



---

## **REGULAMENTO**

**TAÇA DE PORTUGAL PLACARD**

**2019 / 2020**

## Índice

CAPÍTULO I Disposições Gerais.....	6
Artigo 1.º Norma habilitante .....	6
Artigo 2.º Objeto .....	6
Artigo 3.º Disposições prévias .....	6
Artigo 4.º Integridade e transparência .....	7
Artigo 5.º Integração de lacunas .....	7
Artigo 6.º Época desportiva.....	7
Artigo 7.º Organizador e Promotor .....	8
Artigo 8.º Denominação da competição .....	8
Artigo 9.º Qualificação.....	8
CAPÍTULO II Organização Técnica.....	9
Artigo 10.º Formato.....	9
Artigo 11.º Desempate nas eliminatórias.....	11
Artigo 12.º Calendário .....	11
Artigo 13.º Sorteio.....	12
Artigo 14.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes .....	14
Artigo 15.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes.....	14
Artigo 16.º Adiamento de jogos .....	15
Artigo 17.º Sobreposição de jogos no mesmo estádio.....	15
Artigo 19.º Atraso de início do jogo e interrupções .....	16
Artigo 20.º Jogos não iniciados ou não concluídos.....	16
Artigo 21.º Jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto .....	17
Artigo 22.º Jogos com campos interditos por motivo disciplinar .....	17
Artigo 23.º Regiões Autónomas .....	18
CAPÍTULO III Instalações Desportivas.....	18
Artigo 24.º Requisitos dos Estádios.....	18
Artigo 25.º Condições de Segurança .....	21
Artigo 26.º Acreditação .....	22

Artigo 27.º Requisitos do terreno de jogo .....	23
Artigo 28.º Zona Técnica .....	23
Artigo 29.º Acesso e Permanência na Zona Técnica .....	23
Artigo 30.º Acesso aos balneários dos Clubes .....	26
Artigo 31.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem .....	26
Artigo 32.º Condições de acesso de espetadores .....	27
Artigo 33.º Suportes Publicitários .....	28
CAPÍTULO IV Jogos .....	29
Artigo 34.º Leis do Jogo .....	29
Artigo 35.º Duração dos Jogos .....	29
Artigo 36.º Rega do relvado .....	29
Artigo 37.º Apanha-bolas .....	29
Artigo 37.º Delegados ao jogo dos Clubes .....	30
Artigo 38.º Delegados ao jogo da FPF .....	32
Artigo 39.º Delegados Antidopagem .....	33
Artigo 40.º Diretor de Imprensa .....	33
Artigo 41.º Incompatibilidades dos Delegados .....	33
Artigo 42.º Equipas de arbitragem .....	33
Artigo 43.º Composição das equipas e substituição de jogadores .....	34
Artigo 44.º Composição dos bancos de suplentes .....	35
Artigo 45.º Banco suplementar .....	36
Artigo 45.º A – Speaker .....	36
CAPÍTULO V Equipamentos .....	36
Artigo 46.º Requisitos dos equipamentos .....	36
Artigo 47.º Identificação do capitão .....	37
Artigo 48.º Numeração .....	37
Artigo 49.º Emblemas oficiais .....	38
Artigo 50.º Publicidade nos equipamentos .....	38
Artigo 51.º Bolas .....	39
CAPÍTULO VI Jogadores e outros agentes desportivos .....	40

Artigo 52.º Participação de jogadores .....	40
Artigo 53.º Deveres dos jogadores .....	40
Artigo 54.º Deveres dos treinadores, médicos e massagistas .....	40
Artigo 55.º Habilitações mínimas dos treinadores .....	41
CAPÍTULO VII Jogo da Final .....	41
Artigo 56.º Regime do jogo da final.....	41
Artigo 57.º Diretor de Segurança .....	41
Artigo 58.º Livre-Trânsito .....	42
Artigo 59.º Treino Oficial .....	42
Artigo 60.º Reunião Organizacional.....	42
Artigo 61.º Utilização de coletes e entrada no terreno de jogo .....	43
Artigo 62.º Cerimónia de entrega de prémios.....	43
CAPÍTULO VIII Organização Comercial .....	44
Artigo 63.º Direitos.....	44
Artigo 64.º Publicidade.....	45
Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva.....	46
Artigo 66.º Transmissão e Atividades de Comunicação Social .....	46
Artigo 67.º Entrevistas na Zona Mista .....	49
Artigo 68.º Radiodifusão .....	49
Artigo 69.º Outras atividades .....	49
Artigo 70.º Ecrãs Gigantes .....	49
CAPÍTULO IX Organização Financeira .....	51
Artigo 71.º Competência .....	51
Artigo 72.º Delegação de competência .....	51
Artigo 73.º Encargos com deslocações.....	51
Artigo 74.º Jogos em estádio cedido .....	52
Artigo 75.º Jogos sem organização financeira e jogos repetidos .....	52
Artigo 76.º Bilhetes .....	52
Artigo 77.º Emissão de bilhetes.....	55
Artigo 78.º Bilhetes para o jogo da final.....	56

Artigo 79.º Livre ingresso .....	57
Artigo 80.º Receita .....	57
Artigo 81.º Despesas de Organização.....	57
Artigo 82.º Afetação.....	58
Artigo 83.º Distribuição da Receita .....	59
CAPÍTULO X Protestos .....	59
Artigo 84.º Competência .....	59
Artigo 85.º Procedimento.....	59
CAPÍTULO XI Disposições finais e transitórias .....	59
Artigo 86.º Disposições transitórias .....	59
Artigo 87.º Entrada em Vigor .....	60
ANEXOS .....	60
Anexo I – Definição de Zona Técnica .....	60
Anexo II – Banco Suplementar .....	60
Anexo III – Requerimento de publicidade para equipamentos .....	60

## 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 nº 2 do artigo 41.º do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho.

