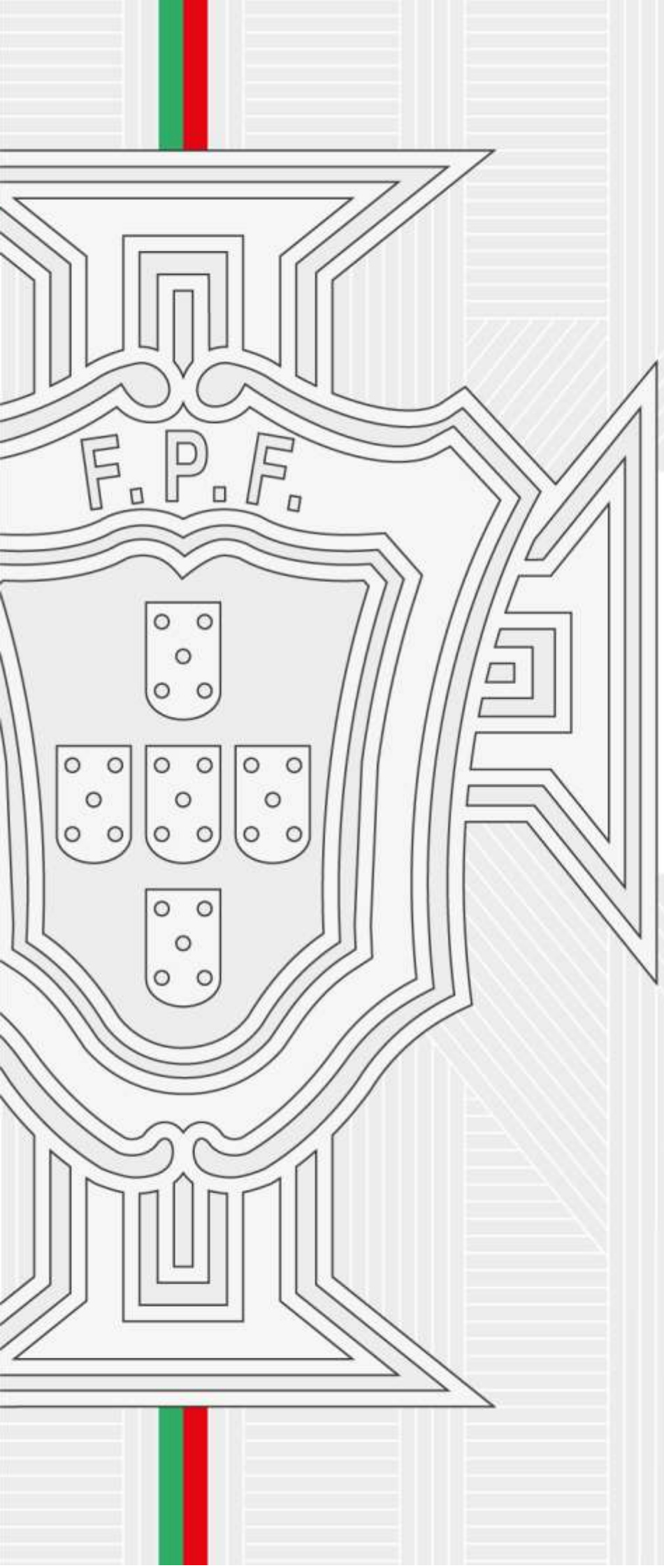


REGULAMENTO

LIGA 3

Regulamento aprovado pela direção da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 09 de 03 de 2021, 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 no artigo 51.º, número 2, alíneas a) e b) dos Estatuto da Federação Portuguesa de Futebol.

Índice

PREÂMBULO 6
CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS 6
ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE 6
ARTIGO 2º OBJETO 6
ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO 7
ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA 7
ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS 7
ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA 8
ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA 9
ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR 10
ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA 10
ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA 11
ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO 12
ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO 12
ARTIGO 13º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA 14
ARTIGO 14º PREENCHIMENTO DE VAGAS 15
ARTIGO 15º FISCALIZAÇÃO 15
ARTIGO 16º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS 16
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA 16
ARTIGO 17º DESEMPATES 16
ARTIGO 18º CALENDÁRIO 17
ARTIGO 19º ADIAMENTO DE JOGOS 18
ARTIGO 20º SORTEIO 19
ARTIGO 21º ORDEM DOS JOGOS 19
ARTIGO 22º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS 19
ARTIGO 23º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES 20
ARTIGO 24º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO ESTÁDIO 21
ARTIGO 25º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES 21
ARTIGO 26º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS 21
ARTIGO 27º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS 22
ARTIGO 28º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES 23
ARTIGO 29º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO 24
ARTIGO 30º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS 24
ARTIGO 31º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS 24
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS 24
ARTIGO 32º REQUISITOS DOS ESTÁDIOS 24
ARTIGO 33º CONTROLO ANTIDOPAGEM 27
ARTIGO 34º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO 27

ARTIGO 35º ZONA TÉCNICA 27
ARTIGO 36º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA 28
ARTIGO 37º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES 30
ARTIGO 38º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM 31
ARTIGO 39º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES 31
ARTIGO 40º ACREDITAÇÃO 32
ARTIGO 41º LIVRE-TRÂNSITO 33
ARTIGO 42º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 33
ARTIGO 43º GESTOR DE SEGURANÇA 34
ARTIGO 44º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 35
ARTIGO 45º INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS 36
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 36
ARTIGO 46º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 36
ARTIGO 47º NUMERAÇÃO 37
ARTIGO 48º EMBLEMAS OFICIAIS 37
ARTIGO 49º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 38
ARTIGO 50º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 38
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 40
ARTIGO 51º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 40
ARTIGO 52º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE 41
ARTIGO 53º CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES 41
ARTIGO 54º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 42
ARTIGO 55º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 42
ARTIGO 56º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES 43
CAPÍTULO VI JOGOS 44
ARTIGO 57º LEIS DO JOGO 44
ARTIGO 58º DURAÇÃO DOS JOGOS 44
ARTIGO 59º REGA DO RELVADO 44
ARTIGO 60º BOLAS 44
ARTIGO 61º APANHA-BOLAS 45
ARTIGO 62º DELEGADO AO JOGO DA FPF 45
ARTIGO 63º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 45
ARTIGO 64º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 48
ARTIGO 65º DIRETOR DE IMPRENSA 48
ARTIGO 66º DIRETOR DE CAMPO 49
ARTIGO 67º EQUIPA DE ARBITRAGEM 49
ARTIGO 68º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 50
ARTIGO 69º SPEAKER 50
ARTIGO 70º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 50
ARTIGO 71º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 51

