendo a FPF, contudo, conceder prazo superior.

6. Os jogos adiados da segunda volta têm de se realizar na semana imediatamente seguinte à da data inicialmente prevista no calendário de jogos.

ARTIGO 21º SORTEIO

1. Os sorteios do Campeonato são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, até 10 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.

2. Aos sorteios podem assistir representantes dos Clubes participantes e das respetivas associações.

3. Os órgãos de comunicação social podem assistir aos sorteios.

ARTIGO 22º ORDEM DOS JOGOS

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. A FPF deve comunicar com a devida antecedência aos Clubes a indicação dos locais e das horas dos jogos.
4. Para efeitos do número anterior, entende-se por devida antecedência o prazo de pelo menos 48 horas, a contar da receção da comunicação, antes da data marcada para os jogos.
5. Sem prejuízo do referido no número anterior, a antecedência pode ser inferior a 48 horas, quando exista acordo da Direção da FPF e de ambos os Clubes.
6. Os jogos da última jornada de cada volta da Liga Placard devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.
7. Nos termos do número anterior, se não existir interesse desportivo, em algum jogo, a FPF pode autorizar a alteração de data e hora.
8. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais nas duas últimas jornadas, desde que a alteração não mereça a oposição expressa por parte de todos os Clubes restantes que participem na fase da prova em causa. (mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na fase da prova em causa.
9. A FPF permite haver inversão da ordem de jogos, mediante acordo expresso entre os clubes.

ARTIGO 23º 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 no ponto a), a declaração de acordo do Clube visitante.

4. 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;
iii. Feriados Nacionais (em dias de semana), entre as 15h00 e as 18h00;
iv. Caso de o feriado seja ao Sábado ou Domingo, aplicar-se-á o horário disposto na alínea i) e ii) respetivamente.

5. Por necessidade de marcação de jogos ou outro motivo, pode a FPF marcar jogos para dias úteis da semana e fora dos horários acima descritos.

6. A antecipação ou adiamento do jogo de um domingo para um sábado ou de um sábado para um domingo só será aceite pela FPF em casos excecionais devidamente justificados como tal.

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 Nº1.

8. Nos casos de jornada dupla, aplicar-se-á o previsto nas alíneas seguintes:

a) a primeira jornada do fim de semana, será realizada à sexta-feira ou ao sábado.

b) sem prejuízo do disposto em outras disposições regulamentares, o clube visitante terá sempre preferência na escolha do dia do jogo, e o Clube visitado preferência na escolha do horário do mesmo.

c) o clube visitante, terá que comunicar à FPF e ao Clube visitado com 3 semanas de antecedência, a data do jogo escolhida.

d) nos termos da alínea c), o Clube Visitado, tem 3 dias, após conhecimento da data do dia de jogo, para comunicar à FPF e ao clube visitado o horário do jogo.

9. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo, por motivos de transmissão televisiva.

ARTIGO 24º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de recinto por motivo 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 do recinto desportivo deve dar entrada na FPF com 8 dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados.

3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, depois de informação da FPF que o jogo é televisionado por operador indicado pela FPF, o clube não poderá alterar o estádio ou recinto desportivo, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.

4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 do presente artigo implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº1.

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 25º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que é objeto de alteração.

2. Se coincidirem, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para

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

ARTIGO 26º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

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

ARTIGO 27º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS

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

ARTIGO 28º 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 29º 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 nas Normas e Instruções para Árbitros de Futsal.

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

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

ARTIGO 30º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, são 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 marca 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 31º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 32º 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 33º 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 do Campeonato são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. É recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
6. É obrigatória a disponibilização de um lugar, na zona central ou tribuna do 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 nomeado pelo Conselho de Disciplina da FPF, quando aplicável.

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 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, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.

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 objeto 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 devem 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. Os Clubes visitados têm de 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 recinto desportivo, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:

- **i.** 1 lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
- **ii.** 1 lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 1 lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;
- **iii.** 2 lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da FPF;
- **iv.** 1 lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança.

ARTIGO 34º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 35º 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 4m sobre o terreno de jogo;

f) O piso seja em madeira ou material sintético;

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

h) As dimensões da superfície de jogo tenham 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 devem encontrar-se assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis do jogo de Futsal;

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

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

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

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

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

ARTIGO 36º ZONA TÉCNICA

Os Clubes propõem para cada recinto desportivo a Zona Reservada aos Agentes Desportivos, 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.