### Artigo 2.º Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça de Portugal Placard.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Taça, Prova ou Competição, é tida como feita à Taça de Portugal Placard.

### Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas.
2. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.
3. A Liga Portuguesa de Futebol Profissional, as Associações Distritais e Regionais e os Clubes consideram-se devidamente notificados pela FPF nos termos previstos anualmente em Comunicado Oficial, salvo indicação expressa em contrário.
4. As entidades referidas no número anterior devem ter sempre os seus contactos atualizados junto da FPF.
5. A FPF considera-se notificada nos termos divulgados, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial N.º 1.

#### Artigo 4.º Integridade e transparência

1. A Taça 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 Taça 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 5º Integração de lacunas

1. A Taça de Portugal Placard rege-se 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 Taça de Portugal Placard realiza-se no período que integra cada época desportiva oficial, tal como publicado pela FPF através de Comunicado Oficial.

#### Artigo 7.º Organizador e Promotor

1. A Taça de Portugal Placard é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo da Taça 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 sobre a organização financeira.
3. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF promove o jogo da final da Taça de Portugal Placard, o qual obedece a regulamentação específica inserida no presente Regulamento.

#### Artigo 8.º Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça de Portugal Placard podendo ser alterada, no todo ou em parte, na sequência de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.
3. A FPF e os Clubes participantes na presente Competição devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado, tecnológico ou não.
4. Em casos devidamente justificados, a FPF pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes têm o dever de colaborar com a FPF quanto ao cumprimento das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.

#### Artigo 9.º Qualificação

1. A Taça de Portugal Placard é disputada pelos Clubes participantes nos campeonatos nacionais de seniores de futebol masculino, que são a I Liga, a II Liga e o Campeonato Portugal.



2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se encontrem nas competições referidas no número anterior, sem prejuízo do dever de confirmar a sua participação através do preenchimento de declaração com modelo aprovado pela FPF.
3. A não confirmação de participação de um Clube na Taça corresponde à sua desistência sendo aplicada a sanção disciplinar respetiva.
4. As equipas B e os Clubes cujas sociedades desportivas participem em competições que permitam o seu acesso à Taça de Portugal Placard não podem participar nesta Prova.
5. Os Clubes Satélites não podem participar nesta Prova.
6. Participam ainda na Taça de Portugal Placard os clubes vencedores das Taças Distritais e Regionais e, os segundos classificados de cada Campeonato Distrital superior e Regional, na época imediatamente anterior, desde que confirmado o seu interesse no prazo concedido, para o efeito, pela FPF.
7. Os clubes finalistas vencidos nas taças Distritais e Regionais e, sucessivamente, os melhores classificados de cada Campeonato Distrital Superior e Regional podem ser convidados, pela Direção da FPF, a participar na taça de Portugal, sempre que tal se revele necessário para o cumprimento do formato da prova sem clubes isentos, aplicando-se o disposto na parte final do número anterior.

## CAPÍTULO II Organização Técnica

### Artigo 10.º Formato

1. A Taça de Portugal Placard é disputada em sete eliminatórias e uma final, nos termos divulgados por Comunicado Oficial para cada época desportiva.
2. São disputadas a uma mão todas as eliminatórias e a final, sem prejuízo do disposto no número seguinte.
3. A meia-final é disputada a duas mãos.

4. Os Clubes vencedores em cada eliminatória qualificam-se para jogar a eliminatória seguinte, e no caso das meias-finais, a final.
5. A Direção da FPF pode isentar clubes de qualquer eliminatória, sempre que o respetivo grupo não seja integrado por participantes em número par.
6. Um clube não pode ser considerado isento mais que uma vez.
7. O clube considerado isento em determinada eliminatória participa automaticamente na eliminatória seguinte.
8. Na primeira eliminatória participam os clubes do Campeonato Portugal, os vencedores das Taças Distritais e os Clubes segundos classificados de cada Campeonato Distrital superior.
9. Os clubes referidos no número anterior são divididos em oito séries de acordo com a sua localização geográfica, através de critério divulgado pela FPF por Comunicado Oficial.
10. Os Clubes da Região Autónoma da Madeira e da Região Autónoma dos Açores são colocados nas séries mais próximas dos aeroportos do Porto e Lisboa, respetivamente.
11. Na primeira eliminatória é disputado, dentro de cada série, um jogo por cada Clube, no recinto desportivo do Clube sorteado em primeiro lugar.
12. Na segunda eliminatória participam os vencedores da primeira eliminatória e os clubes da II Liga.
13. Na segunda eliminatória podem ainda participar clubes repescados da primeira eliminatória, sempre que tal se mostre necessário para perfazer o número total de 92 clubes.
14. Na segunda eliminatória, os Clubes da II Liga jogam todos na qualidade de visitante.
15. Na segunda eliminatória, os Clubes repescados jogam todos na qualidade de visitante se o adversário for do mesmo escalão ou inferior, salvo se ambos forem repescados.
16. Na terceira eliminatória participam os vencedores da segunda eliminatória e os Clubes da I Liga.
17. Na terceira eliminatória, os Clubes da I Liga jogam todos na qualidade de visitante.

18. As eliminatórias seguintes são disputadas pelos clubes vencedores da eliminatória imediatamente anterior num total de 32, 16, 8 e 4 clubes, respetivamente.
19. Na quarta, quinta e sexta eliminatória, joga na qualidade de visitada a equipa sorteada em primeiro lugar.
20. Na sétima eliminatória o disposto no número anterior é aplicável ao primeiro jogo, disputando-se o segundo jogo nas instalações do clube adversário.
21. A final é disputada no estádio definido pela FPF, sendo considerado visitado e visitante o vencedor do primeiro e do segundo jogo da sétima eliminatória, respetivamente.