ARTIGO 72º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR 51
ARTIGO 73º PRÉMIOS 52
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 52
ARTIGO 74º TITULARIDADE DE DIREITOS 52
ARTIGO 75º PUBLICIDADE 53
ARTIGO 76º AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA 53
ARTIGO 77º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA 53
ARTIGO 78º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 53
ARTIGO 79º ECRÃS GIGANTES 55
ARTIGO 80º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 57
ARTIGO 81º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO 57
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 57
ARTIGO 82º COMPETÊNCIA 57
ARTIGO 83º QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO 58
ARTIGO 84º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES 58
ARTIGO 85º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO 58
ARTIGO 86º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS 58
ARTIGO 87º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 59
ARTIGO 88º RECEITA 59
ARTIGO 89º EMISSÃO DE BILHETES 59
ARTIGO 90º PREÇOS DOS BILHETES 60
ARTIGO 91º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES 60
ARTIGO 92º LIVRE INGRESSO 61
CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS 61
ARTIGO 93º DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS 61
ARTIGO 94º ENTRADA EM VIGOR 62
CAPÍTULO X ANEXOS 63
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA 63
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 63
ANEXO III. ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES 63
ANEXO IV. COMPLEMENTO PARA AS INFRAESTRUTURAS 63

PREÂMBULO

Prosseguindo a sua eterna missão, vem a FPF criar a Liga 3.

Esta nova competição surge da necessidade de reestruturar o escalão sénior de futebol masculino e compromete-se a prosseguir uma série de objetivos desafiantes e para os quais todos os agentes desportivos são convocados. Tal prova constituirá o terceiro patamar no panorama nacional desta variante, de modo que se propõe a preparar os clubes e sociedades desportivas para uma eventual ascensão às competições profissionais.

Independentemente deste objetivo, urge assumir a tarefa de os estabilizar, incutindo a disciplina financeira e promovendo a sustentabilidade. Por essa via, dar-se-á um grande passo na melhoria das condições de jogadores, treinadores e demais intervenientes na modalidade e, consequentemente, para o desenvolvimento do futebol português.

Nesta perspetiva, também se assume, como grande objetivo, a potencialização da prova ao nível comercial e transferir progressivamente essa tarefa para os clubes.

Não se exige que os clubes, sociedades desportivas e todos os seus agentes adquiram este conhecimento *per si* - nem isso seria coerente com a filosofia desta Federação de operar em estreita colaboração com os seus sócios e filiados - de modo que, serão promovidas diversas iniciativas pedagógicas sobre os mais variados temas que envolvem a participação numa competição deste calibre e a criação de estruturas clubísticas prósperas.

Em suma, a competição aqui regulada constituirá um novo patamar para os clubes que, ainda atuando no contexto não profissional, verão o nível de exigência financeira (com, nomeadamente, a adequação de quotas e taxas a que serão sujeitos e os pressupostos para admissão na competição), técnica e de organização interna em constante progressão.

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE

O presente Regulamento é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho.

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização da Liga 3, competição oficial organizada pela FPF.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova ou Competição, será tida como feita à Liga 3.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. A Competição tem a denominação oficial de Liga 3, podendo ser alterada, no todo ou em parte.
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

A Liga 3 realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela FPF através de Comunicado Oficial.

ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, bem como as equipas B que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito 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. O Campeonato é realizado 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 do Campeonato;

b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;

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 e dos 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, independentemente do título, 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 e usufrutuários noutras sociedades desportivas.

d) Os dados de identificação dos membros dos órgãos da direção, gerência ou administração e das pessoas que, de facto, exerçam atividades próprias de gestão;

e) A detenção de participação social, exercício de cargo de direção, gerência ou administração ou a prática de atos de gestão noutro Clube por parente em linha reta ou colateral até ao segundo grau ou pessoa que viva em comunhão de mesa e habitação com qualquer uma das pessoas a que se referem as alíneas anteriores.

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 ou usufrutuário, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;

b) Redução, por um titular ou usufrutuário, 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 Competição devem ainda comunicar à FPF, através da plataforma mencionada no n.º 3 do presente, 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.

8. Para efeitos do disposto neste regulamento, é considerado usufrutuário aquele que detenha poderes de uso, fruição ou administração de participação social, incluindo designadamente, quando for o caso, o promitente comprador, investidor, gestor ou patrocinador.

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Liga 3 é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrem 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 estádio 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

1. 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.

2. Tratando-se de Clubes da Região Autónoma da Madeira, todas as equipas são:

a) Inseridas numa única série, até ao máximo de quatro equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do aeroporto do Porto;

b) Na eventualidade de serem mais do que quatro equipas, as restantes serão distribuídas numa outra série, nos mesmos moldes referidos na alínea anterior e através do critério de localização geográfica;

c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:

i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;

ii. 6 Equipas – 3 em cada série.

3. Os Clubes da Região Autónoma dos Açores devem:

a) Ser agrupados nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa e, sempre que possível, em função da Associação regional onde se encontram inseridos;

b) Sem prejuízo do disposto na alínea anterior, a inclusão de todas as equipas da Região Autónoma dos Açores deverá ser feita numa única série, até ao máximo de quatro das equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa;

c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:

i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;

ii. 6 Equipas – 3 em cada série.

4. Se face à limitação prevista para os Clubes das Regiões Autónomas os seus representantes não tiverem acesso direto ao Campeonato, as séries são preenchidas

com Clubes representantes das Associações Distritais do continente, com maior número de Clubes a disputarem provas oficiais de Seniores em futebol 11 masculino.

