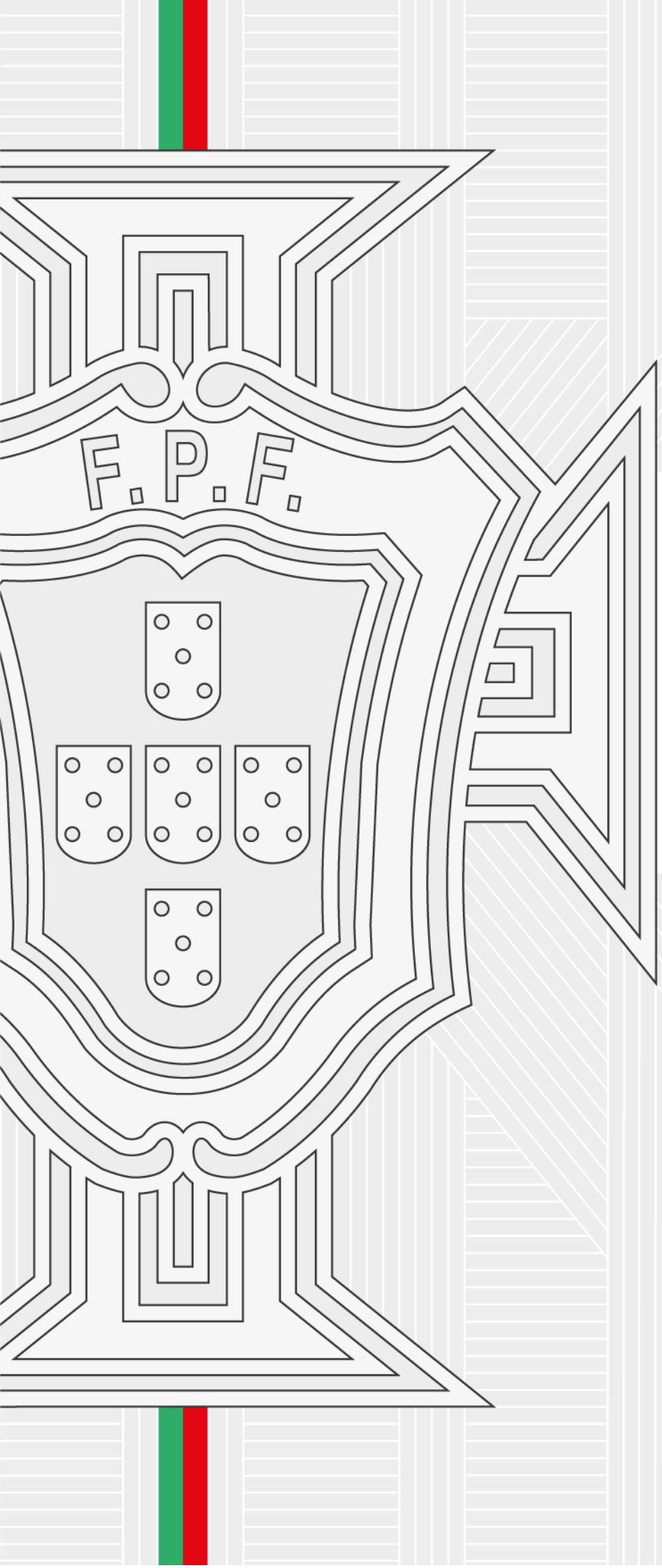


REGULAMENTO

TAÇA NACIONAL DE FUTSAL

Regulamento aprovado pela Direção da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião ordinária de 7 de abril 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 artigos 51.º, número 2, alíneas a) e b) e 53.º dos Estatutos da FPF, com as alterações aprovadas pela Direção, nas suas reuniões de 17 de dezembro de 2021 e de 10 de março de 2022.

Índice

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

ARTIGO 37º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES 30
ARTIGO 38º ACREDITAÇÃO 31
ARTIGO 39º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 31
ARTIGO 40º POLICIAMENTO 33
ARTIGO 41º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 33
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 33
ARTIGO 42º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 33
ARTIGO 43º NUMERAÇÃO 34
ARTIGO 44º EMBLEMAS OFICIAIS 35
ARTIGO 45º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 36
ARTIGO 46º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 36
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 37
ARTIGO 47º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 37
ARTIGO 48º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE 38
ARTIGO 49º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 38
ARTIGO 50º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 39
ARTIGO 51º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES 39
CAPÍTULO VI JOGOS 40
ARTIGO 52º LEIS DO JOGO 40
ARTIGO 53º DURAÇÃO DOS JOGOS 40
ARTIGO 54º BOLAS 40
ARTIGO 55º DELEGADO AO JOGO DA FPF 40
ARTIGO 56º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 41
ARTIGO 57º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 43
ARTIGO 58º DIRETOR DE IMPRENSA 44
ARTIGO 59º EQUIPA DE ARBITRAGEM 44
ARTIGO 60º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 45
ARTIGO 61º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 45
ARTIGO 62º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 46
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 47
ARTIGO 63º TITULARIDADE DE DIREITOS 47
ARTIGO 64º PUBLICIDADE 48
ARTIGO 65º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA 49
ARTIGO 66º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 49
ARTIGO 67º ECRÃS GIGANTES 52
ARTIGO 68º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 52
ARTIGO 69º RADIODIFUSÃO 53
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 53
ARTIGO 70º COMPETÊNCIA 53

