



REGULAMENTO

LIGA REVELAÇÃO

2019 / 2020

Índice

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS	7
Artigo 1.º Norma habilitante	7
Artigo 2.º Objeto	7
Artigo 3.º Disposições prévias.....	7
Artigo 4.º Integridade e transparência	7
Artigo 5.º Integração de lacunas.....	8
Artigo 6.º Época desportiva	8
Artigo 7.º Organizador e Promotor.....	8
Artigo 8.º Denominação da competição.....	9
Artigo 9.º Qualificação	9
Artigo 10.º Confirmação de Participação.....	9
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	10
Artigo 11.º Formato da Competição	10
Artigo 12.º Classificação e desempates	10
Artigo 13.º Calendário da época desportiva	12
Artigo 14.º Ordem dos jogos.....	12
Artigo 15.º Sorteios.....	13
Artigo 16.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos	13
Artigo 17.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes.....	14
Artigo 18.º Adiamento de jogos.....	14
Artigo 19.º Sobreposição de jogos no mesmo estádio	15
Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções	15
Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos.....	16

Artigo 22.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos	17
Artigo 23.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares	17
Artigo 24.º Regiões Autónomas	17
Artigo 25.º Prémios.....	18
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS.....	18
Artigo 26.º Requisitos dos Estádios	18
Artigo 27.º Condições de Segurança.....	21
Artigo 28.º Acreditação.....	21
Artigo 29.º Requisitos do terreno de jogo	21
Artigo 30.º Zonas Técnicas.....	22
Artigo 31.º Acesso e permanência nas zonas técnicas	22
Artigo 32.º Acesso aos balneários dos Clubes	25
Artigo 33.º Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem.....	25
Artigo 34.º Condições de acesso de espetadores.....	26
Artigo 35.º Suportes Publicitários.....	27
Artigo 36.º Instalação.....	28
CAPÍTULO IV JOGOS.....	28
Artigo 37.º Leis do Jogo.....	28
Artigo 38.º Duração dos Jogos	28
Artigo 39.º Rega do relvado	28
Artigo 40.º Apanha-Bolas.....	28
Artigo 41.º Delegados dos Clubes	28
Artigo 42.º Delegados de jogo da FPF.....	30
Artigo 43.º Delegados Antidopagem	31

Artigo 44.º Diretor de Imprensa e Diretor de campo	31
Artigo 45.º Incompatibilidades dos Delegados.....	32
Artigo 46.º Equipa de arbitragem	33
Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores	33
Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes.....	34
Artigo 49.º Banco suplementar.....	35
Artigo 49.º A – Speaker	35
CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS	35
Artigo 50.º Requisitos dos equipamentos	35
Artigo 51.º Identificação do capitão	36
Artigo 52.º Numeração	36
Artigo 53.º Emblemas oficiais	37
Artigo 54.º Publicidade nos equipamentos	37
Artigo 55.º Bolas	39
CAPÍTULO VI JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....	39
Artigo 56.º Inscrição e participação de jogadores	39
Artigo 57.º Jogadores formados localmente	41
Artigo 58.º Cedência temporária de jogadores	41
Artigo 59.º Deveres dos jogadores	41
Artigo 60.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos.....	42
Artigo 61.º Habilitações mínimas dos treinadores	42
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	43
Artigo 62.º Titularidade de direitos	43
Artigo 63.º Autorizações da FPF.....	44

Artigo 64.º Horários de transmissão televisiva.....	44
Artigo 65.º Atividade dos órgãos de comunicação social	45
Artigo 66.º Entrevistas na Zona Mista	46
Artigo 67.º Radiodifusão	47
Artigo 68.º Outros meios de comunicação	47
Artigo 69.º Ecrãs Gigantes	47
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	48
Artigo 70.º Competência.....	48
Artigo 71.º Fiscalização	48
Artigo 72.º Encargos com deslocações	48
Artigo 73.º Jogos em estádio cedido	48
Artigo 74.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos.....	49
Artigo 75.º Receita	49
Artigo 76.º Despesas de Organização	49
Artigo 77.º Emissão de bilhetes	50
Artigo 78.º Preços dos bilhetes.....	51
Artigo 79.º Distribuição e reembolso de bilhetes.....	51
Artigo 80.º Livre ingresso.....	52
CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS	52
Artigo 81.º Competência.....	52
Artigo 82.º Procedimento	52
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	53
Artigo 83.º Entrada em Vigor.....	53
ANEXOS.....	53

Anexo I – Ficha de Banco Suplementar.....	53
Anexo II – Requerimento de Publicidade para equipamentos	53
Anexo III – Layout da Zona Técnica.....	53

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Norma habilitante

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

Artigo 2.º Objeto

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

Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

Artigo 4.º Integridade e transparência

1. A Liga Revelação é realizada em observância dos princípios da integridade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva e os participantes na Prova têm o dever de promover a confiança e a credibilidade e zelar pelo bom nome e reputação da Liga e da modalidade.