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

1. A Liga 3 na época 2021/2022 é disputada por 24 clubes, 22 dos quais participantes no Campeonato de Portugal na época 2020/2021 e que por via da classificação na Segunda Fase da mesma tenham adquirido esse direito, bem como os Clubes que forem despromovidos da II Liga.
2. Em 2022/2023 a Liga 3 será disputada com 24 clubes.
3. Em 2023/2024 a Liga 3 será disputada com 20 clubes.
4. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
5. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.

ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO

1. Clubes ou sociedades desportivas têm de confirmar a sua participação na Liga 3.
2. Para os efeitos do número anterior, a confirmação do seu interesse em participar na Prova através da apresentação dos seguintes documentos:
   - **a)** Declaração de Participação;
   - **b)** 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);
   - **c)** Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:

iii. Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época transata;

iv. 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.

d) Orçamento Estimado e Plano de Atividades referente à época desportiva para a qual está a ser realizada a inscrição, com os elementos constantes do Anexo III;

e) Licenças de utilização do recinto;

f) Formulário equipamentos e, caso aplicável;

g) Vistoria;

h) Licença obtida nos termos do Regulamento de Licenciamento de Clubes para Competições da FPF;

i) Caso se trate de sociedade desportiva, tem de ser prestada prova de garantia pelos Administradores nos termos do artigo 396.º do Código das Sociedades Comerciais;

j) Apresentação do relatório de contas ou demonstrações financeiras da época transata aprovadas em assembleia geral;

k) O clube deve fazer prova da titularidade de um contrato de seguro de responsabilidade civil, com as coberturas de danos patrimoniais e não patrimoniais causados a terceiros exclusivamente decorrentes de lesões corporais e/ou danos materiais até €1.000.000 (um milhão de euros) limitado até €25.000 (vinte e cinco mil euros) por lesado, por sinistro e por anuidade, com uma franquia máxima, nos danos materiais, de €250 (duzentos e cinquenta euros) por sinistro;

3. Ressalva-se, do disposto na alínea b) do número 2 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. Os 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.

5. O não cumprimento do número 3 e a não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número 2 determina a não participação do clube ou sociedade desportiva na Liga 3.

ARTIGO 13º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA

1. É exigido aos Clubes participantes na Liga 3 o cumprimento integral dos deveres assumidos para a época desportiva durante a qual a competição decorre.

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, 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 constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 14º PREENCHIMENTO DE VAGAS

1. As vagas resultantes das subidas e descidas previstas nos números anteriores são preenchidas pelos Clubes que forem despromovidos da II Liga e promovidos do Campeonato de Portugal, de acordo com a informação prestada à FPF pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional.
2. Qualquer circunstância que conduza um Clube ao não preenchimento de uma vaga de subida à Liga III para a qual se qualificou determina a sua substituição pelo clube imediatamente melhor classificado da mesma série da 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.
3. Caso não seja possível a aplicação do critério previsto no número 2, a vaga deverá ser preenchida pelo clube melhor classificado, que não tenha ainda obtido a qualificação que lhe permita subir à Liga III, na outra série da 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.
4. No caso de a vaga a ser preenchida dizer respeito a clube que se tenha mantido ou descido à Liga III é convidado a participar o clube com mais pontos na 2.ª fase do Campeonato de Portugal que não tenha subido à Liga III.
5. Para efeitos de aplicação do critério anterior, caso se verifique que as equipas não realizaram o mesmo número de jogos, será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
6. No caso em que da aplicação dos critérios previstos nos números 4 e 5 resulte empate entre clubes, são aplicáveis os critérios definidos nas alíneas c), d), e) e f) do número 2 e 3 do artigo 17.º do presente regulamento.
7. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.

ARTIGO 15º 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 16º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Liga 3 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 17º DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se a seguinte tabela:
   - **a)** Vitória - 3 pontos;
   - **b)** Empate - 1 ponto;
   - **c)** Derrota - 0 pontos.
2. Quando, no final, existam Clubes em situação de igualdade pontual, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
   - **a)** O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da prova em causa;
   - **b)** A diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da prova em causa;
   - **c)** A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados nos jogos realizados, na fase da prova em causa;
   - **d)** O maior número de vitórias, na fase da prova em causa;
   - **e)** O maior número de golos marcados, na fase da prova em causa;
   - **f)** O menor número de golos sofridos, na fase da prova em causa;
   - **g)** O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, durante a competição;

h) A diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, durante a competição;

i) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados nos jogos realizados, durante a competição;

j) O maior número de vitórias, durante a competição;

k) O maior número de golos marcados, durante a competição;

l) O menor número de golos sofridos, durante a competição.

3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, é observado o seguinte:

a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:

i. Um jogo em estádio neutro, designado pela FPF;

ii. Subsistindo a igualdade, é feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;

iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo.

b) Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:

i. É realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogam entre si apenas uma vez, em estádio neutro, designado pela FPF;

ii. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.

ARTIGO 18º CALENDÁRIO

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais 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, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.

3. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva, quando neles intervenha Clube participante na semana

imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA ou, se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do ARTIGO 22º.

4. A FPF pode 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.

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

6. Dependendo do contexto de saúde pública existente, poder-se-á proceder à alteração completa ou parcial de jornadas, reservando-se a FPF, em caso de adiamento de jogos, ao direito de alargar o calendário até final da época.

ARTIGO 19º ADIAMENTO DE JOGOS

1. A calendarização da Liga 3 não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.

2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham 3 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. Quando o adiamento se verifique na primeira Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se durante o período da própria fase, exceto se a FPF conceder um prazo superior.

4. Quando o adiamento se verifique na segunda Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.

5. A FPF pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e o inverso.

6. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial n.º 1.

ARTIGO 20º SORTEIO

1. Os sorteios da Liga 3 são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, sempre que possível, até 20 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios podem assistir os representantes dos Clubes participantes e das respetivas associações distritais ou regionais.
3. Os órgãos de comunicação social podem assistir aos sorteios.

ARTIGO 21º 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. Os jogos da última jornada de cada Fase do Campeonato devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.
4. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais na última jornada, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na série da fase da prova em causa.
5. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais na última jornada, desde que os jogos não tenham interesse desportivo ao nível da classificação da série em causa.
6. Mediante acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos.