ARTIGO 71º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA 53
ARTIGO 72º QUOTA DE ARBITRAGEM 53
ARTIGO 73º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES 54
ARTIGO 74º JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO 54
ARTIGO 75º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS ... 54
ARTIGO 76º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 54
ARTIGO 77º RECEITA 55
ARTIGO 78º EMISSÃO DE BILHETES 55
ARTIGO 79º PREÇOS DOS BILHETES 56
ARTIGO 80º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES 56
ARTIGO 81º LIVRE INGRESSO 57
CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 57
ARTIGO 82º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 57
ARTIGO 83º ENTRADA EM VIGOR 58
CAPÍTULO X ANEXOS 58
ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA 58
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS. 58

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE

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

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a Taça Nacional de Futsal.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Prova ou Competição reporta-se à competição referida no número anterior.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. A Competição aqui regulada tem a denominação oficial de Taça Nacional de Futsal, podendo esta designação ser alterada no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior será divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.
3. A FPF e os Clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado.
4. Em casos devidamente justificados, a FPF poderá dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a FPF no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.

ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA

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

ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.
3. Todas as comunicações entre as partes devem ser efetuadas nos termos estabelecidos anualmente no Comunicado Oficial Nº 1, salvo indicação expressa em contrário.
4. Os clubes e as associações desportivas distritais/regionais devem sempre ter os seus contactos atualizados junto da FPF.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Taça Nacional de Futsal é realizada em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
   - **a)** zelar pelo nome e reputação da Taça Nacional de Futsal;
   - **b)** colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Taça Nacional de Futsal;
   - **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. Nenhum Clube pode integrar pessoa que exerça, de forma ocasional ou permanente, a atividade de representação ou intermediação.

7. 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 presente regulamento, 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, dela devendo constar, designadamente:

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

   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 noutra sociedade desportiva ou a prática de ato de gestão em mais do que um Clube, direta ou indiretamente.

d) Os dados de identificação dos membros dos órgãos da direção, gerência ou administração e das pessoas que exerçam, ainda que somente de facto, funções de direção, gerência ou administração;

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.

f) Residência em território nacional dos membros executivos do órgão de gestão;

g) Qualquer ligação a operador de apostas desportivas.

4. A informação referida no número anterior deve ser comunicada no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial e atualizada no prazo de quatro dias úteis contado da ocorrência de um 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. Para efeitos do disposto neste artigo, é considerado usufrutuário o investidor, o promitente comprador ou outro que detenha poderes de uso, fruição ou administração de participação social de sociedade desportiva.

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

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

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Prova é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.

2. Cada jogo da Taça Nacional de Futsal será promovido pelo Clube visitado nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

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

ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

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

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

A Taça Nacional de Futsal é disputada pelo número de Clubes previstos no Formato da Competição.

ARTIGO 12º PREENCHIMENTO DE VAGAS

Caso os clubes referidos no artigo anterior não se inscrevam ou não reúnam as condições necessárias de participação, preenche a vaga a segunda associação com maior número de clubes nas provas seniores masculinas distritais. Quando seja necessário aplicar mais do que uma vez este critério, não pode a mesma associação indicar mais do que um clube, devendo-se convidar a terceira melhor classificada no ranking e assim sucessivamente.

ARTIGO 13º CONFIRMAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

1. A participação nesta competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham inscrito, sem prejuízo do dever de confirmar a sua participação apresentando para o efeito os seguintes documentos:

   c) Declaração de Participação;

   d) Seguro de responsabilidade civil;

   e) Licenças de utilização do recinto;

   f) Comprovativo de morada da sede;

   g) Formulário equipamentos;

   h) Prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva;

   i) Vistoria do Recinto Desportivo efetuada pela ADR.

2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir nesta Prova.

3. Os Clubes devem indicar o recinto no qual realizarão os jogos da Prova na qualidade de visitados até oito dias antes da realização do sorteio da Competição.

4. A não confirmação de participação ou falta de inscrição na prova de Clube que se tenha mantido ou que tenha descido, quando aplicável, a esta competição determina a sua desistência.

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

ARTIGO 14º 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 15º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Taça Nacional de Futsal rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Féderation Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Union des Associations Européennes de Football* (UEFA) e pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 16º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se o seguinte:
   - **a)** Vitória - 3 pontos;
   - **b)** Empate - 1 ponto;
   - **c)** Derrota - 0 pontos.
2. Nas eliminatórias que constituem uma fase de *Play-off* todos os jogos devem ter um vencedor.
3. Se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em situação de igualdade, o jogo é interrompido por cinco minutos e haverá lugar a prolongamento, de duas partes de cinco minutos cada, nos termos das Leis de Jogo, para efeito de determinação do vencedor.
4. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para efeito de determinação do vencedor.
5. Quando existam clubes em situação de igualdade pontual na mesma série, 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 competição;

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

c) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados na fase da competição;

d) O maior número de vitórias na fase da competição;

e) O maior número de golos marcados na fase da competição;

f) O menor número de golos sofridos na fase da competição;

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

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

i) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados em toda a competição;

j) O maior número de vitórias em toda a competição;

k) O maior número de golos marcados em toda a competição;

l) O menor número de golos sofridos em toda a competição;

m) O menor número de cartões vermelhos em toda a competição;

n) O menor número de cartões amarelos em toda a competição.