2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a proteger os valores da integridade e transparência e prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.
3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube nesta Prova.
4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão num Clube, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, sem qualquer título, exerça, por si ou por interposta pessoa, atos próprios daqueles.

Artigo 5.º Integração de lacunas

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

Artigo 6.º Época desportiva

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

Artigo 7.º Organizador e Promotor

1. A Liga Revelação é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo da Liga é promovido pelo Clube visitado, nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em estádio neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

Artigo 8.º Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Liga Revelação, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.
3. A FPF e os Clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas com ela relacionadas, independentemente do suporte ou formato utilizado.
4. Sem prejuízo dos compromissos contratuais anteriormente assumidos, 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 9.º Qualificação

1. A Liga Revelação é disputada por, pelo menos, 12 Clubes, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.

Artigo 10.º Confirmação de Participação

1. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir na Liga Revelação, devem confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte, nos termos definidos no Comunicado Oficial n.º 1.
2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir na Liga.
3. A falta de inscrição de um Clube determina a sua desistência, sendo substituído por outro clube indicado pela FPF.

- Os Clubes devem indicar o estádio no qual realizam os jogos da Liga na qualidade de visitados até 8 dias antes da realização do sorteio da Competição.
- No final do período destinado ao processo de confirmação, a FPF divulga os Clubes que participam em cada época desportiva na Competição, através de Comunicado Oficial.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 11.º Formato da Competição

- A Liga Revelação é disputada em duas fases de acordo com estabelecido nos números seguintes.
- A primeira fase é composta pelos 16 clubes participantes em que todos os clubes jogam entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado.
- Os 6 clubes melhores classificados da primeira fase qualificam-se para a segunda fase – Apuramento de Campeão.
- Os 10 clubes classificados do sétimo ao décimo sextos lugares qualificam-se para a segunda fase – Apuramento para a Taça Revelação.
- Na segunda fase – Apuramento de campeão – todos os clubes jogam entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado.
- Na segunda fase – Apuramento para a Taça Revelação – os clubes serão divididos em duas séries, como descrito abaixo e, todos os clubes em cada série jogam entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado. O primeiro classificado de cada série será apurado para a Taça Revelação.
- Na segunda fase – Apuramento de Campeão e Apuramento para a Taça Revelação – todos os clubes transitam com metade dos pontos obtidos na primeira fase da prova.

Artigo 12.º Classificação e desempates

- Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se a seguinte tabela:
 - Vitória - 3 pontos;

- b) Empate - 1 ponto;
 - c) Derrota - 0 pontos.
2. Quando, no final da última jornada de cada fase, existam Clubes em situação de igualdade pontual, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
- a) O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da prova em causa;
 - b) A diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si; na fase da prova em causa
 - c) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados; nos jogos realizados na fase da prova em causa;
 - d) O maior número de vitórias na prova nos jogos realizados na fase da prova em causa;
 - e) O maior número de golos marcados na prova nos jogos realizados na fase da prova em causa;
 - f) O menor número de golos sofridos na prova nos jogos realizados na fase da prova em causa;
3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, é observado o seguinte:
- a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
 - i) Um jogo em estádio neutro, designado pela FPF;
 - ii) Subsistindo a igualdade, é feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
 - iii) Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo;
 - b) Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:

- i) É realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogam entre si apenas uma vez, em estádio neutro, designado pela FPF;
- ii) Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.

Artigo 13.º Calendário da época desportiva

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva, não havendo, em qualquer caso, jogos desta competição nas datas designadas pela FIFA para as respetivas competições.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de
3. Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.
4. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva ou se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo 16.º.
5. 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.

Artigo 14.º Ordem dos jogos

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos da Liga são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada de cada fase da Liga devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.
4. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais na última jornada, desde que os resultados não tenham interferência na atribuição do primeiro lugar.

Artigo 15.º Sorteios

1. Os sorteios da Liga Revelação são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, sempre que possível até 15 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios podem assistir os representantes dos Clubes participantes e das respetivas associações distritais ou regionais.
3. Os órgãos de comunicação social podem assistir aos sorteios.