ARTIGO 22º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF, devendo-se observar um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube, quer se trate de jogo nacional ou de um jogo organizado pela UEFA.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com quinze dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:

a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;

b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas;

c) O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.

3. Em caso de alteração de jogos em virtude da convocação de jogadores às Seleções Nacionais, nos termos do número 2. do ARTIGO 19º , deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a FPF remarcará o jogo para outra data.

4. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube visitante da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

5. 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 23º ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu estádio ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no estádio de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital ou na área de outra Associação Distrital, não podendo, neste último caso, distar mais de 100 quilómetros da primeira, mediante prévia autorização da FPF.

2. O pedido de alteração de 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 um operador indicado pela FPF, o clube não poderá alterar o estádio, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.

4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 depende de autorização expressa da FPF, de parecer da associação distrital ou regional e obriga ao pagamento de uma taxa, fixada no Comunicado Oficial n.º 1.

5. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de estádio juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

ARTIGO 24º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO ESTÁDIO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo estádio ou complexo desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros estádios para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.

2. Se coincidirem, no mesmo estádio ou complexo desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um Sábado, Domingo ou Feriado das últimas três jornadas, compete ao clube, através da respetiva Associação Distrital, a indicação de estádios diferentes, observando-se os requisitos regulamentares sobre instalações desportivas, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

3. Em caso de alteração de jogo, a data e/ou hora do mesmo, deve ser obtido com acordo da equipa adversária, salvo disposição em contrário.

ARTIGO 25º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

Os jogos dos Clubes cujos estádios se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuam-se em estádios indicados pelos Clubes e aprovados pela FPF, sendo considerados neutros, após consulta às Associações respetivas.

ARTIGO 26º 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 apesar de terem obtido a garantia a que se refere o número anterior, se encontrem impossibilitados de efetuarem a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade não lhes possa ser imputada.

3. Os clubes que não consigam obter a garantia de transporte prevista no número 1 e aqueles que, tendo-a conseguido, se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao clube visitado e à associação 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 27º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Quando, por qualquer razão, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este é realizado nas 24 horas seguintes, no mesmo recinto desportivo e horário, tal com previamente agendado, exceto se:

a) Existir acordo expresso pelos Clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela FPF;

b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tenha agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.

2. O disposto no número anterior é igualmente aplicável quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo.

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

4. 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 que se verificava no momento da interrupção.

5. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube ou caso o jogador tenha, entretanto, sido cedido ou transferido para outro clube.

6. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, têm acesso ao estádio 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 Nº1.

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

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

ARTIGO 28º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

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

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

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

4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo anterior.

ARTIGO 29º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto julgado procedente, são disputados nos estádios onde se efetuaram da primeira vez, salvo se o estádio não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a FPF indicará um estádio para a realização do jogo, 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 anulado.

ARTIGO 30º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

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 31º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

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 32º REQUISITOS DOS ESTÁDIOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os estádios 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 estádios indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.

5. É obrigatória a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados e para os representantes dos clubes visitantes poderem efetuar filmagens técnicas dos jogos, para fins estritamente desportivos.

6. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo 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.

7. Os estádios podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.

8. Os jogos realizados total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em estádios com iluminação artificial do terreno desportivo, segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de estádios, tal como previsto na legislação aplicável.

9. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.

10. A entidade responsável pelo estádio deve possuir a licença de utilização do recinto desportivo 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.

11. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.

12. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médicos-farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório.

13. Os clubes deve assegurar obrigatoriamente assistência médica por ambulância de emergência médica devidamente medicalizada, devendo ser implementado um procedimento que garanta, a todo o tempo, a disponibilidade de, pelo menos, uma ambulância.

14. 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, fisioterapeuta e massagista, quanto aos respetivos jogadores.

15. Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela FPF, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espetadores de ou para a área de jogo.

16. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente. Cada balneário deve ter, preferencialmente uma área mínima de 18 m² para servir 20 praticantes desportivos e deve ter, obrigatoriamente, instalações sanitárias.

17. O balneário da equipa de Arbitragem deve ter uma área mínima de 8 m², com, pelo menos, um posto de duche, um lavatório e uma cabine sanitária com retrete.

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

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

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

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

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

ARTIGO 33º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 34º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado natural, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.

2. No terreno de jogo relvado natural, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 2 e 3 metros, respetivamente, da área destinada ao público.

3. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF qual o estádio que vão utilizar para o efeito.

4. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 15 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

ARTIGO 35º ZONA TÉCNICA

Os Clubes definem para cada estádio a Zona Técnica, podendo a FPF emitir parecer, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;

b) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;

c) Zona de corredores de acesso ao terreno 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 36º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:

a) Delegados da FPF ou o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o staff da FPF;

b) Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;

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

d) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de Segurança;

e) Agentes da força de segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

g) Apanha-bolas;

h) Presidentes dos Clubes;

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

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

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

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

m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;

n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

o) Diretor de Campo;

p) Diretor de Comunicação;

q) Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica.

2. Os agentes referidos nas alíneas c), i) e o) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 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. podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.

4. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno 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 do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;

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

c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

d) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de Segurança;

e) Agentes da força de segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

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

h) Apanha-bolas;

i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

j) 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 Técnica, 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 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.

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

9. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.

10. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem 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 presentes aqueles.

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

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

13. É obrigatória a utilização, a todo o tempo, das credenciais emitidas pelos Clubes ou pela FPF.

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

ARTIGO 37º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.

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

3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado com todas as condições de segurança, nomeadamente através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.

4. O acesso da equipa visitante aos balneários deve ser disponibilizado pelo clube visitado com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo.

ARTIGO 38º 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 o desempenho das funções respetivas:

   a) Delegados dos Clubes participantes;

   b) Delegados de jogo da FPF;

   c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;

   d) Elementos das forças de segurança.

2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

3. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.

ARTIGO 39º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos estádios onde se realizem os jogos da Competição as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.

2. Todos os espectadores têm de ser portadores de bilhetes, sendo que as demais condições de acesso dos espetadores aos estádios 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 espectadores 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 legislação referida no nº 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos estádios, 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 o terreno 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, mas nunca inferior a 3 lugares, na totalidade, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista.