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

6. 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 10 minutos, dividido em duas partes de cinco minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo;

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 da situação de igualdade pontual na mesma série.

7. A determinação da equipa melhor classificada entre séries ou com diferente número de clubes por série na prova é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

a) O maior coeficiente de pontos obtidos na fase da competição;

b) O maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos na fase competição;

c) O maior coeficiente de vitórias obtidas na fase da competição;

d) O maior coeficiente de golos marcados na fase da competição;

e) O menor coeficiente de golos sofridos na fase da competição;

f) O maior coeficiente de pontos obtidos em toda a competição;

g) O maior coeficiente entre a diferença de golos marcados e sofridos em toda a competição;

h) O maior coeficiente de vitórias obtidas em toda a competição;

i) O maior coeficiente de golos marcados em toda a competição;

j) O menor coeficiente de golos sofridos em toda a competição;

k) O menor coeficiente de número de cartões vermelhos em toda a competição;

l) O menor coeficiente de número de cartões amarelos em toda a competição.

8. O coeficiente referido no número anterior é obtido, sem arredondamento, dividindo o valor em causa, correspondente a pontos, diferença de golos, vitórias ou golos marcados, pelo número de jogos efetuados pelo clube, consoante os casos, na fase da competição ou em toda a competição.

ARTIGO 17º 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 referente à marcação e alteração de datas e horas de jogo.

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. A calendarização da Prova não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.

6. Os Clubes que tenham um ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.

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

8. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma.

ARTIGO 18º SORTEIO

1. Os sorteios da Prova são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, podendo ser igualmente transmitidos via plataforma online a indicar previamente pela FPF, através de Comunicado Oficial.
2. Se na data do sorteio da Taça o nome do Clube não tiver sido comunicado à FPF pela Associação, é considerado para efeito de localização geográfica (morada) no ordenamento das equipas nas zonas e sorteio, a morada da Associação respetiva.

ARTIGO 19º ORDEM DOS JOGOS

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A ordem dos jogos pode ser invertida mediante acordo dos Clubes.
3. A data, a hora e o local de realização dos jogos são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
4. A FPF deve comunicar com a devida antecedência aos Clubes a indicação dos locais e das horas dos jogos.
5. Para efeitos do número anterior, entende-se por devida antecedência o prazo de pelo menos 48 horas, a contar da receção da comunicação antes da data marcada para os jogos.
6. Sem prejuízo do referido no número anterior, a antecedência pode ser inferior a 48 horas, quando exista acordo da Direção da FPF, e de ambos os Clubes.
7. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais na última jornada, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na fase da prova em causa.
8. Os jogos da última jornada de fase ou, quando determinar qualificação para outra prova, da última jornada da volta ou jornada específica do Campeonato, conforme formato, devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes, exceto quando não haja interesse classificativo ou mediante acordo de todos os clubes que participem na série da fase da prova em causa.

ARTIGO 20º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF.

2. Os clubes podem efetuar um pedido de alteração marcação de data e hora de jogo.

3. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com 15 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 presente número implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.

4. A marcação dos jogos terá sempre de respeitar os horários oficiais previstos no Comunicado Oficial nº1.

5. Por necessidade de marcação de jogos ou outro motivo, pode a FPF marcar jogos para dias úteis da semana.

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

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

8. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a FPF conceder um prazo superior.

9. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.

10. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e hora de um jogo.

ARTIGO 21º ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de recinto por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto ou cuja superfície de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no recinto desportivo de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da FPF.

2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na FPF com oito dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação, bem como do envio da respetiva licença de utilização, a prova da respetiva propriedade ou da titularidade de um direito que permita a utilização, Vistoria e Seguro de Responsabilidade Civil.

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

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

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

ARTIGO 22º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua

realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de antecipação.

2. Se coincidirem, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um sábado, domingo ou feriado da última jornada, compete à competente Associação Distrital a indicação de recintos desportivos diferentes, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

ARTIGO 23º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

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

ARTIGO 24º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS

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

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

3. Os Clubes que não consigam obter a garantia de transporte prevista no número 1 do presente artigo e aqueles que, tendo-a conseguido, se vejam nas circunstâncias previstas no número 2 do presente artigo, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao Clube visitado e à Associação Distrital da qual fazem parte, no mais curto espaço de tempo possível.

4. Verificando-se as situações previstas nos números anteriores, os Clubes visitantes encontram-se obrigados a apresentar documento justificativo junto da FPF que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de dois dias úteis, contados desde a data fixada para a realização do jogo.

ARTIGO 25º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Aos jogos não iniciados ou não concluídos, é aplicável o seguinte regime:

a) Quando não se puder iniciar ou reiniciar o jogo por qualquer motivo o Clube visitado deve, com o acordo do Clube visitante e da Equipa de Arbitragem, efetuar as diligências necessárias para que o jogo se realize noutro recinto desportivo, desde que:

i. O novo recinto desportivo se encontre a uma distância nunca superior a 20 quilómetros do recinto desportivo inicialmente previsto;

ii. Que o horário de início do jogo não ultrapasse o período regulamentar;

iii. Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.

b) Não sendo possível a realização do jogo nos termos da alínea a) é obrigatório que os delegados ao jogo de ambos os clubes cheguem a acordo para nova data, hora e local, que fique expressa na ficha de jogo, assinada pelos mesmos. Esta data é posteriormente validada pela FPF;

2. Não se verificando o descrito na alínea b) o jogo deve iniciar-se ou reiniciar-se no mesmo local e à mesma hora do dia imediatamente a seguir.