#### Artigo 11.º Desempate nas eliminatórias

1. Se, no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado, é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo.
2. Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, os Clubes procedem a um desempate através de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo.
3. Nos casos em que no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma meia-final, os Clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos.
4. Se da aplicação do critério referido no número anterior a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos da meia-final, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos fora de casa, incluindo no prolongamento do segundo jogo.
5. Se mesmo assim igualdade se mantiver, aplica-se o disposto nos nºs 1 e 2.

#### Artigo 12.º Calendário

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais e dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva.

2. A FPF aprova o calendário da Taça e as suas alterações, define o horário dos sorteios, dos jogos, dos treinos oficiais, das reuniões organizacionais, das transmissões televisivas, das ações de imprensa e quaisquer outras que, no âmbito da Prova, se venham a realizar.
3. O calendário pode ser alterado posteriormente à sua publicação, através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da Prova, de organização das Seleções Nacionais, em casos de força maior, por motivos de transmissão televisiva ou ainda quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA, ou se for deferido requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo 14.º.
4. A data e a hora dos jogos podem ainda ser alteradas a pedido dos Clubes, relativamente aos jogos em que tenham que participar, nos termos do disposto no artigo 16.º.

#### Artigo 13.º Sorteio

1. Os sorteios da Taça são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios podem assistir os delegados credenciados das Associações Distritais ou Regionais, dos Clubes e ainda os órgãos de comunicação social.
3. Encontrando-se aberto o sorteio, são sorteadas as bolas correspondentes aos Clubes isentos, quando a eliminatória os admita.
4. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da primeira eliminatória é realizado nos termos seguintes:
  - a) São colocadas bolas com identificação dos clubes participantes na primeira eliminatória em oito potes correspondentes às oito séries;
  - b) Emparelham-se os clubes de cada Série entre si, iniciando o sorteio com o Pote A, para determinação dos jogos da Série A e daí sucessivamente.
5. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da segunda eliminatória é realizado nos termos seguintes:

- a) Sem prejuízo do disposto na alínea d), no pote B são colocadas bolas com identificação dos clubes da II Liga e no pote A são colocadas bolas com identificação dos demais participantes na segunda eliminatória, incluindo dos repescados se a eles houver lugar;
  - b) Por cada bola retirada do pote A é retirada uma bola do pote B;
  - c) Depois de retiradas todas as bolas do pote B, são sucessivamente retiradas as bolas do pote A, até que todos os jogos da segunda eliminatória se encontrem determinados;
  - d) Verificando-se necessidade de dar cumprimento ao disposto na primeira parte do número 13 do artigo 10º é iniciado o sorteio com a repescagem de clubes vencidos na eliminatória anterior;
  - e) Para realização do sorteio referido na alínea anterior são inseridas num só Pote bolas com identificação de todos os clubes vencidos e retiradas sucessivamente bolas em número necessário aos clubes a repescar.
6. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da terceira eliminatória é realizado nos termos seguintes:
- a) No pote B são colocadas bolas com identificação dos clubes da I Liga e no pote A são colocadas bolas com identificação dos demais participantes na terceira eliminatória;
  - b) Por cada bola retirada do pote A é retirada uma bola do pote B;
7. Depois de retiradas todas as bolas do pote B, são sucessivamente retiradas bolas do pote A, até que todos os jogos da segunda eliminatória se encontrem determinados.
8. Os sorteios para emparelhamento dos clubes das restantes eliminatórias são realizados nos termos seguintes:
- a) No pote A são colocadas bolas com identificação de todos os Clubes participantes na eliminatória respetiva;
  - b) De seguida são retiradas metade das bolas incluídas no Pote A e inseridas no Pote B;
  - c) Por cada bola do Pote A é retirada uma bola do Pote B, até que todos os jogos da eliminatória respetiva se encontrem determinados.
9. Depois de anunciados os resultados, é o sorteio dado por encerrado.

#### Artigo 14.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF, devendo-se observar um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube, se se tratar de jogo nacional, nas datas previstas no calendário de competições publicado pela FPF no início de cada época.
2. Quando um clube, participante nas competições da UEFA, tenha de disputar um jogo dessa competição imediatamente antes do jogo da Taça de Portugal Placard, tem direito a um intervalo de 72 horas, calculado entre o final daquele jogo internacional e o início do jogo seguinte da Taça de Portugal Placard.
3. 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 publicitados no Comunicado Oficial nº 1;
  - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas.
4. 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 nº1.
5. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF pode sempre alterar a data e a hora do jogo por motivos de transmissão televisiva, dentro das janelas horárias previstas no presente regulamento.

#### Artigo 15.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes

1. Salvo nos casos de interdição, é facultado ao Clube que comprove impossibilidade de utilizar o seu estádio, por impossibilidade do terreno de jogo, falta de condições de segurança ou não cumprimento dos requisitos para realização de transmissão televisiva, 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 dar entrada na FPF com 5 dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior obriga ao pagamento de uma taxa fixada pela FPF e publicada pelo Comunicado Oficial nº 1.
4. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de estádio, e a juntar o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.
5. Em circunstância alguma o jogo pode ser disputado no estádio da equipa que, pelo sorteio, é considerada visitante.

#### Artigo 16.º Adiamento de jogos

1. A calendarização da Taça de Portugal Placard não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham três ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. Os jogos adiados devem ser realizados em data anterior à do sorteio oficial da eliminatória seguinte da competição, exceto nos casos em que, por motivos de força maior, a Direção da FPF determine em sentido contrário.
4. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente às mesmas, através das formas de comunicação previstas, para cada época desportiva, pelo Comunicado Oficial N.º 1.

#### Artigo 17.º Sobreposição de jogos no mesmo estádio

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo estádio ou complexo desportivo, jogos de mais de duas categorias de um Clube ou ainda da sua equipa

“B”, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros estádios para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.