ARTIGO 37º 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 que disputam o jogo;

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) e f) do 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 36.º, podendo aceder à superfície de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.

5. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;

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

c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

d) Agentes das forças de segurança pública;

e) 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 6 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 no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não aqueles presentes.

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 38º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, massagistas 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 90 (noventa) minutos antes do início do jogo ou, excecionalmente, 60 (sessenta) minutos antes do mesmo, desde que previamente comunicado à FPF e 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 ao 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 39º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas:
   - **a)** Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de
   - **b)** Arbitragem;
   - **c)** Delegados de jogo da FPF;
   - **d)** Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
   - **e)** 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 40º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos do Campeonato, o que se encontra previsto na Lei.
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 41º ACREDITAÇÃO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, a acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, de acordo com a orientação da FPF e das forças de segurança.
2. Todos os agentes desportivos, tem de estar obrigatoriamente identificados.
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 42º 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 43º 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 44º POLICIAMENTO

Ao policiamento do jogo é aplicável o disposto na lei e na regulamentação da FPF.

ARTIGO 45º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

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

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

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

2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da FPF autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos recintos e ou da superfície de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto ou a violação das Leis do Jogo.

3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para a superfície de jogo, em caso de emergência.

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

CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS

ARTIGO 46º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
3. 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.
4. As cores dos equipamentos são comunicadas pelos Clubes à FPF até 3 semanas antes do início da prova.
5. As cores do equipamento a utilizar em cada jogo do campeonato devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a FPF enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.
6. 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. 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.
8. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

9. 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 47º NUMERAÇÃO

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

a) Nas costas e na frente das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;

b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;

c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura nas costas 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 podem exibir o nome do jogador acima do número;

g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos 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 48º 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 cada peça de equipamento.

5. Deverá ser reservado à FPF um espaço destinado à colocação de um sinal identificativo de campeão nacional, na zona central da camisola dos jogadores.

6. 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.

7. Os equipamentos dos árbitros contêm o emblema da FPF ou o da FIFA no caso dos árbitros internacionais de futsal.

ARTIGO 49º 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 50º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 6 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 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 51º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Liga Placard os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser profissionais ou amadores, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.

2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.

3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria 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. Nos termos dos números anteriores, somente jogadores com contratos profissionais podem ser substituídos nas respetivas janelas de transferências.

5. Sem prejuízo do disposto nos números 1 e 2 do presente artigo, os Clubes participantes nesta competição podem inscrever até 20 jogadores Séniores. Se o Clube participar, na mesma época desportiva, em outra competição sénior, profissional ou não profissional, nacional ou distrital/ regional, pode inscrever adicionalmente 18 jogadores seniores por cada equipa adicional. Atingido que seja o limite de inscrição de jogadores seniores, o clube pode substituir da referida lista de jogadores seniores, 5 jogadores da mesma categoria.

6. Não obstante o número anterior, caso não se verifique o cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos a que se refere o número 4 do ARTIGO 12.º do presente regulamento, e o Clube garanta a sua manutenção na Liga Placard, o limite de jogadores seniores inscritos, salvaguardadas as infrações disciplinares a aplicar a este incumprimento, é reduzido para 17 na equipa principal e 15 na equipa adicional.

7. 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.

8. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.

9. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, só podem participar jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado.

10. Os jogadores que na data primitiva do jogo se encontravam a cumprir sanção disciplinar que os impedia de participar nesse jogo, não podem participar no jogo de repetição.

ARTIGO 52º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

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

2. Um jogador formado localmente é aquele que, entre os 11 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 19 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado 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 53º CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES

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

ARTIGO 54º 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 55º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

1. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas, têm o direito a exercer a sua atividade desde que devidamente licenciados pela FPF.
2. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas devem pautar a sua conduta pelo respeito dos deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista *Flash Interview* e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização, ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 56º HABILITAÇÕES MÍNINAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes da Liga Placard devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal com a habilitação de grau III, devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.
2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores-adjuntos e treinadores estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.
3. Os treinadores adjuntos devem ter obtido a habilitação de Grau II ou estar a obter em curso oficial que frequentem, a habilitação de grau II (UEFA B), devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.
4. Os treinadores estagiários de Grau III são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau III, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas nos números anteriores.
5. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números anterior, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar para corrigir a situação.
6. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
7. Sem prejuízo do previsto no número 5 do presente artigo, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
8. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
9. Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
10. Nos termos da Lei, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.