7. Os estádios devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos do clube visitado e do clube visitante.

8. Os estádios devem ainda possuir uma bancada para os espectadores adeptos do clube visitante separada das restantes.

9. É proibida a captação de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos da competição que possam constituir um tipo de aposta, incluindo designadamente lançamentos, cantos, expulsões, golos, resultados, para utilização por entidades sem licença para exploração de apostas desportivas em Portugal.

ARTIGO 40º ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da FPF, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Seção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social é feita pela FPF e deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).

ARTIGO 41º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
   - **a)** Presidente do Clube participante;
   - **b)** Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de Segurança;
   - **c)** Agentes da força de segurança;
   - **d)** Assistentes de recinto desportivo;
   - **e)** uma pessoa Responsável para a organização do jogo.
2. A FPF pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com vista à boa organização e realização do jogo.

ARTIGO 42º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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) Registar os regulamentos previstos na alínea anterior 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, devem ser adotadas as seguintes medidas:

i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;

ii. Impedimento de 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 SUPORTES PUBLICITÁRIOS

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

   a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;

   b) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeirolas de canto.

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 estádios e ou do terreno 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 estádio.

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 o terreno de jogo, em caso de emergência.

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

ARTIGO 45º INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS

Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela FPF, compete a esta a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova, nos termos dos ARTIGO 73º e seguintes.

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. Os equipamentos devem ter, obrigatoriamente, uma cor escura e outra clara.

3. 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.

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

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

7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil destrinça entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitante utiliza o seu equipamento alternativo.

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 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, e nos calções pelo menos 10 cm;

d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas 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, começando sempre pelos guarda-redes;

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

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 do Campeonato 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 seu emblema oficial e o nome 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 constar apenas 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 a 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 podem conter o emblema da FPF.

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 7 patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao

presente Regulamento, com as especificações técnicas que ai constam, 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 da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;

e) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 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 3 os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, até um máximo de 25 jogadores seniores, podendo ser Amadores ou Profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.

2. Caso 11 dos jogadores inscritos para efeitos do número anterior sejam jogadores profissionais e a 31 de dezembro se verifique o cumprimento do disposto no artigo 13.º do presente regulamento, na parte que lhe é aplicável até essa data, poderão ser inscritos 2 jogadores adicionais em conformidade com as regras e janelas definidas para inscrição e transferência de jogadores definido no Comunicado Oficial N.º1.

3. É permitida a inscrição de 23 jogadores seniores adicionais por cada equipa inscrita em competição sénior.

4. Não obstante o número anterior, caso não se verifique o cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos a que se refere o número 2. do ARTIGO 13º do presente regulamento, e o Clube garanta a sua manutenção na Liga 3, o limite de jogadores seniores inscritos, salvaguardadas as infrações disciplinares a aplicar a este incumprimento, é reduzido para 23 na equipa principal e 21 na equipa adicional.

5. O clube só pode, atingido que seja o limite de inscrição de jogadores seniores previsto no número 1, substituir da referida lista de jogadores seniores 5 jogadores e desde que os jogadores a incluir tenham o estatuto de profissional.

6. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Seniores, de Sub-19 e de Sub-17, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.

7. Aos jogadores que tenham participado em, pelo menos, 10 jogos da equipa A, num mínimo de 45 minutos por jogo, é-lhes vedada a sua participação em jogos da equipa B do Clube, do clube satélite, ou outra equipa sénior na mesma época.

8. A participação de um jogador num jogo da Liga 3 é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o termo de um jogo e o início da Liga 3, caso não tenha

tido utilização superior a 45 minutos, não contando para o efeito os jogadores que tendo constado da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados. Se o jogador tiver tido uma utilização superior a 45 minutos o interregno deve ser de 60 horas.

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

10. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de clube satélite.

ARTIGO 52º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes na Liga 3 têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 13 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.

2. O 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 por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

3. Os jogadores que tenham o estatuto de jogador formado localmente conservam esse estatuto.

4. 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

1. 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, nos termos da regulamentação e legislação referida no número 1. do ARTIGO 51º .

2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.

3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

ARTIGO 54º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores, devendo respetivamente ser tratados por aqueles com urbanidade.

2. Os jogadores devem, em especial:

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, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da FPF, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos do Campeonato.

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

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

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

ARTIGO 56º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes na Liga 3 devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.

2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.

3. Os treinadores principais têm de ter a habilitação de grau 3 (*UEFA-Advanced*) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau II (*UEFA B*), exceto no caso dos treinadores das equipas que sejam promovidas à Liga 3, que caso os treinadores se mantenham a treinar a equipa promovida, os mesmos têm de ter, pelo menos, a habilitação de grau II (*UEFA B*) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau I (*UEFA C*), em todos os casos devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, na sua redação atual.

4. Os treinadores estagiários de Grau II são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau II, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas no número 3.

5. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, 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 regularizarem 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, 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 3 são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo *International Football Association Board* (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

ARTIGO 58º DURAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos do Campeonato têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

ARTIGO 59º REGA DO RELVADO

O Clube visitado é obrigado a efetuar a rega do relvado, de forma uniforme, até 60 minutos antes da hora fixada para o início do jogo, devendo ainda repetir tal procedimento entre 10 a 5 minutos antes do início do jogo e no intervalo, durante 5 minutos, salvo acordo em contrário entre os clubes intervenientes ou por decisão contrária da equipa de arbitragem da FPF.

ARTIGO 60º 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 61º APANHA-BOLAS

Nos jogos da Liga 3 é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de 8 apanha-bolas.

ARTIGO 62º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Liga 3, 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, nomeadamente no âmbito da defesa da integridade, da ética e do espírito desportivo;

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

c) Verificar com o Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;

d) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;

e) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização;

f) 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;

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 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

ARTIGO 63º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

1. Cada Clube deve indicar, 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 espectadores, 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 Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, que não se encontrem devidamente credenciados pela FPF;

e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de sessenta minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo submetida na plataforma Score impressa, com a identificação dos seguintes elementos:

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

ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;

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

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

f) Nos jogos objeto de transmissão televisiva, submeter na plataforma Score, com uma antecedência mínima de setenta e cinco minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos:

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

ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;

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

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

g) 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;

h) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.

i) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo entregue ao árbitro, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.