Artigo 16.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF, devendo observar-se um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo clube na mesma competição.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com quinze dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
 - a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;
 - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial n.º 1.
4. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube visitante da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
5. Os clubes participantes têm a possibilidade de não jogar no mesmo dia da equipa principal ou de outra equipa participante na competição profissional.

6. Tendo em consideração o ponto 5, em caso de não haver acordo entre clubes para a data e horário de jogo a prioridade para a marcação de jogo será dada à equipa visitada.
7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo, por motivos de transmissão televisiva
8. O Horário oficial dos jogos da Liga Revelação será aos sábados às 11:00 e às terças feiras às 18 horas, sem prejuízo do disposto do acima mencionado.

Artigo 17.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu estádio ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no estádio de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da FPF.
2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve ser instruído com um parecer favorável da Associação e deve dar entrada na FPF com 5 dias de antecedência em relação à data do jogo, salvo em casos de força maior devidamente justificado e aceites pela Direção da FPF.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior depende de autorização expressa da FPF, de parecer da associação distrital ou regional e obriga ao pagamento de uma taxa, fixada no Comunicado Oficial n.º 1.
4. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de estádio juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

Artigo 18.º Adiamento de jogos

1. A calendarização da Liga Revelação não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não previstos na calendarização da UEFA e da FIFA.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham 3 ou mais jogadores convocados para as Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.

3. Quando o adiamento se verifique na primeira volta da Liga, 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.
4. Quando o adiamento se verifique na segunda volta da Liga, os jogos adiados devem realizar-se sempre que possível na própria semana da data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
5. A FPF pode, ainda, autorizar excepcionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e o inverso.
6. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 72 horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial n.º 1.

Artigo 19.º Sobreposição de jogos no mesmo estádio

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo estádio, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros estádios para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.
2. Se coincidirem, no mesmo estádio, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um Sábado, Domingo ou Feriado das últimas três jornadas, compete ao clube a indicação de estádios diferentes, observando-se os requisitos regulamentares sobre instalações desportivas, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções

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

2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, por qualquer razão, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo estádio, até 24 horas depois, exceto nos casos seguintes:
 - a) Se os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo descrevendo acordo expresso de realização de jogo em data posterior com definição de data, hora e local a validar pela FPF;
 - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tenha agendado um jogo da competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. O disposto no número anterior é igualmente aplicável quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo.
3. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção.
4. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube ou caso o jogador tenha, entretanto, sido cedido ou transferido para outro clube.

5. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, têm acesso ao estádio onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial nº 1.
6. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial n.º 1, é por si suportado.
7. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

Artigo 22.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

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

Artigo 23.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

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

Artigo 24.º Regiões Autónomas

1. Os clubes cujas equipas tenham que se deslocar de e para as Regiões Autónomas, bem como entre ilhas das aludidas regiões, podem chegar no próprio dia do jogo, desde que fique salvaguardada a sua chegada ao recinto desportivo, pelo menos, 2 horas antes do início do jogo.
2. Não se encontram obrigados a comparecer a um jogo os clubes que se encontrem impossibilitados de efetuar a deslocação, por motivos meteorológicos ou por qualquer outra circunstância, cuja responsabilidade lhes não possa ser imputável.

3. Os clubes que se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao clube visitado e à associação de futebol da qual fazem parte, no mais curto espaço de tempo possível.
4. Verificando-se as situações previstas nos números anteriores, os clubes visitantes encontram-se obrigados a apresentar um documento justificativo junto da FPF, que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de 2 dias úteis, contados da data fixada para a realização do jogo.

Artigo 25.º Prémios

1. A FPF institui para o Campeonato Nacional de Sub23 os seguintes prémios:
 - a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
 - b) 45 medalhas para o Clube vencedor da Competição.

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 26.º Requisitos dos Estádios

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os estádios indicados pelos Clubes devem possuir um mínimo de 500 lugares sentados e 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 estádios devem possuir um local destinado aos adeptos da equipa visitante com capacidade não inferior a 5% da respetiva capacidade total.
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 do Campeonato são realizados nos estádios indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
6. 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 estádios, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
7. 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.
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 uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
10. Os estádios devem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, com 19 lugares sentados, preferencialmente cobertos, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
11. Os clubes devem possuir um banco suplementar, com capacidade para 5 lugares sentados.
12. Os jogos realizados total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em estádios com iluminação artificial do terreno desportivo, com um mínimo de 350 lux.

13. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de locais para a instalação de 4 câmaras, sendo duas delas destinadas aos fora de jogo, de uma zona para TV Compoud, com um mínimo de 300 metros quadrados, uma tribuna de imprensa, uma sala para conferências de imprensa e uma zona para a realização das “Flash Interview”.
14. A entidade responsável pelo estádio deve possuir a licença de utilização do recinto desportivo e tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.
15. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.
16. Os Clubes devem possuir, nas instalações do seu estádio um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médico-farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório.
17. O clube deve assegurar obrigatoriamente assistência médica por ambulância de emergência médica devidamente medicalizada, devendo ser implementado um procedimento que garanta, a todo o tempo, a disponibilidade de, pelo menos, uma ambulância.
18. Os serviços clínicos do Clube Visitado não podem contrariar a intervenção e decisões clínicas do médico do Clube Visitante e a ação profissional do respetivo enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, quanto aos respetivos jogadores.
19. Os balneários devem ter uma área mínima de 18 metros quadrados, dispor de instalações sanitárias, estar em excelentes condições de salubridade e ter água quente.
20. Os balneários dos árbitros devem ter uma área mínima de 8 metros quadrados, dispor de instalações sanitárias, estar em excelentes condições de salubridade e ter água quente.
21. Os estádios devem ter uma zona destinada ao estacionamento dos seguintes veículos:
 - 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.

Artigo 27.º Condições de Segurança

1. Os Clubes promotores dos jogos da Liga devem aprovar regulamentos internos em matéria de segurança e de utilização dos espaços de acesso público, nos termos da legislação aplicável, cuja execução será precedida de concertação com as forças de segurança, a Autoridade Nacional de Proteção Civil, os serviços de emergência médica e a FPF.
2. Os regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo junto do IPDJ, como condição da sua validade.
3. Os clubes devem ter ao seu serviço um Diretor de Segurança, com as funções previstas na lei.

Artigo 28.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pela FPF.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Seção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social será feita pelos clubes e deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).

Artigo 29.º Requisitos do terreno de jogo

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado natural, com a relva cortada entre 20 mm e 25 mm, em listas paralelas à linha de meio campo, não podendo a dimensão ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.
2. As linhas laterais e as linhas de baliza devem estar, respetivamente, à distância de 2 e 3 metros da área destinada ao público.

3. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF qual o estádio que vão utilizar para o efeito.
4. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 8 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

Artigo 30.º Zonas Técnicas

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

- a) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- b) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- c) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d) Sala de controlo antidopagem;
- e) Área técnica nos termos das Leis do Jogo.

Artigo 31.º Acesso e permanência nas zonas técnicas

1. Sem prejuízo da autorização que venha a ser concedida a outros elementos dos clubes, por comunicado oficial, podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
 - a) Delegados da FPF, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
 - b) Delegados dos Clubes participantes, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e constantes da ficha de jogo;
 - c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
 - d) Diretor de Segurança, Diretor de campo e Diretor de Imprensa;

- e) Agentes da força de segurança;
 - f) Assistentes de recintos desportivos;
 - g) Apanha-bolas;
 - h) Presidentes dos Clubes participantes;
 - 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, quando credenciados para o efeito.
 - l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
 - m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
 - o) Oficial de ligação aos adeptos.
2. Os agentes referidos nas alíneas c) e i) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até ao início do jogo e imediatamente após o seu termo.
3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:
- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;

- b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
 - c) Operadores de radiodifusão de âmbito Nacional;
 - d) Agentes das forças de segurança pública;
 - e) Coordenador de Segurança;
 - f) Assistentes de recintos desportivos;
 - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - h) Apanha-bolas;
 - i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
 - j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
 - k) Oficial de ligação aos adeptos.
5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início
6. do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.
7. Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.
8. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.
9. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.

10. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.
11. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF.
12. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.

Artigo 32.º Acesso aos balneários dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a FPF pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum com o da equipa de arbitragem.
3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado com todas as condições de segurança, nomeadamente através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.
4. O acesso da equipa visitante aos balneários deve ser disponibilizado pelo clube visitado com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo.

Artigo 33.º Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem

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

- a) Delegados dos Clubes participantes;
 - b) Delegados de jogo da FPF;
 - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
 - d) Elementos das forças de segurança e pessoal de apoio médico, se assim solicitado pela equipa de arbitragem.
4. 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.
 5. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.
 6. 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.