11. Em caso algum é permitido acumular as funções na mesma equipa de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma destas funções.

CAPÍTULO VI JOGOS

ARTIGO 57º LEIS DO JOGO

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

ARTIGO 58º DURAÇÃO DOS JOGOS

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

ARTIGO 59º BOLAS

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.

2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos do Campeonato, são publicados em Comunicado oficial.

ARTIGO 60º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Liga Placard, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.

2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:

a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;

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

c) Verificar com o 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 à *Flash Interview*, quando esta tenha 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 61º 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 credenciada 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, médicos e massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta;

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

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

f) 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 62º 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 63º 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 64º EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de elementos da equipa de arbitragem o que se encontra previsto nas 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, deve 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 65º 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, de Diretor de Imprensa.

ARTIGO 66º 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 67º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.
2. Os clubes podem designar até 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 68º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

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

a) Sete jogadores suplentes ou até nove, se dois 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.

ARTIGO 69º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR

1. Deve ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 1 lugar elegível apenas para o técnico de equipamentos, a colocar entre a mesa do cronometrista e o banco de suplentes, fora da área técnica.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados, nos termos do modelo disponibilizado para o efeito na plataforma informática Score.

ARTIGO 70º PRÉMIOS

A FPF institui para a Liga Placard os seguintes prémios:

a) Taça para o Clube vencedor da Competição;

b) 25 medalhas para o Clube vencedor da Competição;

c) 25 medalhas para o Clube vencido.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 71º DIREITOS MEDIA

1. Os direitos de transmissão televisiva e multimédia e respetivos resumos pertencem à FPF que informará por Comunicado Oficial, após negociação com o operador de televisão, os jogos a transmitir e os horários da sua realização.
2. Os jogos a selecionar pela FPF para transmissão televisiva devem, sempre que possível, contemplar todos os participantes na I Divisão.
3. A FPF determina a data e hora dos jogos que estejam sujeitos a transmissão televisiva, não podendo, qualquer dos Clubes em causa, recusar-se a participar.
4. A transmissão televisiva ou multimédia, em direto ou deferido, de jogos do Campeonato apenas se pode realizar mediante autorização prévia da Direção da FPF.
5. A FPF autoriza o clube visitado a transmitir jogo do Campeonato nos seus canais oficiais ou meios de distribuição media, sempre que o mesmo não seja transmitido pelo operador de televisão a que se refere o número um do presente artigo, não podendo à transmissão ser associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através da inclusão de separadores ou spots publicitários, salvo se respeitantes a patrocinadores oficiais da Prova.

6. Nos jogos referidos no número anterior é reservado, na primeira linha de publicidade, o espaço de 6mx1m situado na parte central e zona oposta ao banco de suplentes, de modo a publicitar o nome da prova e a denominação do seu patrocinador oficial.

7. A FPF reserva o direito para, nos jogos com transmissão televisiva, instalar piso de jogo e publicidade de primeira linha em formato digital ou estática.

8. Para efeitos do número anterior, o Clube é obrigado a ceder o pavilhão durante todo o dia de jogo, de modo a que se proceda à montagem e desmontagem do piso, bem como garantir todo o apoio logístico e técnico nas montagens do piso e publicidade de primeira linha.

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

10. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, não carece de autorização a recolha de imagens e a sua difusão nos seus canais oficiais por qualquer meio técnico, desde que tenham a duração máxima de 10 minutos.

11. Nos jogos televisionados, os treinadores podem utilizar o microfone de lapela.

ARTIGO 72º ATIVIDADE DOS ÓRGÃOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Cada Clube terá de distribuir, aos órgãos de comunicação social presentes em cada jogo, a ficha de jogo por si produzida.