2. Se coincidirem no mesmo estádio ou complexo desportivo, jogos de duas ou mais categorias de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um sábado, domingo ou feriado das últimas 2 jornadas de qualquer competição oficial organizada pela FPF, compete ao clube a indicação de estádios diferentes, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

#### Artigo 19.º Atraso de início do jogo e interrupções

1. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo, por causa que não lhe seja imputável, e a FPF estiver devidamente informada do sucedido, o árbitro deve aguardar 60 minutos, se estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo.
2. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará 30 minutos.
3. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo seguinte.

#### Artigo 20.º Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, por qualquer razão, independentemente de intervenção humana, não puder iniciarse ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo estádio, até 24 horas depois, exceto se:
  - a) Existir acordo expresso pelos Clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela FPF;
  - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tiver agendado um jogo das competições da UEFA para a semana seguinte, situação em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. 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 terreno de jogo, aplica-se o disposto no nº1.



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 21.º Jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto

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

#### Artigo 22.º Jogos com campos interditos por motivo disciplinar

Os jogos dos Clubes cujos estádios se encontrem interditos por motivo disciplinar efetuam-se em estádios neutros, escolhidos pela FPF, após consulta às respetivas Associações.

#### Artigo 23.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, estão sempre obrigados a comparecer no dia imediatamente anterior ao jogo ou, caso não seja possível, no próprio dia do jogo, desde que fique salvaguardada a sua chegada ao recinto desportivo, pelo menos, 2 horas antes do início do jogo.
2. Não se encontram 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 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 e aqueles que, tendo-a conseguido, se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao clube visitado e à associação de futebol da qual fazem parte, no mais curto espaço de tempo possível.
4. Verificando-se as situações previstas nos números anteriores, os clubes visitantes encontram-se obrigados a apresentar um documento justificativo junto da FPF que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de 2 dias úteis, contados desde a data fixada para a realização do jogo.

#### CAPÍTULO III Instalações Desportivas

##### Artigo 24.º Requisitos dos Estádios

1. Para os 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. O estádio indicado por Clube participante deve ser dotado de lugares sentados, dispor de bancadas e entradas separadas para os adeptos de ambas as equipas e proporcionar as melhores condições de segurança, funcionalidade e conforto, limitando o risco de acidentes e facilitando a evacuação dos espectadores e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos da Taça de Portugal Placard são realizados nos estádios indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Deve existir um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados, de acordo com o Protocolo celebrado entre a FPF, o CNID, a APR e a API.
6. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.
7. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
8. Os estádios podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
9. Os jogos realizados, total ou parcialmente, em períodos noturnos, devem ser realizados em estádios com iluminação artificial do terreno desportivo, segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de estádios, tal como previsto na legislação aplicável.

10. Nos jogos objetos de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
11. A entidade responsável pelo estádio tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos corporais causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.
12. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.
13. Nos jogos com transmissão televisiva, compete ao clube visitado assegurar iluminação mínima de 1.200 lux e um sistema backup por gerador das torres de iluminação, uma sala para conferências de imprensa e zona para entrevistas rápidas, a colocação de 6 a 8 câmaras TV, a instalação de plataformas (uma central de 8mx2m e quatro de 2mx2m, sendo duas laterais, uma na bancada oposta e outra na bancada dos topos) e as condições técnicas e logísticas para produção televisiva.
14. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médicos-farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório.
15. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os mesmos devem ser, obrigatoriamente, assegurados por ambulâncias de serviços de emergência médica, devendo os clubes alertar, antecipadamente, o serviço de emergência médica. Em caso de gravidade o Clube Visitado deve providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, para transportar o sinistrado para o hospital.
16. Os serviços clínicos do Clube Visitado não podem contrariar a intervenção e decisões clínicas do Médico do Clube Visitante e a ação profissional do respetivo Enfermeiro/Massagista, quanto aos seus respetivos.
17. Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela FPF, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espetadores para área de jogo.

18. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente. Cada balneário deve ter, preferencialmente uma área mínima de 18 m<sup>2</sup> para servir 20 praticantes desportivos e deve ter, obrigatoriamente, instalações sanitárias.
19. O balneário da equipa de Arbitragem deve ter uma área mínima de 8 m<sup>2</sup>, com, pelo menos, um posto de duche, um lavatório e uma cabine sanitária com retrete.
20. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:
  - a) 1 lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
  - b) 1 lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 1 lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;
  - c) 2 lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da FPF;
  - d) 1 lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança.
21. Quando o recinto desportivo dispuser de relvado artificial, a superfície deve cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para a relva de futebol ou do *International Artificial Turf Standard*, salvo se a FPF autorizar uma dispensa especial.

#### Artigo 25.º Condições de Segurança

1. Os Clubes promotores dos jogos da Taça devem dispor de 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 Conselho Nacional do Desporto, como condição da sua validade.

3. A qualificação dos jogos como sendo de risco elevado encontra-se expressamente prevista na lei.
4. Nos jogos de risco elevado compete ao promotor designar um Coordenador de Segurança nos termos da lei.

#### Artigo 26.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores sem prejuízo de orientação da FPF e das forças de segurança pública, e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e dos 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 é feita pela FPF ou pelo clube visitado, e deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).
4. Para o jogo da final da Taça, a FPF procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas dentro e fora da Zona Técnica, competindo-lhe a determinação das zonas e áreas que cada agente tem direito de acesso e permanência e a definição da credencial a atribuir.
5. Os Clubes participantes remetem à FPF os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao jogo.
6. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida, desde que exibida.
7. Os jogadores devidamente equipados e inscritos na ficha técnica do jogo têm direito de acesso e permanência a qualquer uma das áreas identificadas como sendo da Zona Técnica, sem necessidade de mostrar credencial.

#### Artigo 27.º Requisitos do terreno de jogo

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.
2. No terreno de jogo relvado, natural ou sintético, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 2 e 3 metros, respetivamente, da área destinada ao público.
3. O terreno de jogo relvado deve apresentar uma superfície uniformemente plana de relva natural ou sintética.
4. 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.