4. A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita 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 através de:

a) Da apresentação do cartão FPF da época anterior:

b) De declaração do respetivo Clube ou Sociedade Desportiva, acompanhada de fotocópia do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar ou;

c) De credencial emitida pela FPF para esse efeito.

5. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações

6. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.

7. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

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

ARTIGO 64º DELEGADOS ANTIDOPAGEM

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado de 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 65º DIRETOR DE IMPRENSA

Os Clubes devem ter ao seu serviço um Diretor de Imprensa, cuja identidade deve ser comunicada, bem como, do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.

1. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:

   a) Comparecer no estádio com a antecedência mínima de 65 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 66º DIRETOR DE CAMPO

Os clubes devem ter ao seu serviço um Diretor de campo, responsável pela organização do jogo, com as seguintes funções:

a) Comparecer no estádio 120 minutos antes do início do jogo;

b) Colaborar com os delegados da FPF, de modo a implementar todos os aspetos relativos à organização do jogo;

c) Garantir a implementação das disposições regulamentares;

d) Assumir a responsabilidade pelo recinto de jogo e pelo relvado, devendo cumprir o estabelecido nas leis do jogo e nos regulamentos da FPF;

e) Assumir a responsabilidade pelo recrutamento e coordenação dos apanha-bolas;

f) Assumir a responsabilidade pela implementação do disposto no presente regulamento, no que diz respeito à entrada ou permanência de pessoas não autorizadas na zona técnica;

g) Coordenar com o Gestor de segurança e com o Comandante das forças de segurança todas as medidas para assegurar a realização do jogo, de forma ordeira e sem incidentes;

h) Coordenar com o Diretor de imprensa, de forma a que os representantes dos órgãos de comunicação social desenvolvam a sua função.

ARTIGO 67º 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, 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 membros das equipas de arbitragem

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.

ARTIGO 68º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

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

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

ARTIGO 69º 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 70º 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 7 jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 3 substituições no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.

3. 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, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, 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.

4. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF.
5. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

ARTIGO 71º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
   - **a)** dois Delegado ao jogo;
   - **b)** um Treinador Principal;
   - **c)** dois Treinador Adjunto, podendo um ser Treinador Estagiário;
   - **d)** um Médico;
   - **e)** um Massagista ou 1 Enfermeiro, ou 1 Fisioterapeuta;
   - **f)** sete Jogadores suplentes.
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.
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 um treinador principal.
5. É obrigatória a presença de um médico ou enfermeiro no banco de suplentes.

ARTIGO 72º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR

1. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para 5 pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de 3 metros, sempre que a equipa

de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço suficiente para a sua existência.

2. Os elementos do banco suplementar devem ser devidamente identificados, aquando do preenchimento da ficha técnica, na plataforma informática Score.

3. Apenas poderão aceder ao banco suplementar os dirigentes com formação específica para o exercício de dirigismo desportivo.

4. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

ARTIGO 73º PRÉMIOS

1. Em cada jogo será atribuído o prémio de Homem do Jogo.

2. A FPF institui para a Liga 3 os seguintes prémios:

   a) Taça para o Clube vencedor da Competição;

   b) 35 medalhas para o Clube vencedor da Competição;

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 74º TITULARIDADE DE DIREITOS

1. A FPF é titular dos direitos de transmissão televisiva.

2. Compete à FPF a determinação, em cada jornada, da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar, não podendo nenhum clube recusar a participação.

3. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.

4. Nos jogos referidos no número 2, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à FPF, correspondente a 10 espaços centrais na primeira linha de publicidade.

5. A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da FPF, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.

ARTIGO 75º PUBLICIDADE

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. É proibida, nomeadamente, a publicidade:
   a) Que estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
   b) Encoraje a realização de apostas desportivas por agente desportivo;
   c) De marca ou entidade sem licença para a exploração de apostas desportivas em território nacional.

ARTIGO 76º AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA

Sem prejuízo do disposto na Lei e no presente Regulamento, apenas a FPF poderá proceder à recolha de imagens dos jogos disputados no âmbito da Liga 3 para efeitos de divulgação e comercialização.

ARTIGO 77º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A FPF pode transmitir em direto ou em diferido os jogos da Liga 3.
2. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

ARTIGO 78º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto é, sempre que solicitado pela FPF, 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.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão, se realizem outras atividades de

comunicação social, designadamente superflash, Zona Mista e atividades respeitantes à Magazine da competição, a efetuar nos termos do presente artigo.

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

4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de superflash, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta no número seguinte.

5. A superflash tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre fatos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.

6. A flash interview realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:

a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;

b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;

c) São entrevistados 2 elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;

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

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

f) O flash interview deve obedecer à seguinte ordem de entrevistas:

i. em primeiro lugar serão entrevistados os elementos do clube vencedor;

ii. em segundo lugar serão entrevistados os elementos do clube vencido;

iii. em caso de empate, serão entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante.

7. 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.

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

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

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

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

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

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

12. Os Clubes devem disponibilizar os agentes desportivos indicados pela FPF para realização todas as iniciativas de promoção da competição tidas por oportunas pelo organizador da mesma.

13. 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.

14. Os titulares de direitos de transmissão televisiva, nos termos do ARTIGO 73º, 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.

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

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

ARTIGO 79º ECRÃS GIGANTES

1. Os Clubes que, na qualidade de visitados, joguem em estádios que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, de acordo com as seguintes diretrizes:

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

b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo, 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 à violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possa resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e ainda que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;

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

e) Findo o tempo de jogo regulamentar, não pode ser indicado no ecrã gigante o tempo extra concedido pela Equipa de Arbitragem;

f) Não é permitida a divulgação de publicidade que, por qualquer meio, desvirtue os direitos conferidos no presente Regulamento à FPF;

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

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

3. Quando um Clube já possua uma autorização da FPF para a utilização de ecrã gigante em jogos oficiais na época desportiva em causa, não é necessário efetuar novo requerimento, devendo a sua utilização respeitar o disposto no presente artigo.

4. 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.

5. 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.