2. O Clube visitado terá de assegurar aos órgãos de comunicação social, no seu pavilhão, as condições mínimas de trabalho, nomeadamente assegurando o número de lugares com as caraterísticas (mesa, corrente elétrica, acesso à internet) comunicadas pela FPF, até um mês antes do começo da competição.

3. Os Clubes são obrigados a comunicar à FPF, até 15 dias antes do início da competição, um dirigente responsável pela área de comunicação e media;

4. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto por operador indicado pela FPF, e sempre que solicitado pela FPF, é realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *flash interview*, que é efetuada pelo operador

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

5. A FPF pode determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente *SuperFlash* e entrevistas na Zona Mista, nos termos do presente artigo.

6. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização.

7. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada na superfície de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*, nas condições definidas pela FPF.

8. O *SuperFlash* tem a duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versa unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.

9. A *Flash Interview* deve obedecer às seguintes regras:

a) Iniciar-se nos dez minutos seguintes ao final do jogo;

b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de três minutos;

c) São entrevistados dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;

d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, é este substituído pelo treinador-adjunto;

e) A entrevista é 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;

10. 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.

11. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas as seguintes regras:

a) O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;

b) O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.

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. Sem prejuízo do disposto no número seguinte os Clubes têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.

17. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes em jogos do Campeonato e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta prova.

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 73º DIREITOS PROMOCIONAIS E COMERCIAIS

1. A FPF detém o direito de realizar ações promocionais, publicitárias, institucionais, comerciais ou de responsabilidade social em qualquer jogo do Campeonato.

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

3. A FPF detém os direitos comerciais de instalação de publicidade estática nos jogos referidos no ARTIGO 62.º e nas atividades de media que por sua ocasião se venham a realizar.

4. Os clubes visitados podem instalar publicidade estática nos jogos referidos no número anterior, nos espaços não destinados aos patrocinadores da prova, mediante aprovação da FPF e desde que a marca que se pretenda publicitar não concorra com patrocinador da Prova.

5. A FPF comunica aos clubes as contrapartidas a atribuir em cada época desportiva em virtude da negociação do patrocínio da Prova.

6. Neste sentido são, designadamente, obrigações dos clubes:

a) Permitir a realização pela FPF de uma sessão fotográfica com os jogadores ou em alternativa ceder fotografias atualizadas dos jogadores que compõem o respetivo plantel até 30 de setembro;

b) Vincular os seus jogadores e treinadores para participarem em entrevistas e programas com órgãos media parceiros da competição no sítio oficial da internet da FPF (www.fpf.pt);

c) Vincular os seus capitães de equipa e treinadores a participar em votações anuais e mensais de melhor jogador e melhores golos, entre outros prémios, da competição;

d) Garantir a participação, no mínimo, de um dirigente, um dos capitães do plantel principal e um treinador na cerimónia de entrega de prémios anual, que decorrerá em data a designar pela FPF;

e) Criar uma página alusiva ao Clube nas redes sociais, nomeadamente no Facebook, ou assegurar uma presença similar.

ARTIGO 74º 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) O jogo pode ser transmitido em direto;

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 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) Repetições do jogo e imagens em diferido podem ser transmitidas no ecrã gigante desde que:

i. Não tenham impacto no desenrolar do jogo;

ii. Não possam ser consideradas como controversas na medida em que possam ser suscetíveis de encorajar ou incitar qualquer forma de desordem publica;

iii. Evidenciem qualquer desordem publica, desobediência e materiais comerciais ou ofensivos dentro do recinto desportivo.

f) De forma geral, respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.

g) A equipa de arbitragem ou o delegado da FPF pode, a qualquer momento, ordenar a interrupção da utilização dos ecrãs gigantes para transmissão de imagens e som do próprio jogo.

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 do Campeonato, 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 75º 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 76º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

1. O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos

jogos do Campeonato, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão, finalidade e de exibição de publicidade.

2. Os clubes devem obrigatoriamente fornecer a gravação técnica dos seus jogos à FPF no prazo de 12 horas após a realização do jogo.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 77º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 78º QUOTA DE ARBITRAGEM

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem.
2. O valor da Quota de Arbitragem é 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 do Campeonato, excetuando-se as viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira especialmente emitida para esse efeito pela FPF.