#### Artigo 28.º Zona Técnica

A FPF define a Zona Técnica para cada estádio, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

- a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;
- b) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- e) Sala de controlo antidopagem;
- f) Área técnica, nos termos das leis do jogo.

#### Artigo 29.º 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, quando o jogo for o da final, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
  - b) Delegados dos Clubes participantes e os seus médicos, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
  - c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
  - d) Coordenador de Segurança;
  - e) Agentes da força de segurança;
  - f) Assistentes de recintos desportivos;
  - g) Apanha-bolas;
  - h) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF;
  - i) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - j) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
  - k) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
  - l) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - m) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
  - n) Presidente dos Clubes participantes.
2. Os agentes referidos nas alíneas c) e h) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada e, quando o jogo for o da final, a FPF não se oponha a tal acesso ou permanência.
3. Os 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.
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 do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e de comunicação da FPF e, para captação de imagens, fixado a câmara nos locais para o efeito determinados pela FPF.
6. Compete à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no nº 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.
7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no nº 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.
8. 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.

9. 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.
10. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF.
11. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.

#### Artigo 30.º Acesso aos balneários dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, massagistas, e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes, podendo em condições excecionais aí aceder o Delegado de jogo da FPF.
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 ao 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 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 31.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 desempenho das funções respetivas:

- a) Delegados dos Clubes participantes;
  - b) Delegados de jogo da FPF;
  - c) Membros da secção para a 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 nºs 1 e 2.

#### Artigo 32.º Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos da Taça, as estabelecidas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. 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 espectadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da legislação referida no nº 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos estádios, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.

4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizadas 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, caso exista, a permanência de cão guia.
7. Os estádios devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos do clube visitado e do clube visitante.
8. Os estádios devem ainda possuir uma bancada para os espectadores adeptos do clube visitante separada das restantes.

#### Artigo 33.º Suportes Publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos estádios deve respeitar as seguintes distâncias mínimas, nos termos do disposto no Anexo I:
  - 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 ou dos terrenos de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do estádio.

3. De igual forma, as faixas e os painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno de jogo, em caso de emergência.
4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar no recinto de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da FPF, que estabelece as normas aplicáveis.

## CAPÍTULO IV Jogos

### Artigo 34.º Leis do Jogo

Os jogos da Taça de Portugal Placard 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 35.º Duração dos Jogos

Os jogos da Taça de Portugal Placard têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos, sem prejuízo da aplicação das regras para casos de empate.

### Artigo 36.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 37.º Apanha-bolas

Nos jogos da Taça de Portugal Placard é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de 6 apanha-bolas, salvo se a equipa de arbitragem dispensar a sua presença, mencionando-o no respetivo relatório.

#### Artigo 37.º Delegados ao jogo dos Clubes

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com setenta e cinco minutos de antecedência face ao seu início;
  - b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização;
  - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
  - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, que não se encontrem devidamente credenciados pela FPF;
  - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de sessenta minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, 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 de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
    - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;
    - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
    - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.

- f) Nos jogos objeto de transmissão televisiva, apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de setenta e cinco minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos:
- i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
  - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;
  - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
  - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
- g) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;
- h) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo entregue ao árbitro, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, 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. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, treinadores, treinadores adjuntos e delegados 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 38.º Delegados ao jogo da FPF

1. A FPF nomeia delegados para os jogos da Taça, competindo-lhes zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
  - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, nomeadamente no âmbito da defesa da 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 antidopagem, 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 exercício das suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF até 48 horas após a conclusão do jogo. A partir da 5ª eliminatória da Competição, deve ser enviado à FPF até 24 horas após a conclusão do jogo.



#### Artigo 39.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 40.º 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 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 setenta e cinco minutos face ao início do jogo;
  - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
  - c) Assegurar a presença dos jogadores indicados, pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social, nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
  - d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores na Zona Mista.

#### Artigo 41.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 o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Coordenador de Segurança e de Diretor de Imprensa.

#### Artigo 42.º Equipas de arbitragem

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia a equipa de arbitragem para cada jogo da Taça, 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 nas 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 43.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 sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até três substituições no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, no caso de jogos com prolongamento, os clubes podem efetuar a 4ª substituição no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica de jogo 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.
- 5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.
- 6. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
- 7. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

#### Artigo 44.º Composição dos bancos de suplentes

- 1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) Um Delegado ao jogo;
  - b) Dois Treinadores;
  - c) Um Médico;
  - d) Um Massagista enfermeiro ou fisioterapeuta;
  - e) Sete jogadores suplentes.
- 2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
- 3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
- 4. A partir da 3ª eliminatória podem sentar-se no banco de suplentes dois oficiais.
- 5. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, um treinador principal e um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta.
- 6. 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 45.º Banco suplementar

1. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para 5 pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de 5 metros, nos termos do Anexo II.
2. Os elementos do banco suplementar devem estar devidamente identificados em documento para o efeito, nos termos de modelo constante no Anexo II.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

#### Artigo 45.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 46.º Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo da Taça 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 utilizará o seu equipamento de reserva.
7. No jogo da final da Taça, caso a Equipa de Arbitragem considere que os equipamentos são de difícil distinção, ou aptos a ser confundidos, compete à equipa visitante a apresentação do equipamento de reserva.

#### Artigo 47.º Identificação do capitão

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

#### Artigo 48.º Numeração

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

- g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar.

#### Artigo 49.º Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema e o nome oficiais do Clube, não podendo exceder uma dimensão superior a 10 cm<sup>2</sup>.
2. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, podendo constar apenas na camisola, à altura do peito.
3. Caso o emblema do Clube seja igualmente colocado nos calções e meias, deve apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
4. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

#### Artigo 50.º Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de quatro patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os
3. Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo III ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, e sem prejuízo das regras seguintes.
4. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
5. 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 cm<sup>2</sup>;
  - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm<sup>2</sup>;
  - c) Na manga esquerda até 100 cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm<sup>2</sup>;

- d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm<sup>2</sup>;
- 6. Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm<sup>2</sup>.
- 7. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm<sup>2</sup> em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
- 8. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.
- 9. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm<sup>2</sup>.
- 10. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm<sup>2</sup> em cada peça de equipamento.
- 11. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
- 12. A FPF não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que possam decorrer da aplicação das presentes normas.