3. Quando, nos casos previstos na alínea b) do número 1, a FPF não aceitar a data acordada pelos clubes, pode esta proceder à marcação do jogo.

4. Iniciado e interrompido um jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.

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

6. Quando o jogo não se iniciar devido a uma das equipas não conseguir chegar ao local do jogo, por qualquer motivo que seja, deve apresentar a devida justificação à FPF.

7. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no boletim do cronometrista que se verificava no momento da interrupção.

8. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão e/ou nos casos de cedência/transferência a outros clubes, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade pelo médico do respetivo Clube, junto da FPF.

9. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial Nº 1.

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

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

ARTIGO 26º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

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

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

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

ARTIGO 27º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos recintos de jogo indicados no início da época pelo clube visitado, salvo se este não cumprir os requisitos regulamentares à data da realização do jogo 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. A repetição de jogo implica a elaboração de nova ficha técnica, podendo dela constar os jogadores inscritos pelo clube à data da realização do jogo de repetição.

ARTIGO 28º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

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

ARTIGO 29º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

1. A declaração de protesto deve ser enviada para competicões@fpf.pt até 24 horas após o termos do jogo protestado.

2. A confirmação do protesto é dirigida ao Conselho de Justiça da FPF, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.

3. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 30º REQUISITOS DOS RECINTO DESPORTIVOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os espaços físicos edificados cobertos, incluindo construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futsal, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.

2. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.

3. Os Clubes, no início da época, devem fazer prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva.

4. 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.

5. Os jogos serão realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.

6. 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.

7. É obrigatória a disponibilização de um lugar, na zona central ou tribuna do recinto desportivo, em condições condignas e adequadas ao exercício das suas funções, para o Observador do jogo em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da FPF e para o membro do Conselho de Disciplina em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Disciplina da FPF

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

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

10. A iluminação dos recintos deve ser realizada segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de recintos, tal como previsto na legislação aplicável.

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

12. A entidade responsável pelo recinto terá de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil que cubra os danos corporais causados aos utilizadores em

virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.

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

14. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu pavilhão ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes.

15. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, devem os Clubes visitados assegurar obrigatoriamente a existência de ambulâncias de serviço de emergência médica nos recintos, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.

16. Em caso de gravidade o Clube Visitado deve providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, para transportar o sinistrado para o hospital.

17. 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 ou massagista, quanto aos seus respetivos.

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

19. Sempre que possível, os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:

a) Veículo dos árbitros;

b) Veículo pesado de passageiros e um veículo ligeiro de passageiros, ambos da equipa visitante;

c) Veículos do delegado e dos observadores da FPF;

d) Veículo das Forças de Segurança;

e) Dois veículos ligeiros de passageiros dos Diretores e funcionários do clube visitante, com acesso direto à zona da bancada VIP e da Tribuna presidencial.

20. A FPF pode proceder à interdição do Recinto Desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.

21. A interdição será precedida de uma visita técnica da FPF ao recinto desportivo.

22. Quando a interdição do recinto desportivo tiver por base o mau estado do terreno de jogo e, consequentemente colocar em risco a integridade física dos jogadores, na visita técnica a FPF será acompanhada por uma empresa externa para avaliação do terreno de jogo.

23. No caso previsto no número anterior, a interdição de recinto, no que diz respeito à utilização do terreno de jogo, estende-se aos treinos no clube.

ARTIGO 31º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 32º REQUISITOS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

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

a) A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;

b) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;

c) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos suplentes seja de 1 metro;

d) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de 1 metro;

e) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 4m sobre a superfície de jogo;

f) O piso seja em madeira ou material sintético;

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

h) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 18 metros;

i) As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;

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

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

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

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

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

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

ARTIGO 33º ZONA TÉCNICA

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

a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;

b) Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;

c) Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;

d) Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;

e) Sala de controlo antidopagem.

ARTIGO 34º 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 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, quando aplicável;

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) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

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

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

o) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

p) Diretor de Imprensa;

q) Diretor de Campo

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

4. Os agentes referidos nas alíneas c), i) e p) 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.

5. Os agentes referidos nas alíneas d) , e) , f), h) e q) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.

6. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo, ainda, 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.

7. Os agentes referidos nas alíneas f), j), k), l), m), n) e o) podem, durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores.

8. O agente referido na alínea j) do número 1 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

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

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

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

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

ARTIGO 35º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

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

2. O clube visitado tem obrigatoriamente de disponibilizar o acesso aos balneários sessenta minutos antes do início do jogo ao clube visitante.

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

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

ARTIGO 36º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas:

a) Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de Arbitragem;

b) Delegados de jogo da FPF;

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

d) Elementos das forças de segurança.

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

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

4. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2 do presente artigo.

ARTIGO 37º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos da Competição, o que se encontra previsto na Lei, sem prejuízo da legislação aplicável destinada a permitir a sua implementação.

2. As condições de acesso dos espetadores aos recintos devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados, e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.

3. As zonas para os espetadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da lei, e sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.

4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para a superfície de jogo, a utilizar em caso de emergência.

5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.

6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão assistente, caso exista.

7. É proibida a captação de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos 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 38º ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, sem prejuízo de orientação da FPF, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.

2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.

3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).

4. Os Clubes participantes remetem à FPF os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao início dos jogos.

5. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida.