ARTIGO 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 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 é publicitado 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, suportam de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

ARTIGO 82º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

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

a) Quotas de Arbitragem;

b) Segurança e policiamento;

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

ARTIGO 83º RECEITA

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

ARTIGO 84º EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos do Campeonato, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos do Campeonato deve respeitar o layout fornecido pela FPF, e que 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.

6. Os clubes devem entregar à FPF, para além dos 10 convites, destinados aos patrocinadores da prova, e 20 convites, diretamente ao clube visitante, mais 60 convites para todos os jogos, desde que solicitados com dez dias de antecedência.

ARTIGO 85º PREÇOS DOS BILHETES

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

ARTIGO 86º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES

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

ARTIGO 87º LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos recintos desportivos as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável.

2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual deve conter todas as características previstas no presente Regulamento.

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por força de legislação aprovada para o efeito ou decisão do governo, nomeadamente atentas razões de saúde pública, não seja possível a realização de jogos e, em consequência, seja dado por concluído o campeonato em momento anterior à sua conclusão normal:

   a) A qualificação dos clubes para a competição superior ou indicação de clubes participantes nas competições da UEFA na época seguinte faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados no conjunto das séries em disputa e os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova, se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

   b) No caso de a prova ser realizada em série única, ou estiver em fase com série única realizada a duas voltas, a qualificação dos clubes para a competição superior ou indicação de clubes participantes nas competições da UEFA na época seguinte faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

   c) No caso de prova que se encontre na fase de *playoff*, a qualificação dos clubes para a competição superior ou indicação de clubes participantes nas competições da UEFA na época seguinte faz-se mediante a indicação dos clubes que ainda

estão em competição no play-off e que foram os mais pontuados ou, no caso de empate, melhores classificados na tabela classificativa da fase anterior.

2. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número anterior resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.

3. Na época 2020/21, a Liga Placard será disputada por 16 clubes.

4. Na época 2021/22, a Liga Placard será disputada por 14 clubes.

5. 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.

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

7. Adicionalmente para acesso à competição a partir de 2021/2022 será necessário a entrega dos seguintes documentos no ato de inscrição na Liga Placard

a) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatuariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação discriminada dos jogadores e treinadores a que respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores).

b) Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:

i. Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época em curso;

ii. Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol;

8. Ressalva-se, do disposto na alínea a) do número 5 do presente artigo, as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou

exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.

9. A não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número 5 do presente artigo determina a não participação do clube ou sociedade desportiva na Liga Placard.