#### Artigo 51.º Bolas

- 1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, com sete dias de antecedência deve o Clube visitado informar o Clube visitante da marca e modelo da bola a utilizar no dia do jogo.
- 2. A marca e o modelo da bola oficial dos jogos das meias-finais e da final da Taça de Portugal Placard são publicadas, em cada época desportiva, em Comunicado Oficial.
- 3. A bola oficial é fornecida pela FPF, sendo a sua utilização obrigatória para os clubes participantes nos jogos referidos no número anterior.
- 4. Compete ao Clube visitado apresentar as bolas necessárias para a realização do jogo.

## CAPÍTULO VI Jogadores e outros agentes desportivos

### Artigo 52.º Participação de jogadores

1. Apenas podem participar na Taça de Portugal Placard os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Podem participar nesta Competição jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
3. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

### Artigo 53.º Deveres dos jogadores

1. Os jogadores devem respeito para com todos os intervenientes no jogo e espetadores devendo 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 54.º Deveres dos treinadores, médicos e massagistas

1. Apenas podem participar na Taça os treinadores, médicos e massagistas, inscritos e licenciados pela FPF, e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido.



2. Os treinadores, médicos e massagistas devem pautar a sua conduta pelo cumprimento dos deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista Flash Interview e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo, tal obrigação recai sobre o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

#### Artigo 55.º Habilitações mínimas dos treinadores

Aos Clubes participantes na Taça de Portugal Placard aplica-se, obrigatoriamente, o regime das habilitações mínimas dos treinadores exigido na prova de acesso.

### CAPÍTULO VII Jogo da Final

#### Artigo 56.º Regime do jogo da final

Ao jogo da final da Taça de Portugal Placard são aplicadas as disposições constantes no presente Regulamento com as especificidades do presente Capítulo.

#### Artigo 57.º Diretor de Segurança

1. Os Clubes que se tenham qualificado para o jogo final da Taça devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário, designado para o exercício da função de Diretor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação ao jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Segurança:
  - a) Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais;
  - b) Colaborar na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto do jogo e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;

- c) Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil e os serviços de urgência médica.

#### Artigo 58.º Livre-Trânsito

1. Cada Clube participante na final tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
  - a) Presidente do Clube participante;
  - b) Diretor de Segurança;
  - c) Diretor de Imprensa;
  - d) Responsável para a organização do jogo.
2. A FPF pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com vista à boa organização e realização do jogo.

#### Artigo 59.º Treino Oficial

1. No dia imediatamente anterior ao jogo da final, é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube no estádio da final, com a duração máxima de sessenta minutos.
2. Nas sessões de treino oficiais, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
3. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
4. O Clube que na final for considerado visitado, tem prioridade na escolha do horário do treino.
5. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao seu canal televisivo, oficial ou equivalente, no período de treino fechado aos órgãos de comunicação social, é também autorizada a presença de uma câmara da estação detentora dos direitos de transmissão televisiva do jogo.

#### Artigo 60.º Reunião Organizacional

No dia do jogo da final, após a inspeção ao terreno de jogo por parte da Equipa de Arbitragem e dos delegados de ambos os Clubes, é realizada uma reunião organizacional juntamente com os diretores de imprensa e de segurança de cada Clube, do Coordenador de Segurança, do comandante das forças de segurança, dos elementos do serviço de emergência médica e dos bombeiros, com vista a esclarecer todas as questões relacionadas com o jogo, designadamente para:

- a) Discussão de assuntos relacionados com a segurança, com a verificação das condições técnicas do terreno de jogo e com a organização e realização do jogo;
- b) Informação pela FPF das questões relacionadas com a publicidade, com ações promocionais e cerimónia de entrega de prémios;
- c) Aprovação pela Equipa de Arbitragem dos equipamentos para o jogo e coletes de aquecimento.

#### Artigo 61.º Utilização de coletes e entrada no terreno de jogo

1. Nos períodos de aquecimento dos Clubes e durante a permanência nos respetivos bancos de suplentes, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
2. No início do jogo, os Clubes entram no terreno de jogo de mão dada com crianças vestidas com equipamento do Clube adversário.

#### Artigo 62.º Cerimónia de entrega de prémios

1. Ao Clube vencedor será atribuído um troféu oficial.
2. Aos jogadores inscritos na ficha técnica do jogo, aos restantes elementos presentes no banco dos suplentes e ao presidente do Clube vencedor será distribuída uma medalha em prata dourada.
3. Os clubes finalistas têm ainda direito a receber vinte e uma medalhas adicionais para entrega a agentes desportivos por si escolhidos.
4. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a sua organização, sendo obrigatória a presença dos jogadores e treinadores de ambos os Clubes.

## CAPÍTULO VIII Organização Comercial

### Artigo 63.º Direitos

1. A FPF tem competência exclusiva para a negociação, autorização e *sponsorização* dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da Prova e de cada um dos jogos que a integram, mesmo quando disputados no estádio de um dos Clubes participantes.
2. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Taça de Portugal Placard.
3. A FPF é a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos estádios, designadamente, no interior do recinto desportivo, nas linhas de publicidade, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, nos jogos, nos treinos oficiais, nas mesas e backdrops das conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (Superflash, Flash Interview e Zona Mista), e na cerimónia de entrega de prémios.
4. A FPF é ainda a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Taça de Portugal Placard se venham a realizar.
5. Compete ao Operador televisivo, a obrigação de comunicar a cada Clube, até 15 minutos antes do final do jogo, os três jogadores escolhidos para a Flash Interview.
6. A recolha de imagens dos jogos 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 nos regulamentos da FPF.
7. Compete ao Clube visitado assegurar que a FPF detém os direitos referidos no presente Capítulo.
8. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica, mediante Comunicado Oficial, aos Clubes participantes na Taça as contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva.