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

ARTIGO 39º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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

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

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

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

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

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

f) Os regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo junto da APCVD, como condição da sua validade;

g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;

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

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

- **i.** Impedir o acesso ao recinto desportivo;
- **ii.** Impedir a obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;

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

k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a

sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;

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

ARTIGO 40º POLICIAMENTO

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

ARTIGO 41º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS

ARTIGO 42º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante num jogo da Prova encontra-se obrigado a equipar os seus Jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.

2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os Jogadores que participem em cada jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.

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

4. Os equipamentos devem ter, obrigatoriamente, uma cor escura e outra clara, de cores diferentes, cabendo ao clube escolher qual o equipamento principal e o alternativo.

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

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

7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o presente artigo, forem semelhantes ou de difícil destrinça entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utilizará o seu equipamento alternativo.

8. Quando seja utilizado por um jogador, na parte exterior das meias, fita adesiva ou um material similar, este deverá ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

ARTIGO 43º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos Jogadores participantes nos jogos da Competição deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

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

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

   c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura nas costas e 10 cm de altura na frente, e nos calções pelo menos 10 cm;

d) A numeração autorizada é do 1 ao 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes, e deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo;

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

f) As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número;

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

2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos da Taça Nacional de Futsal 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 44º EMBLEMAS OFICIAIS

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

2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:

a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;

b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;

c) 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.

3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.

4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deverá apenas constar por uma vez em casa peça de equipamento.

5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:

a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;

b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.

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

ARTIGO 45º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

As capitãs 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 46º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores.

2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à ADR o requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, e sem prejuízo das regras seguintes.

3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja percetível a localização desta.

4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:

a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;

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

c) Nas mangas das camisolas até 100 cm, sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a FPF, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;

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

e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².

5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
6. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.
7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm².
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm² em cada peça de equipamento.
9. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
10. A FPF não poderá 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 47º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Prova os jogadores que se encontrem devidamente inscritas e licenciadas pela FPF, podendo ser profissionais ou amadoras, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto no na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritas.
3. Podem participar nesta Competição jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos definidos no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na Legislação aplicável.

4. Apenas podem competir nesta Prova Os jogadores da categoria de Seniores e de Sub-19 e Sub-17, de acordo com a respetiva idade, fixada no Comunicado Oficial Nº 1 para cada época desportiva.
5. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial da FPF apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o início de um jogo e o início de outro.
6. A participação de um jogador num jogo da competição, quando não tenha sido devidamente inscrita, é sancionada disciplinarmente.
7. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, só poderão participar jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado.
8. Os jogadores que na data primitiva do jogo se encontravam a cumprir sanção disciplinar que os impedia de participar nesse jogo, não poderão participar no jogo de repetição.

ARTIGO 48º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, ao regime de jogadores formados localmente, é aplicável o exigido na prova de acesso.

ARTIGO 49º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

1. Os jogadores têm o direito a ser respeitados e a exercer a sua atividade na competição para a qual estejam qualificados.
2. Os jogadores têm os seguintes deveres:
   - **a)** Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;
   - **b)** Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da Equipa de Arbitragem;
   - **c)** Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
   - **d)** Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

ARTIGO 50º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

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

ARTIGO 51º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes na Taça Nacional de Futsal devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal com a habilitação de grau I e um treinador-adjunto com a habilitação de grau I, devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei.
2. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números anteriores, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar para corrigir a situação.
3. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
4. Sem prejuízo do previsto no número 2 do presente artigo, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
5. No prazo indicado no número 2, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.

6. É nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.

7. 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 52º LEIS DO JOGO

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

ARTIGO 53º DURAÇÃO DOS JOGOS

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

ARTIGO 54º BOLAS

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

2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos da Competição, são publicados no Comunicado oficial N.º1.

ARTIGO 55º DELEGADO AO JOGO DA FPF

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

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

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

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

c) Verificar com o Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança, quando exista ou Ponto de Contacto com a Segurança (PCS), as condições de segurança do recinto desportivo;

d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos Jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;

e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *Flash Interview*, quando estas tenham lugar;

f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a FPF o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;

g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF no prazo de 24h, contados desde a data de realização do jogo.

ARTIGO 56º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

1. Cada Clube indica, para cada jogo, um Delegado ao jogo.

2. Podem ser delegados dos clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.

3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:

a) Comparecer ao jogo com setenta e cinco minutos de antecedência face ao seu início;

b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização;

c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;

d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Reservada aos Agentes Desportivos dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF;

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

- **i.** Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
- **ii.** Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, treinador estagiário, médicos, enfermeiros, fisioterapeuta e massagista;
- **iii.** Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
- **iv.** Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa;
- **v.** 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.

f) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou line-up, através de modelo previamente definido pela FPF, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;

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

h) Participar na reunião preparatória com a equipa de arbitragem.

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

5. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do Jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.

6. Nos termos previstos na alínea e) do número 3, a identificação dos agentes desportivos deverá ser feita, obrigatoriamente, através do cartão de licença da FPF/ ADR/LPFP, salvo nos casos documentalmente comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, a qual é feita através da apresentação:

    i. Da apresentação do cartão FPF da época anterior:
    ii. 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;
    iii. De credencial emitida pela FPF para esse efeito.

7. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas ou fisioterapeutas treinadores, treinadores adjuntos e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

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

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

ARTIGO 57º DELEGADOS ANTIDOPAGEM

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado ao jogo do Clube.