6. A violação das presentes normas determina a revogação da autorização concedida pela FPF.

7. 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.

8. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar.

ARTIGO 80º 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.

ARTIGO 81º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos jogos da Liga 3, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 82º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 83º QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem e Fomento e uma Quota de Organização.
2. O valor da Quota de Arbitragem e Fomento e de Organização são definidas, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1.
3. O pagamento das quotas referidas 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. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma Quota no prazo referido no número anterior, 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.
5. A FPF entrega mensalmente às Associações Distritais ou Regionais, 50% do valor das Quotas de Organização efetivamente pagas pelos Clubes a elas pertencentes.

ARTIGO 84º 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 85º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em estádio cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto nos ARTIGO 87º e ARTIGO 88º.

ARTIGO 86º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS

1. Nos jogos sem organização financeira, disputados em estádio neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse estádio 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 campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.

3. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.

4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1 e é pago até ao limite de 23 pessoas.

5. Os Clubes que nos jogos repetidos indiquem estádios 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 87º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos da Liga 3:

a) As Quotas de Arbitragem e Fomento e de Organização;

b) As despesas de Segurança e todos os encargos de organização;

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

ARTIGO 88º RECEITA

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

ARTIGO 89º EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos da Liga 3, 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 deve incluir, obrigatoriamente, as seguintes menções:

a) Numeração sequencial;

b) Denominação do jogo;

c) Identificação das equipas;

d) Identificação do estádio;

e) Data e hora do jogo;

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

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 estádio 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 referidas no número 2.

ARTIGO 90º 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, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

ARTIGO 91º 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 estádio no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.
2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 10% da capacidade do estádio 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 8 dias face à data do jogo.
3. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à Associação Distrital ou Regional respetiva, que procede à respetiva entrega ao Clube requisitante.
4. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm o direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
5. Se um jogo iniciado se concluir em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

ARTIGO 92º LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos estádios as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a Liga Portuguesa de Futebol Profissional, bem como as previstas em Regulamento da FPF.
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 ARTIGO 88º .

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 93º DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS

1. Não obstante o disposto no artigo 14.º do presente regulamento, na época desportiva 2021/2022, são aplicáveis os seguintes critérios de preenchimento de vagas:

a) As vagas resultantes das subidas e descidas previstas nos números anteriores são preenchidas pelos Clubes que forem despromovidos da II Liga e promovidos do Campeonato de Portugal, de acordo com a informação prestada à FPF pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional.

b) Qualquer circunstância que conduza um Clube, que disputou a 2ª fase – Acesso à Liga 3, ao não preenchimento de uma vaga de subida à Liga III para a qual se qualificou determina a sua substituição pelo clube imediatamente melhor classificado da mesma série da 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.

c) Qualquer circunstância que conduza um clube que disputou a 2ª fase- Subida (II Liga) ao não preenchimento de uma vaga de subida à Liga 3, esta deverá ser preenchida pelo clube, que não tenha ainda obtido a qualificação que lhe permita subir à Liga III, com mais pontos no conjunto das séries em disputa na 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.

d) No caso de a vaga a ser preenchida dizer respeito a clube que tenha descido à Liga III é convidado a participar o clube com mais pontos no conjunto das séries em disputa na 2.ª fase do Campeonato de Portugal que não tenha subido à Liga III, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.

e) Para efeitos de aplicação dos critérios previstos nos números 3 e 4, caso se verifique que as equipas não realizaram o mesmo número de jogos, será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

f) No caso em que da aplicação dos critérios previstos nos números 4 e 5 resulte empate entre clubes, são aplicáveis os critérios definidos nas alíneas c), d), e) e f) do número 2 e 3 do artigo 17.º do presente regulamento.

g) O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.

ARTIGO 94º ENTRADA EM VIGOR

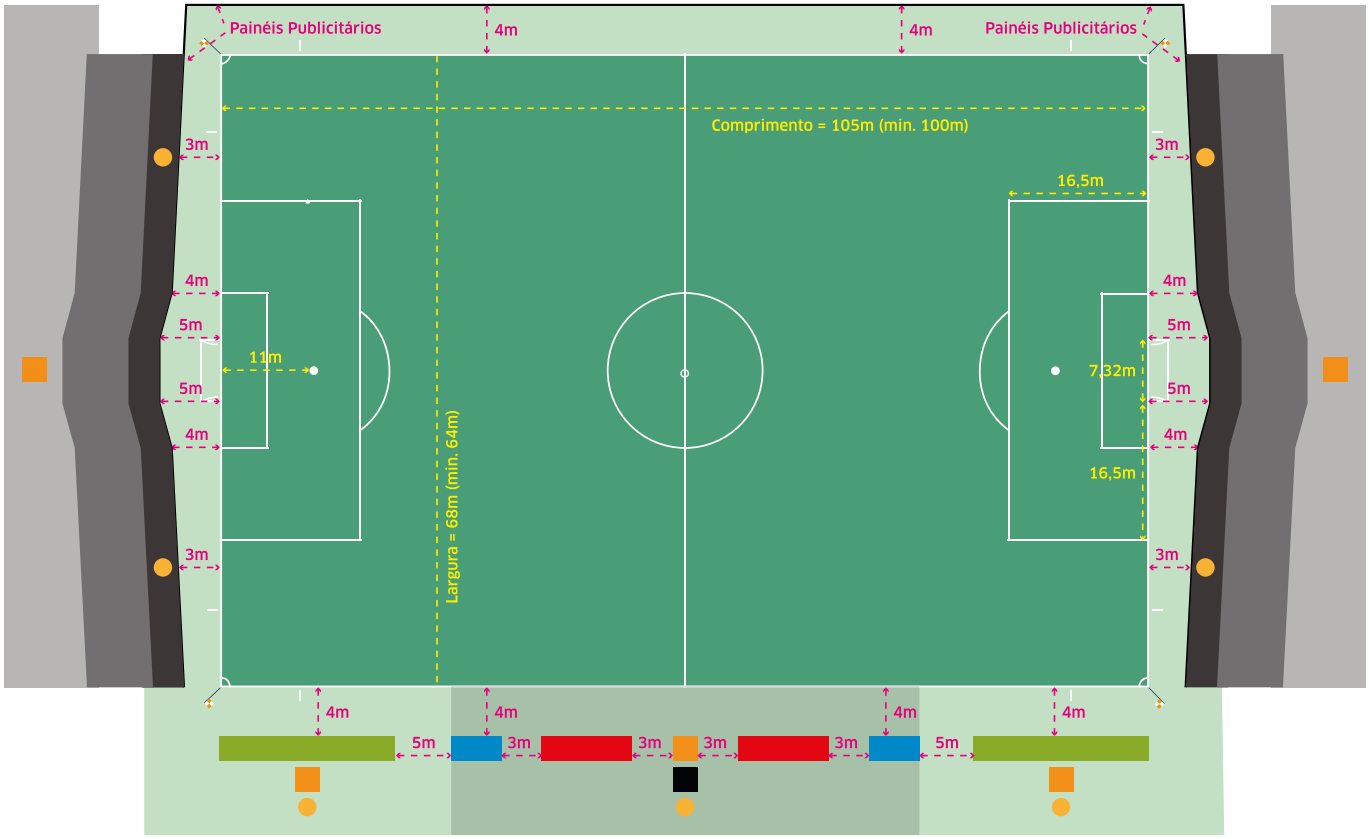
O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.