#### Artigo 64.º Publicidade

1. Em todos os jogos da Taça de Portugal Placard é reservado:
  - a) Na primeira linha de publicidade, o espaço de 6mx1m, 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, e bem assim
  - b) O círculo central do terreno de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.
2. Sem prejuízo da obrigação de cumprimento do disposto no número anterior, nos jogos sem transmissão televisiva, os Clubes considerados visitados podem instalar publicidade em qualquer local do estádio.
3. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, independentemente do estádio onde o mesmo se realize, apenas é instalada e exibida publicidade contratualizada pela FPF, sendo esta a única detentora de todos os direitos de:
  - a) Instalação de publicidade, institucional ou comercial em qualquer zona do estádio incluindo, sem limitar, a 1º e 2ª linhas, bancos de suplentes, círculo central, linhas de jogo, pórticos, túneis, muros ao nível do relvado, mesas da conferência de imprensa, *backdrops* e demais espaços destinados a entrevistas;
  - b) Realização de ações promocionais, publicitárias, institucionais, comerciais ou de responsabilidade social, em qualquer zona do estádio, após a abertura daquele ao público e até ao seu encerramento, em qualquer altura do jogo incluindo durante o intervalo.
4. Os clubes visitados podem instalar ou fazer exibir publicidade, em jogos objeto de transmissão televisiva, desde que verificados cumulativamente os seguintes requisitos:
  - a) O pedido com a descrição das marcas a exibir e os locais de instalação seja feito pelo clube interessado com, pelo menos, sete dias de antecedência do jogo;
  - b) As marcas cuja exibição se pretenda não sejam concorrentes com as marcas dos patrocinadores da prova;

- c) Não esteja em causa o retângulo de jogo e locais ao nível do relvado, incluindo, mas sem limitar à primeira e segunda linha, círculo central, túneis de acesso dos jogadores, bancos de suplentes, muro de bancadas, ou espaços visíveis em entrevistas (painéis publicitários e *backdrops*) ou em quaisquer atividades de media, designadamente *flash interview*, conferências de imprensa pós-jogo e zona mista;
- d) A ação pretendida não colida com o disposto no número seguinte;
- e) Não se trate de jogo das meias-finais ou do jogo da final.

#### Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva

1. A transmissão em direto ou em diferido de jogos da Taça é feita às sextas-feiras, sábados e domingos.
2. Pode ainda haver transmissões não compreendidas nos dias e 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 nº 1, 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 e Regulamentos da UEFA.

#### Artigo 66.º Transmissão e Atividades de Comunicação Social

1. A FPF determina o número de jogos objeto de transmissão televisiva e os respetivos meios para a sua transmissão.
2. A transmissão em direto ou em diferido de jogos da Taça é feita em horário e dia determinados pela Direção da FPF, independentemente de quaisquer outros requisitos.
3. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os clubes são obrigados a realizar uma conferência de imprensa, prévia ao jogo, na qual todos os órgãos de comunicação social podem ter acesso,

bem como uma conferência de imprensa, após o jogo, e uma SuperFlash Interview ou Flash Interview.

4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista, efetuada pelo operador de televisão que transmitiu o jogo, aos jogadores participantes, designada de SuperFlash, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.
5. A SuperFlash tem a duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versa unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
6. A *Flash Interview*, realizada pelo operador que transmitiu o jogo, ocorre fora do terreno de jogo e obedece às seguintes regras:
  - a) Inicia-se nos dez 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 dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
  - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, é substituído pelo treinador adjunto;
7. A conferência de imprensa, a realizar após o jogo, deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final, após terminar a *Flash Interview*, devendo ser aberta a todos os órgãos de comunicação social.
8. Nas conferências de imprensa dos jogos, com exceção da final da Taça, 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.
9. No dia da véspera do jogo da final da Taça, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão do jogo com a presença dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no estádio da final.
10. No dia do jogo da final realizam-se, na sala de imprensa do estádio de realização do jogo, decorridos 20 vinte minutos da cerimónia de entrega de prémios:
  - a) Uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencido;
  - b) Logo após a conclusão daquela, uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencedor.
11. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
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. Devem ainda ser observadas, quanto à atividade dos órgãos de comunicação social, as disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API.
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 da Taça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica incluindo, sem limitar, as backdrops das atividades de media, 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 67.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.
2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas, aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.

#### Artigo 68.º Radiodifusão

A FPF pode autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, das imagens e sons dos jogos que não sejam objeto de transmissão televisiva, através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

#### Artigo 69.º Outras atividades

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

#### Artigo 70.º Ecrãs Gigantes

1. Os Clubes que, na qualidade de visitados, joguem em estádios que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, de acordo com as seguintes diretrizes:
  - a) 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, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
  - c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas à violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possa resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e ainda que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
  - d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de caráter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;
  - e) Findo o tempo de jogo regulamentar, não pode ser indicado no ecrã gigante o tempo extra concedido pela Equipa de Arbitragem;
  - f) Não é permitida a divulgação de publicidade que, por qualquer meio, desvirtue os direitos conferidos no presente Regulamento à FPF;
  - g) De forma geral, toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.
2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da FPF, a ser concedida para cada época desportiva.
  3. Quando um Clube já possua uma autorização da FPF para a utilização de ecrã gigante em jogos oficiais na época desportiva em causa, não é necessário efetuar novo requerimento, devendo a sua utilização respeitar o disposto no presente artigo.
  4. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Taça de Portugal, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
  5. A violação das presentes normas determina a revogação da autorização concedida pela FPF.

6. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF, quando este se encontrar presente.
7. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar.