2. Os delegados para o controlo antidopagem assistem ao sorteio e informam os jogadores visadas do dever de apresentação na sala do controlo imediatamente após o final do jogo.

ARTIGO 58º DIRETOR DE IMPRENSA

1. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os Clubes devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos cinco dias de antecedência em relação à data de um jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
   - **a)** Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de setenta e cinco minutos face ao início do jogo;
   - **b)** Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
   - **c)** Assegurar a presença dos Jogadores indicadas 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 59º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeará a equipa de arbitragem para cada jogo, incluindo cronometrista e, eventualmente, 3º árbitro, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se poderão iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de elementos da equipa de arbitragem o que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros de Futsal.
3. Para cada jogo, poderão ainda ser designados observadores de árbitros pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da FPF, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da FPF e do Regulamento de Diretivas para Observadores.

4. Compete ao árbitro verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições regulamentares previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Leis do Jogo.

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

6. A FPF poderá proceder à alteração da data e hora de realização de jogos na eventualidade de não se encontrar disponível, em todo ou em parte, uma equipa de arbitragem para o jogo.

ARTIGO 60º 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, Coordenador de Segurança, quando exista ou Ponto de Contacto com a Segurança (PCS) e de Diretor de Imprensa.

ARTIGO 61º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa terá a composição mínima de Jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.

2. Os clubes podem designar na ficha técnica até sete jogadores suplentes, ou até nove, se dois jogadores forem, obrigatoriamente, de escalão sub-20 ou inferior e estiverem aptos para jogar no escalão sénior, podendo efetuar substituições sem qualquer limitação e sem distinção de posição, podendo os Jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo.

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, 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, deverá ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.

5. Após terem sido substituídas, os Jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

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

ARTIGO 62º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

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

a) Sete Jogadores suplentes ou até 9 jogadores suplentes, se 2 jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, de escalão Sub-20 ou inferior e estiverem aptos para jogar no escalão sénior;

b) Cinco Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:

i. Até dois Delegados;

ii. Treinador;

iii. Treinador adjunto;

iv. Treinador estagiário, caso exista;

v. Médico;

vi. Enfermeiro, Fisioterapeuta, Massagista ou elemento com Certificação SBV-DAE.

2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos Jogadores a ser efetivamente utilizados, bem como quando se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.

3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos Jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

4. É obrigatória a presença no banco de suplentes dos agentes desportivos exigidos na prova de acesso.

5. O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE) não pode exercer a função de jogador.

6. Caso algum agente desportivo inscrito no banco de suplentes se encontre a desempenhar a função de técnico SBV-DAE em cumulação com outra, deve fazer a devida referência nos campos de observações da documentação oficial de jogo, sob pena de incorrer em infração disciplinar.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 63º TITULARIDADE DE DIREITOS

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

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

3. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da competição.

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

destes, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, nos jogos, nos treinos oficiais, nas conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (*Superflash* e *Flash Interview*), e na cerimónia de entrega de prémios e Zona Mista.

5. A FPF é ainda a única entidade detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que se venham a realizar no âmbito da competição.

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

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

ARTIGO 64º PUBLICIDADE

1. Em todos os jogos das competições aqui reguladas, é reservado na primeira linha de publicidade o espaço de 6 m x 90 cm, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.

2. É ainda reservado o círculo central da superfície de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.

3. Nos jogos que sejam objeto de transmissão televisiva, a FPF estabelece os espaços reservados aos patrocinadores dos Clubes e os locais em que será exibida a publicidade negociada pela FPF.

4. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.

5. É proibida a publicidade a marca detida ou explorada por entidade:

a) detentora de participação qualificada no capital social de outra sociedade desportiva.

b) não autorizada ou licenciada para explorar jogos e apostas desportivas em Portugal.

6. É ainda proibida, nomeadamente, a publicidade que:

a) estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;

b) estimule ou faça apelo à realização de apostas por agente desportivo na sua modalidade.

c) contenha sugestão de momento ou resultado garantido ou manipulado, aposta ganha ou sem risco ou que, de qualquer modo, possa ofender a integridade ou a credibilidade da Prova/competição.

ARTIGO 65º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. O horário de transmissão em direto ou em diferido de jogos é definido pela Direção da FPF para cada época desportiva e divulgado em Comunicado Oficial, considerando-se este horário como reservado às transmissões televisivas.

2. Pode ainda haver transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior, independentemente do consentimento dos Clubes visitados, nos jogos previamente marcados para aquele período.

3. As alterações de horário de jogos que venham a ser solicitadas para os dias e horas que coincidam com o número 1 do presente artigo, sujeitam os Clubes requerentes a eventual transmissão televisiva, não havendo direito a quaisquer indemnizações.

4. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos da UEFA.

ARTIGO 66º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Compete à FPF a exploração dos direitos de transmissão televisiva e multimédia, incluindo a captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências referidos no presente regulamento ou que no âmbito da competição se venham a realizar.

2. A FPF determina o número de jogos objeto de transmissão televisiva e os respetivos meios para a sua transmissão.

3. A FPF detém os direitos referidos nos números anteriores mesmo quando os jogos e ações previstas no presente regulamento se realizem no recinto de uma das equipas participantes.

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

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

6. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizado na superfície de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.