ARTIGO 88º ENTRADA EM VIGOR

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

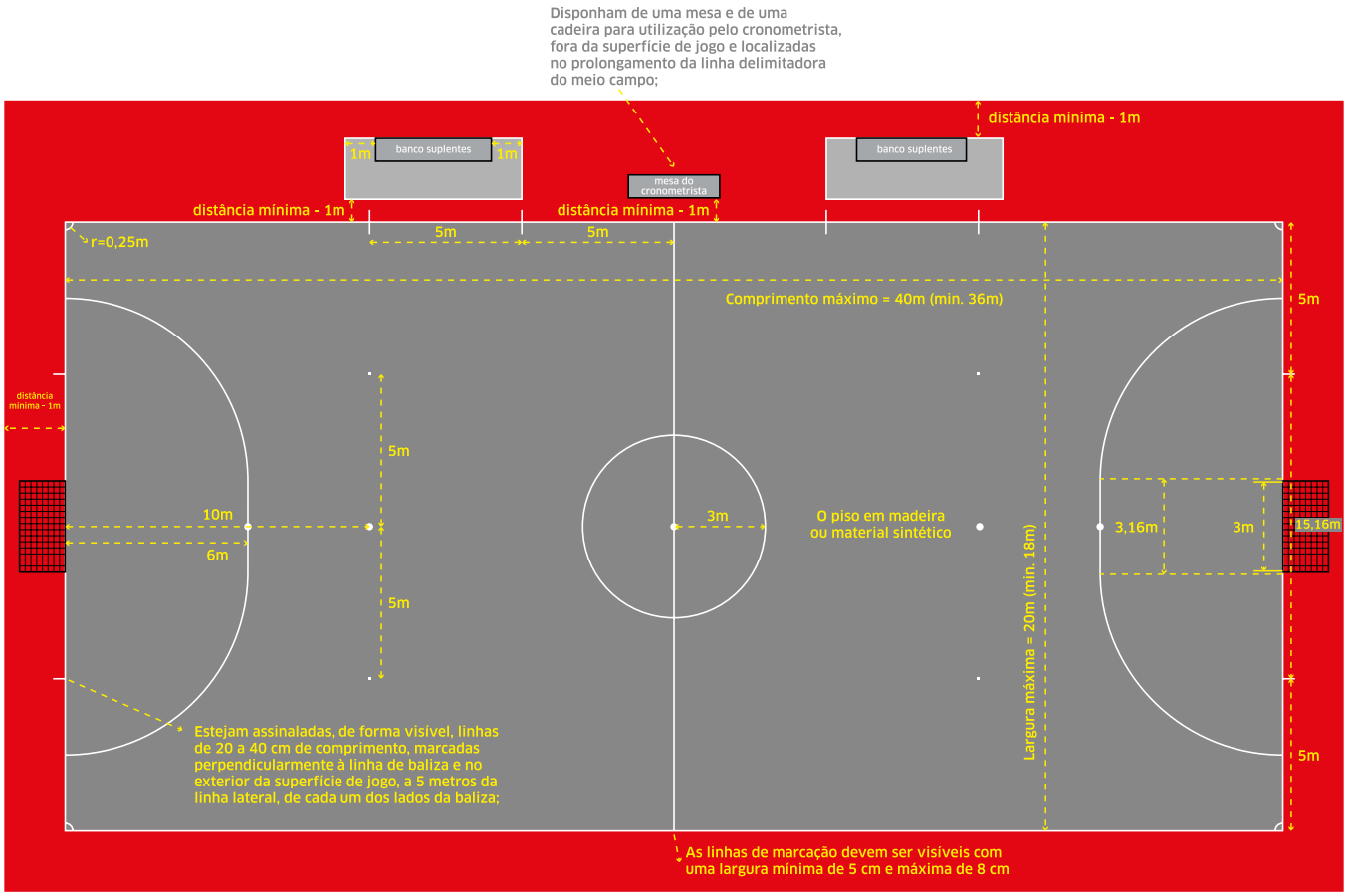
CAPÍTULO X ANEXOS

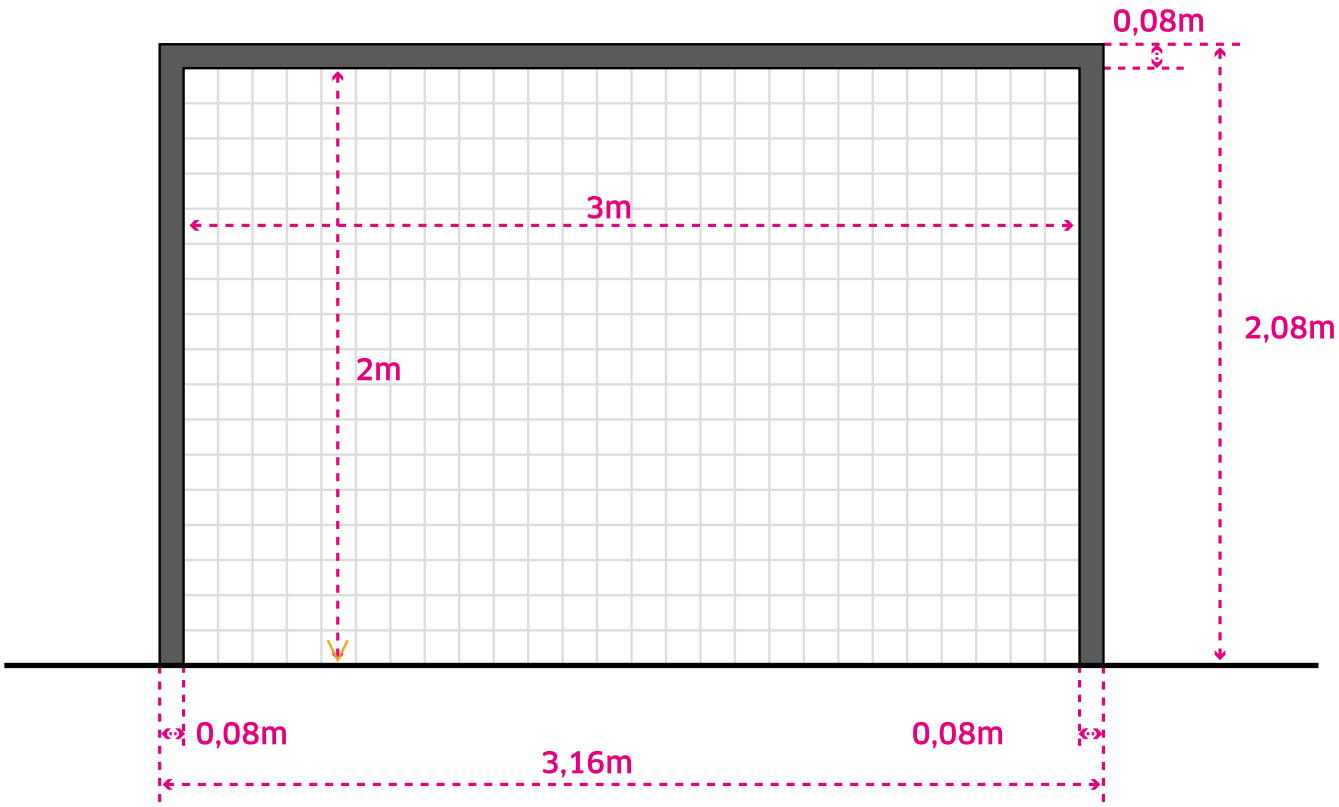
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS
ANEXO III. DECLARAÇÃO
ANEXO IV. ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES

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."

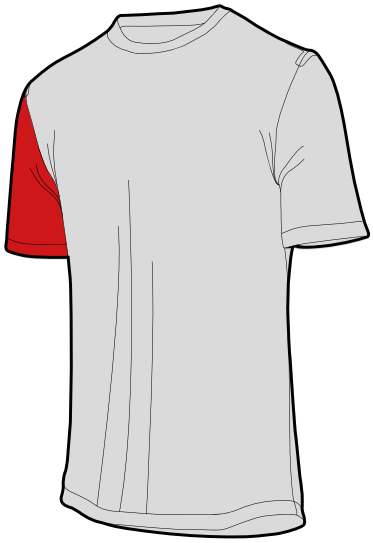
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS

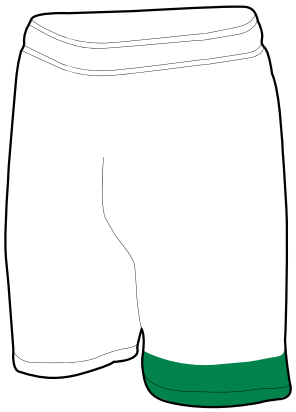


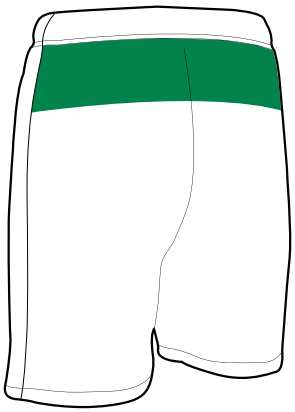
- área reservada utilizável: 600 cm²

- 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,

DECLARAÇÃO

_____ ,

pessoa coletiva número _____ **, com sede na** _____ **,**

representada por _____

_____ **, respetivamente,**

na qualidade de _____ **e** _____

com poderes para o ato, vem pelo presente documento DECLARAR e ATESTAR que relativamente à época desportiva 2019/2020, tem a sua situação completamente regularizada referente a dívidas a jogadores e treinadores e para a próxima época desportiva 2020/2021 compromete-se a proceder à regularização integral dos compromissos assumidos.

_____ **, aos** _____ **de** _____ 2020

PELO CLUBE

_____ _____

(AS ASSINATURAS RECONHECIDAS)

Nota: A declaração tem de ser assinada por quem vincula a Sociedade Desportiva, sendo as respetivas assinaturas reconhecidas na respetiva qualidade e com poderes para o ato (reconhecimento por semelhança ou reconhecimento presencial com menções especiais) (Notário/ Solicitador/Advogado).

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

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

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

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