Artigo 34.º Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos estádios onde se realizem os jogos da Liga o que se encontra previsto na Lei.
2. As condições de acesso dos espetadores aos estádios devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.
3. As zonas para os espetadores devem estar separadas do terreno desportivo, 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 regulamentação da FPF.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.

5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.
6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão-guia, caso exista. Deve ser reservado um mínimo de 3 lugares por estádio.

Artigo 35.º Suportes Publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos estádios deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeiras de canto.
2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da FPF autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos estádios e ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do estádio.
3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número 1 não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno de jogo, em caso de emergência.
4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar no recinto de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da FPF, que estabelecerá as normas aplicáveis.

Artigo 36.º Instalação

Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela FPF, compete a esta a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova, nos termos dos artigos 63.º e seguintes.

CAPÍTULO IV JOGOS

Artigo 37.º Leis do Jogo

Os jogos da Liga Revelação são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

Artigo 38.º Duração dos Jogos

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

Artigo 39.º Rega do relvado

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

Artigo 40.º Apanha-Bolas

Nos jogos da Liga é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de seis apanha-bolas, salvo se a equipa de arbitragem dispensar a sua presença, mencionando-o no respetivo relatório.

Artigo 41.º Delegados 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 ou colaboradores, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
 - a) Comparecer ao jogo com 75 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) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 75 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, através dos meios disponíveis para o efeito, 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 do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
 - ii) Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
 - iii) Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - iv) Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
 - e) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;

- f) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo entregue ao árbitro, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social;
 - g) Garantir e participar numa reunião de organização, com a presença dos árbitros, dos dois delegados dos clubes, do Diretor de campo, do Diretor de Segurança, das forças de segurança e da emergência médica;
4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
 5. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
 6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
 7. 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 42.º Delegados de jogo da FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Liga Revelação, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
 - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
 - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c) Verificar com o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;

- 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 24 horas, contados da data de realização do jogo.

Artigo 43.º Delegados Antidopagem

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado de jogo do Clube.
2. Os delegados para o controlo antidopagem assistem ao sorteio e informam os jogadores visados do dever de apresentação na sala do controlo imediatamente após o final do jogo.

Artigo 44.º Diretor de Imprensa e Diretor de campo

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 dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
 - a) Comparecer no estádio com a antecedência mínima de 65 minutos face ao início do jogo;
 - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
 - c) Assegurar a presença dos jogadores indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;

3. Os clubes devem ter ao seu serviço um Diretor de campo, responsável pela organização do jogo, com as seguintes funções:
 - a) Comparecer no estádio 120 minutos antes do início do jogo;
 - b) Colaborar com os delegados da FPF, de modo a implementar todos os aspetos relativos à organização do jogo;
 - c) Garantir a implementação das disposições regulamentares;
 - d) Assumir a responsabilidade pelo recinto de jogo e pelo relvado, devendo cumprir o estabelecido nas leis do jogo e nos regulamentos da FPF;
 - e) Assumir a responsabilidade pelo recrutamento e coordenação dos apanha-bolas;
 - f) Assumir a responsabilidade pela implementação do disposto no presente regulamento, no que diz respeito à entrada ou permanência de pessoas não autorizadas na zona técnica;
 - g) Coordenar com o Diretor de segurança e com o Comandante das forças de segurança todas as medidas para assegurar a realização do jogo, de forma ordeira e sem incidentes;
 - h) Coordenar com o Diretor de imprensa, de forma a que os representantes dos órgãos de comunicação social desenvolvam a sua função.

Artigo 45.º 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 Coordenador de Segurança e de Diretor de Campo.

Artigo 46.º Equipa de arbitragem

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

Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.
2. Os clubes podem designar até 12 jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 5 substituições no seu decorrer, no máximo de 3 paragens, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;

- b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
4. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF.
5. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) Até 2 Delegados ao jogo;
 - b) 1 Treinador Principal;
 - c) 2 Treinadores Adjuntos, podendo um deles ser estagiário;
 - d) 1 Médico;
 - e) 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista;
 - f) Até 12 Jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e de um treinador principal e um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta.
4. Sem prejuízo do ponto anterior, se o clube tiver um treinador a cumprir estágio poderá ter um lugar adicional dos descritos no ponto 1.

Artigo 49.º Banco suplementar

1. Deve ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 5 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados de acordo com o modelo constante no Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela equipa de arbitragem.

Artigo 49.º A – Speaker

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

CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS

Artigo 50.º Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo da Liga encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
3. As cores do equipamento, principal e de reserva, são comunicadas pelos Clubes à FPF até ao dia 15 de julho de cada época.
4. As cores do equipamento a utilizar em cada jogo do campeonato devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a FPF enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.