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

8. O *Flash Interview* realiza-se fora da superfície de jogo e deve obedecer às seguintes regras:

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

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

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

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

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

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

9. A conferência de imprensa final deverá 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.

10. Nas conferências de imprensa dos jogos, devem ser observadas as seguintes regras:

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

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

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

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

13. 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.

14. 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.

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

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

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

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

ARTIGO 67º ECRÃS GIGANTES

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

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

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

c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;

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

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

ARTIGO 68º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e

destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes através da zona referida.

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

3. A passagem na Zona Mista é obrigatória para jogadores e treinadores.

ARTIGO 69º RADIODIFUSÃO

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

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 70º COMPETÊNCIA

A organização financeira da Taça Nacional de Futsal é da competência da FPF.

ARTIGO 71º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA

Por acordo, a FPF delega a organização financeira dos jogos nos Clubes que em cada jogo se encontrem na qualidade de visitados.

ARTIGO 72º QUOTA DE ARBITRAGEM

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior poderá ser pago pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem nos jogos da Taça Nacional de Futsal.

2. O valor da Quota de Arbitragem é definido, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial Nº 1.

3. O pagamento da quota referida nos números anteriores deve ser efetuado à FPF no prazo de oito dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem.

4. Quando o pagamento de alguma quota não seja efetuado no prazo referido no número anterior, o devedor é notificado pela FPF para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 10% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.

ARTIGO 73º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

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

ARTIGO 74º JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em recinto desportivo cedido por Clube terceiro, este tem direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observar-se-á o que se encontra previsto no ARTIGO 76º e no ARTIGO 77º .

ARTIGO 75º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS

1. Nos jogos sem organização financeira, isto é, disputados em recinto desportivo neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse recinto e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente aos encargos efetivamente verificados pela sua utilização, a suportar em partes iguais pelos dois Clubes.
2. Quando os Clubes efetuem jogos em recinto neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.
3. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.
4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial Nº 1.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indicarem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportarão de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

ARTIGO 76º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

1. São despesas de organização os encargos com policiamento e arbitragem.

2. É ainda considerada despesa de organização, outros encargos constantes do presente Regulamento necessários à realização dos jogos da presente Prova.

ARTIGO 77º RECEITA

A receita de cada jogo consiste no produto da venda de bilhetes, deduzido do valor referente a IVA, acrescida, quando existem, dos valores atribuído pela transmissão televisiva e publicidade estática.

ARTIGO 78º EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos da Taça Nacional de Futsal, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para a Taça Nacional de Futsal deve respeitar o seguinte layout, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:
   - **a)** Numeração sequencial;
   - **b)** Denominação do jogo;
   - **c)** Identificação dos Clubes;
   - **d)** Identificação do Recinto desportivo;
   - **e)** Data e hora do jogo;
   - **f)** Indicação da porta, setor, fila e lugar;
   - **g)** Preço em Euros;
   - **h)** Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
   - **i)** Identificação da FPF enquanto organizador e promotor do jogo;
   - **j)** Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao Recinto e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.
3. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.
4. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.

5. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais devem conter todas as especificações constantes do número 2 do presente artigo.

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

ARTIGO 79º PREÇOS DOS BILHETES

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato são fixados no Comunicado Oficial n.º 1, por tipo de lugar, não podendo o seu limite máximo ser alterado por iniciativa dos Clubes.

2. Sem prejuízo do estabelecido no número anterior, a Direção da FPF pode alterar os preços dos bilhetes em função da importância de um jogo, a requerimento do Clube visitado, devendo, no entanto, ser ouvido o Clube visitante.

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

ARTIGO 80º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES

1. Os Clubes devem comunicar à FPF, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no recinto no qual realizará os jogos na qualidade de Clube visitado.

2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 5% da capacidade do recinto desportivo do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de doze dias face à data do jogo.

3. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à Associação Distrital ou Regional respetiva e a entrega dos mesmos é efetuada através destas.

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

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

ARTIGO 81º LIVRE INGRESSO

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

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 82º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

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

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

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

c) No caso de prova que se encontre na fase de playoff, a qualificação dos clubes para a competição superior ou indicação de clubes participantes nas competições da UEFA na época seguinte faz-se mediante a indicação dos clubes que ainda estão em competição no play-off e que foram os mais pontuados ou, no caso de empate, melhores classificados na tabela classificativa da fase anterior.

2. O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época 2022/2023, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela Direção Geral de Saúde e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.

3. Durante a época 2022/23 pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.

4. Caso uma equipa tenha mais de 50% (cinquenta por cento) do número de jogadores habilitados para a prova a cumprir isolamento profilático, os jogos agendados para a última jornada de cada fase ou, quando determinar qualificação para outra prova, da última jornada da volta ou jornada específica do Campeonato, conforme formato, podem realizar-se em dias e horas diferentes dos demais jogos.