CAPÍTULO X ANEXOS

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

DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

Futebol



LEGENDA

- Esta área está reservada para posições de câmaras fixas. Contudo, o total do espaço ocupado por estas posições não pode exceder os 10 metros.
- Zona de câmara TV
- Zona de fotógrafos
- Posição dos apanha-bolas
- Posição de câmara TV fixa
- Posição de câmara TV móvel (fixa durante o tempo de jogo)
- Zona Técnica
- Banco principal
- Banco suplementar
- Quarto árbitro

NOTA: o diagrama reflecte distâncias mínimas. Diagrama com fins representativos

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 Associação	Assinatura e Carimbo da FPF

Local	Data	Local	Data	Local	Data

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

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

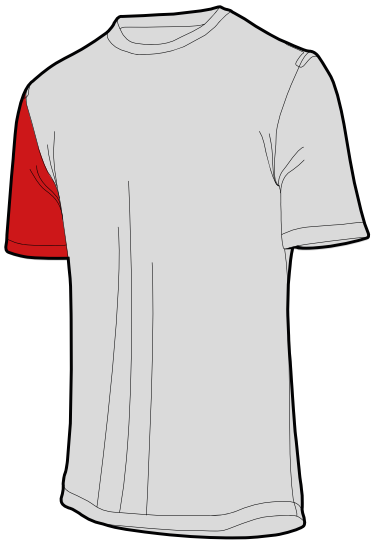
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____/____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS

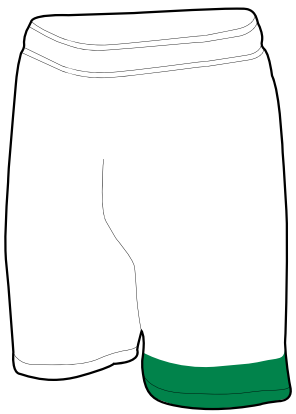


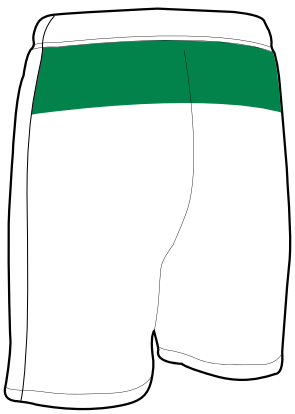
- área reservada utilizável: 600 cm²

- 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,

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 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		
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		

ANEXO IV

COMPLEMENTO À CONDIÇÕES DO RECINTO DESPORTIVO

Adicionalmente ao disposto no artigo 32.º do Regulamento da Liga III, os clubes devem dispor, no recinto desportivo indicado para a realização dos jogos, as seguintes condições:

1) Emergência Médica

O posto médico equipado, no mínimo, com o seguinte:

- **a)** Uma marquesa de 0,8m x 2m
- **b)** Uma maca;
- **c)** Um armário com produtos médico-farmacêuticos de primeiros socorros;
- **d)** Material de pequena cirurgia e de reanimação de modelo corrente;
- **e)** Uma cabina com retrete e um lavatório.
- **f)** Eletrocardiógrafo;
- **g)** Colar de Zimmer (cervicais);
- **h)** Desfibrilhador devidamente certificado e licenciado nos termos legais

2) Infraestruturas para Media

Posições de Câmara

- **a)** Uma plataforma para o operador televisivo: 6m de largura por 2m de comprimento, no centro da bancada poente;
- **b)** Uma plataforma para o operador televisivo: 3m de largura por 2m de comprimento, num dos topos do estádio;
- **c)** Lugar para duas câmaras de fora de jogo, preferencialmente ao mesmo nível do camarote da TV e na sequência do prolongamento da linha da grande área.

Tribuna de Imprensa

- **a)** Cinco cabines para rádio;
- **b)** Dez lugares para a imprensa escrita, de preferência com um tampo que permita a utilização de computador portátil;

c) Todas estas zonas para rádio e imprensa escrita devem ser dotadas de iluminação, tomadas elétricas, acesso à internet e linhas telefónicas para cada lugar disponível e estarem devidamente isoladas dos espectadores;

Sala de Imprensa

a) Entre quinze a vinte lugares sentados;

b) Sistema de *press box*;

c) Estrado de instalação de pelo menos três câmaras de TV.

Zona de Flash Interview

a) Localizada perto dos balneários das equipas, em que exista espaço suficiente para a instalação de um painel publicitário e iluminação.

Zona Mista (opcional)

a) Espaço compreendido entre a saída dos balneários e o espaço de estacionamento das viaturas dos técnicos e jogadores nunca podendo passar pela zona dos balneários.

3) Lotação do Estádio

a) O estádio deve ter uma lotação para o público não inferior a 1.000 lugares sentados e encadeirados, sendo recomendável uma lotação mínima de 2.500 (dois mil e quinhentos).

b) O clube terá um ano de carência na Liga 3 para instalar cadeiras em número acima mencionados