5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

Artigo 51.º Identificação do capitão

Os capitães dos Clubes intervenientes em cada jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da equipa de arbitragem.

Artigo 52.º Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Liga deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25cm de altura, e nos calções pelo menos 10cm;
- d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
- f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 53.º Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o emblema oficial do clube e, opcionalmente, o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50cm² quando aplicado em cada uma das meias.
3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve constar apenas por uma vez em cada peça de equipamento.
5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou a sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
 - a) Medidas máximas de 12cm de largura e 2cm 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 podem conter o emblema da FPF.

Artigo 54.º Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 5 patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente

Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.

3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível 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 600cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm²;
 - c) Na manga esquerda e nas meias até 100cm², ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm²;
 - d) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm².
 - e) Na gola da camisola, com uma medida até 15 cm 2.
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20cm² 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 200cm².
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20cm² em cada peça de equipamento.
9. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
10. A FPF não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

Artigo 55.º 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 Liga, são publicados em Comunicado Oficial.
3. As bolas são cedidas pela FPF.

CAPÍTULO VI JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

Artigo 56.º Inscrição e participação de jogadores

1. Apenas podem participar no Campeonato Nacional de Sub23 os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser amadores, profissionais ou formandos, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores do escalão sub-23 ou posterior, que tenham a categoria de Sénior, júnior A ou júnior B, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, o clube que não tenha, na época desportiva de 2017/18, uma equipa B nas competições profissionais deve inscrever na ficha técnica de cada jogo de um mínimo de 4 jogadores que se situem entre os escalões sub-21 e sub-23, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva .
4. Sem prejuízo do disposto nos números 1 e 2 do presente artigo, os Clubes participantes nesta competição podem inscrever na ficha técnica até 2 jogadores acima do escalão de Sub 23, inscritos numa das competições profissionais, não contando para os efeitos da idade os guarda redes.
5. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os clubes durante a época desportiva poderão não cumprir o disposto no n.º 3 durante cinco jogos oficiais.

6. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.
7. A participação de um jogador num jogo da Liga Revelação apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 48 horas entre o início de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito os jogadores que, constando da ficha técnica, não tenham sido utilizados ou tenham sido utilizados nas equipas a competir nos campeonatos profissionais durante um período de tempo inferior a 46 minutos.
8. O jogador que tenha sido utilizado num jogo da Liga Revelação pode ser livremente utilizado no jogo seguinte das equipas a competir nos campeonatos profissionais, independentemente do número de horas decorrido.
9. A participação de um jogador noutras competições organizadas pela FPF, com exceção da Taça de Portugal ou da Supertaça de Portugal, apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 48 horas entre o início de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito os jogadores que, constando da ficha técnica, não tenham sido utilizados ou tenham sido utilizados na equipa de Sub23 durante um período de tempo inferior a 46 minutos.
10. O jogador que tenha sido utilizado noutras competições organizadas pela FPF pode ser livremente utilizado no jogo seguinte da equipa de Sub23, independentemente do número de horas decorrido.
11. A participação de um jogador num jogo da Liga, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
12. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de clube satélite.
13. São qualificados para participar na competição prevista no presente regulamento 28 jogadores, que devem constar de uma lista própria, de modelo aprovado pela FPF.
14. São ainda qualificados para participar na Liga Revelação, os jogadores com contrato de trabalho desportivo ou de formação desportiva, inscritos na Liga Portuguesa de Futebol Profissional.

15. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, são ainda qualificados para participar na competição referida no presente regulamento 10 jogadores da categoria de juniores A ou B, que devem constar de uma outra lista, de modelo aprovado pela FPF.

Artigo 57.º Jogadores formados localmente

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes no presente Campeonato só podem inscrever nas fichas técnicas dos jogos, no máximo 7 jogadores não formados localmente na FPF, independentemente do seu estatuto.
2. O jogador formado na FPF é aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua Nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

Artigo 58.º Cedência temporária de jogadores

1. Os Clubes participantes na presente Prova podem ceder temporariamente a outro Clube, da mesma ou de outra competição, os serviços de um jogador profissional por si inscrito na FPF, nos termos da regulamentação e legislação referida no n.º 1 do artigo 57.º.
2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.
3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

Artigo 59.º Deveres dos jogadores

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

- a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;
- b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;
- c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
- d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 60.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da FPF, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos da Liga.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista flash interview e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF, exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 61.º Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes na Liga Revelação devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e um treinador-adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.
2. Os treinadores principais devem ter obtido, ou estar a obter em curso oficial que frequentem, a habilitação de grau III (UEFA A) e os treinadores adjuntos devem ter obtido ou estar a obter em curso oficial que frequentem, a habilitação de grau II (UEFA B), devidamente comprovada

através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto.

3. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias, contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar, para regularizarem a situação.
4. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
5. Sem prejuízo do previsto no número 3, 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.
6. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
7. Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de março, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
8. Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
9. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 62.º Titularidade de direitos

1. Sem prejuízo dos compromissos comerciais anteriormente assumidos pelos clubes, os clubes são titulares dos direitos de transmissão televisiva da presente competição, podendo a FPF transmitir um ou mais jogos por jornada.
2. Compete à FPF a determinação, em cada jornada, da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar.

3. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.
4. Nos jogos transmitidos pela FPF, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à FPF, correspondente a 8 espaços na primeira linha de publicidade.
5. Em todos os outros jogos não mencionados no número anterior, os clubes detêm direitos de publicidade estática na primeira linha de publicidade, correspondente ao espaço de 12m x 1m situado na parte central e zona oposta ao banco de suplentes, de modo a publicitar o nome da prova e a denominação do seu patrocinador oficial.
6. A FPF tem competência exclusiva para instalar publicidade nos painéis publicitários de flash interview nos jogos referidos no número 4.

Artigo 63.º Autorizações da FPF

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos da Liga Revelação, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da FPF.
2. O pedido de autorização deve ser enviado à FPF 15 dias antes da data do jogo.
3. A FPF reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos.
4. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.

Artigo 64.º Horários de transmissão televisiva

1. A FPF pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos da Liga Revelação aos sábados às 11:00 e às terças feiras às 18 horas, considerando-se este horário como reservado às transmissões televisivas.

2. A Direção da FPF pode ainda autorizar transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior.
3. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

Artigo 65.º Atividade dos órgãos de comunicação social

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto, é obrigatória a realização de uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de flash interview, que é efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo da Liga que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente superflash e Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
3. O superflash tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre fatos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
4. O flash interview realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
 - a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;
 - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
 - c) São entrevistados 2 elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
 - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;
5. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 30 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o flash interview, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
6. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas as seguintes regras:

- a) O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 30 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, nunca ultrapassando o período de tempo referido na alínea anterior, salvo se esse tempo já tiver sido esgotado.
11. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.
 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. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
 16. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube, a publicidade constante do equipamento do jogo e a marca do fornecedor do seu equipamento desportivo.

Artigo 66.º Entrevistas na Zona Mista

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes através da zona referida.
2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.

Artigo 67.º Radiodifusão

Sem prejuízo do direito à informação, os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos mencionados no artigo 63º, através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

Artigo 68.º Outros meios de comunicação

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

Artigo 69.º Ecrãs Gigantes

1. O Clube que jogue na qualidade de visitado em estádio que possua ecrãs gigantes, pode efetuar transmissão de imagens e som de jogo que não seja objeto de transmissão televisiva pela FPF, de acordo com as seguintes diretrizes:
 - a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
 - b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
 - c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
 - d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de caráter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes.
2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da FPF, a ser concedida para cada época desportiva.

3. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Liga, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida pela FPF.
5. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 70.º Competência

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

Artigo 71.º Fiscalização

A organização financeira dos jogos pode ser fiscalizada pela FPF ou pela Associação Distrital ou Regional correspondente.

Artigo 72.º Encargos com deslocações

Sem prejuízo de deliberação em sentido contrário por parte da Direção da FPF e do regime próprio das deslocações às Regiões Autónomas, os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos da Liga.

Artigo 73.º Jogos em estádio cedido

1. Nos jogos realizados em estádio cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.

2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto nos artigos 77.º e 78.º.

Artigo 74.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos

1. Nos jogos sem organização financeira, disputados em estádio neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse estádio e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente aos encargos efetivamente verificados pela sua utilização, a suportar em partes iguais pelos dois Clubes.
2. Quando os Clubes efetuam jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.
3. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.
4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1 e é pago até ao limite de 23 pessoas.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indiquem estádios relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportam de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

Artigo 75.º Receita

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

Artigo 76.º Despesas de Organização

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

- a) As despesas de Segurança e todos os encargos de organização;
- b) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

Artigo 77.º Emissão de bilhetes

1. Em todos os jogos da Liga Revelação, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos da Liga deve respeitar o layout fornecido pela FPF e deve incluir, obrigatoriamente, as seguintes menções:
 - a) Numeração sequencial;
 - b) Denominação do jogo;
 - c) Identificação das equipas;
 - d) Identificação do estádio;
 - e) Data e hora do jogo;
 - f) Indicação da porta, setor, fila e lugar, se existirem;
 - g) Preço, em Euros;
 - h) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
 - i) Identificação do organizador e do promotor do jogo;
 - j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao estádio e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.
3. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.
4. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.
5. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais devem conter todas as especificações referidas no número 2.