ARTIGO 83º ENTRADA EM VIGOR

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

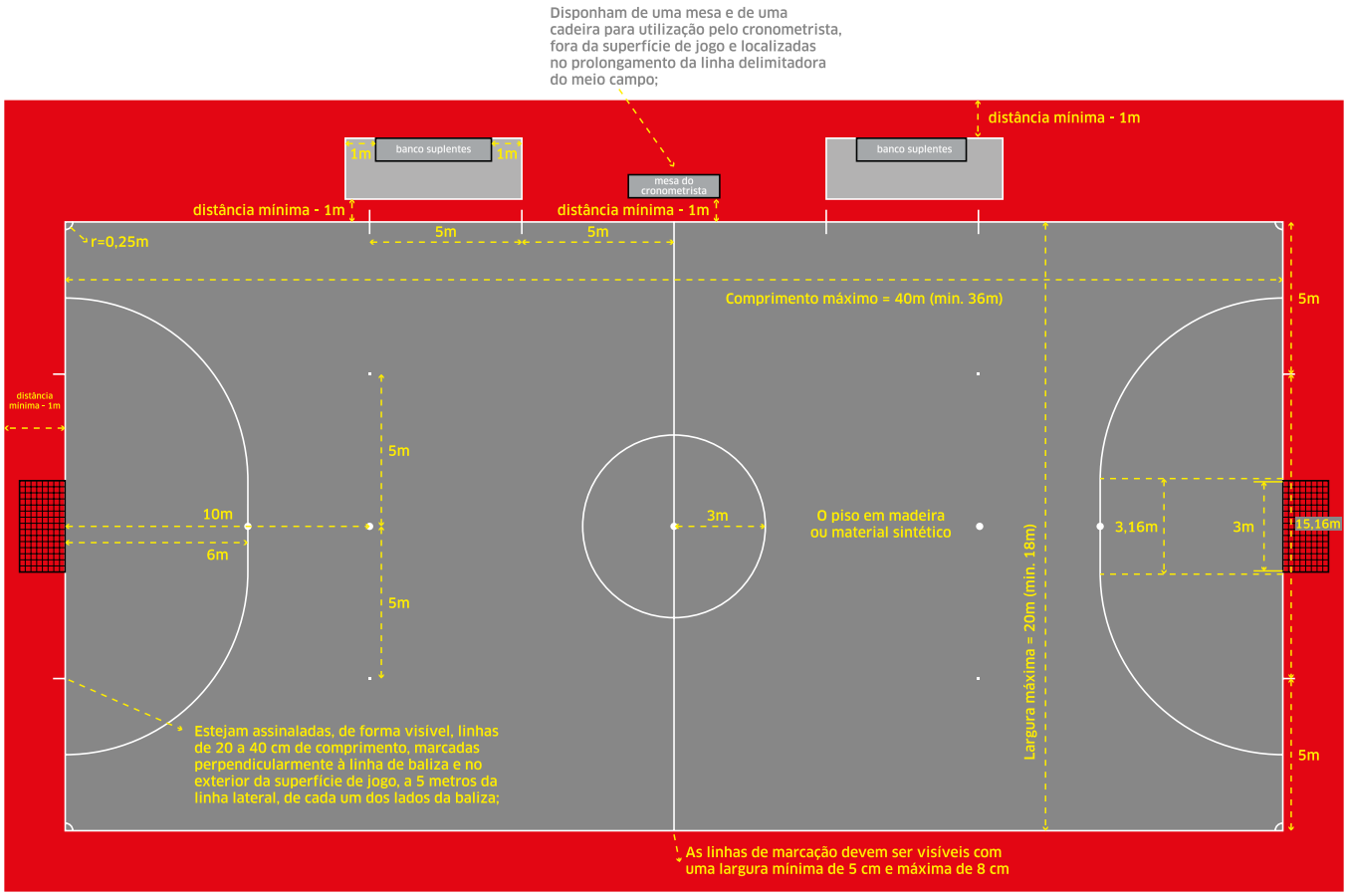
2. As alterações ao presente Regulamento, aprovadas em reunião ordinária da Direção da FPF de 10 de março de 2022, entram em vigor no primeiro dia da época desportiva de 2022/2023.

CAPÍTULO X ANEXOS

ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA
ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

Futsal



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

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

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

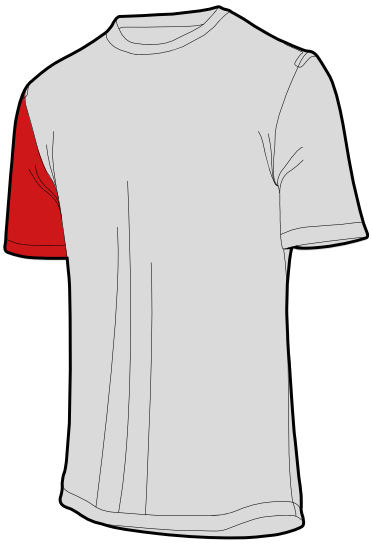
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS



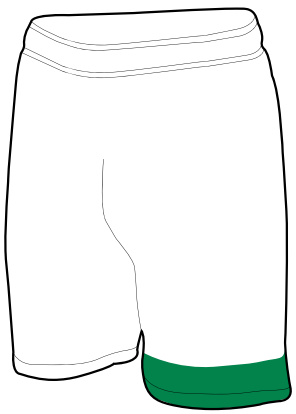


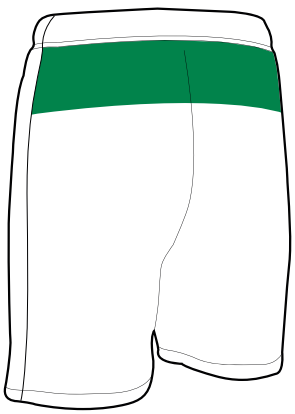
- área reservada utilizável: 600 cm²

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

- Publicidade na manga direita reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm²

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES





- Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm2 ; na parte posterior 220 cm2,