6. Os clubes devem entregar à FPF 50 convites destinados aos patrocinadores da prova, para todos os jogos, desde que solicitados pela FPF com 10 (dez) dias de antecedência

Artigo 78.º Preços dos bilhetes

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos da Liga 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. O preço dos bilhetes para os clubes visitantes, não pode exceder o valor mais baixo praticado para o público, excluindo os sócios.
4. A distribuição e venda irregular de bilhetes, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

Artigo 79.º Distribuição e reembolso de bilhetes

1. Os Clubes devem comunicar à FPF, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no estádio no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.
2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 5% da capacidade do estádio do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.
3. Adicionalmente, os clubes visitantes têm o direito de solicitar 30 convites para lugares de melhor categoria e 5 convites para o camarote principal desde que solicitados ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.
4. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à FPF.
5. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm o direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.

6. Se um jogo iniciado se concluir em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

Artigo 80.º Livre ingresso

1. Nos jogos da Liga têm direito de livre entrada nos estádios as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a Liga Portuguesa de Futebol Profissional, bem como as previstas em Regulamento da FPF.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual, deve conter todas as características previstas no artigo 79.º.
3. Os lugares para os detentores de livre ingresso não podem ultrapassar 5% da lotação do estádio.

CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS

Artigo 81.º Competência

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

Artigo 82.º Procedimento

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

CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Artigo 83.º Entrada em Vigor

O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2019/2020 devendo ser previamente publicado através de Comunicado Oficial.

ANEXOS

Anexo I – Ficha de Banco Suplementar

Anexo II – Requerimento de Publicidade para equipamentos

Anexo III – Layout da Zona Técnica

Anexo I – Ficha de Banco Suplementar



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL

BANCO SUPLEMENTAR
4 LUGARES

Competição		Data	____/____/____
Jogo		Jogo nº	
Campo		Localidade	
Clube		Código	

1	Nome completo		
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:	
Função			
2	Nome completo		
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:	
Função			
3	Nome completo		
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:	
Função			
4	Nome completo		
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:	
Função			

A DIREÇÃO DO CLUBE

Assinatura do(a) delegado(a) ao jogo do Clube: _____

Assinatura do(a) árbitro(a) do jogo: _____

NOTA: Este formulário deve ser entregue ao(a) árbitro(a), devidamente preenchido, em conjunto com a ficha técnica e os cartões licença dos respetivos agentes desportivos.

Anexo II – Requerimento de Publicidade para Equipamentos



Requerimento de aprovação de publicidade no equipamento dos jogadores
nas competições inter-clubes da FPF

Clube Requerente		Categoria
Nome	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Morada	<input type="text"/>	

Empresas de Publicidade (nomes)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Empresas de Publicidade (descrição exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Empresas de Publicidade (medida exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
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

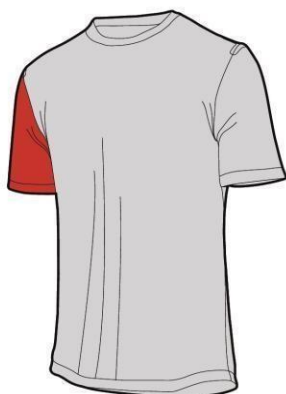
Aprovação da FPF: a publicidade do equipamento dos jogadores requerida foi aceite pelo presente para a época de

Assinatura e Carimbo do clube requerente	Assinatura e Carimbo da Associação
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Local	Data	Assinatura e Carimbo da FPF
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

N.B. este formulário deve ser enviado em triplicado com fotografia do equipamento

Indicações Técnicas - Camisolas



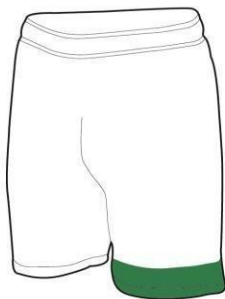
● - área reservada utilizável: 600 cm²



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

● - Publicidade nas mangas 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.

Anexo III - Layout da Zona Técnica