## CAPÍTULO IX Organização Financeira

### Artigo 71.º Competência

A organização financeira da Taça de Portugal Placard é da competência da FPF.

### Artigo 72.º Delegação de competência

1. A FPF pode delegar a organização financeira dos jogos nas Associações Distritais ou Regionais a que pertençam os Clubes que em cada jogo se encontrem na qualidade de visitados, ou diretamente a estes.
2. A Associação ou Clube com competências delegadas de organização financeira enviam à FPF, no prazo de vinte dias contados da realização do jogo em causa, os comprovativos das despesas efetuadas e o número de bilhetes vendidos, por categoria e preço, para elaboração do mapa de organização financeira do jogo.
3. As verbas devidas pela organização financeira dos jogos são pagas à FPF no prazo de dez dias, contados do envio do mapa financeiro pela FPF.
4. O regime previsto nos números anteriores não é aplicável à final da Taça de Portugal.

### Artigo 73.º Encargos com deslocações

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

#### Artigo 74.º Jogos em estádio cedido

1. Nos jogos realizados em estádio cedido por Clube terceiro, este tem direito a receber 5% da receita líquida do jogo, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto no presente Capítulo para efeitos de determinação da receita líquida.

#### Artigo 75.º Jogos sem organização financeira e jogos repetidos

1. Nos jogos 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 efetuarem jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando todos os encargos inerentes.
3. Nos jogos repetidos, 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 e da FPF, nas percentagens definidas no artigo 84.º.
4. O valor a atribuir pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos é publicitado pelo Comunicado Oficial N.º 1 e é pago até ao limite de 23 pessoas.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indicarem estádios relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportam todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

#### Artigo 76.º Bilhetes

1. Os bilhetes são em regra emitidos pela FPF.
2. Quando a FPF emita bilhetes, compete ao Clube visitado a devolução dos remanescentes no prazo de quatro dias úteis contados desde a data de realização do jogo.

3. O custo de emissão dos bilhetes devolvidos será incorporado no mapa financeiro dos jogos, caso a taxa de devolução seja inferior a 50%, se a mesma for superior a 50%, o custo de emissão dos bilhetes devolvidos será imputado ao clube visitado, no remanescente.
4. Quando participem na qualidade de visitado equipas da I Liga ou da II Liga Profissional, os ingressos são emitidos pelos respetivos clubes.
5. Quando os bilhetes sejam emitidos pelo Clube visitado deve ser respeitado o layout e conteúdos definidos pela FPF, de acordo com o estabelecido em Comunicado Oficial.
6. Os Clubes devem indicar à FPF, até 10 dias antes do jogo da 1ª eliminatória em que participem, o número de lugares que no seu estádio se encontram reservados aos seus associados, discriminando os lugares reservados a bilhetes época e o número de lugares vendáveis a sócios.
7. Os preços dos bilhetes são publicitados, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial N.º 1 e a sua alteração exige o acordo de ambos os Clubes e da FPF.
8. Para os efeitos da tabela de preços são aplicáveis os seguintes critérios:
  - a) Entre Clubes pertencentes à mesma divisão, praticam-se os preços correspondentes a essa divisão;
  - b) Entre Clubes pertencentes a divisões diferentes, praticam-se os preços correspondentes à divisão superior.
9. A Direção da FPF pode estabelecer preços diferentes em função da importância de um jogo ou por acordo dos Clubes envolvidos.
10. Os sócios dos Clubes visitados podem ocupar os seus lugares mediante o pagamento de um preço especialmente previsto para o efeito.
11. Os sócios do Clube visitante podem adquirir bilhetes de valor igual ao dos sócios do Clube considerado visitado, até ao limite máximo de 10% da capacidade do estádio ou de 5% no caso do jogo ter sido classificado de risco elevado, desde que solicitados e pagos ao Clube considerado visitado com a antecedência mínima de 10 dias. Após esse período o Clube considerado visitado pode, se assim o entender, recusar a ceder bilhetes com aquele valor.

12. Nos jogos com transmissão televisiva, os Clubes visitantes não são obrigados a efetuar o pagamento antecipado dos ingressos e podem devolvê-los até 48h antes do jogo.
13. Em todos os jogos da prova a associação distrital ou regional e os clubes têm direito, respetivamente, a 15 e a 50 convites de bancada central.
14. O clube visitante terá ainda direito a 10% dos bilhetes da tribuna presidencial, com o limite de 8 bilhetes, e a um camarote de oito lugares ou, não havendo disponibilidade, a lugares similares, bem como a um lugar de estacionamento por cada dois bilhetes de tribuna presidencial, no parque com melhor acesso à referida tribuna.
15. Nos jogos televisionados, os clubes visitantes têm o direito a comprar até 100 bilhetes de bancada central, na bancada adjacente à dos 50 convites referidos no nº 13 do presente artigo, desde que solicitados com uma antecedência mínima de 10 dias.
16. Os bilhetes de época vendidos pelos clubes aos seus sócios podem incluir os jogos da Taça de Portugal, desde que a respetiva receita seja incluída no mapa financeiro do respetivo jogo.
17. Em alternativa à inclusão dos jogos da Taça de Portugal Placard nos bilhetes de época, os clubes podem conceder aos seus sócios um direito de preferência na compra de bilhetes.
18. A receita da venda, pelos clubes, dos camarotes de época e bilhetes com hospitalidade não entra no mapa financeiro do jogo.
19. Sem prejuízo do disposto nos números 11 a 15 do presente artigo, os clubes podem acordar diferentes quantidades e categorias, desde que haja autorização das forças de segurança e aprovação final pela FPF.
20. Nos jogos com transmissão televisiva, exceto o da final da Prova, a FPF tem direito a 20 bilhetes para a bancada central e 5 bilhetes VIP e, nos jogos sem transmissão televisiva, a 15 bilhetes para a bancada central.
21. A FPF tem ainda direito por cada jogo da Prova, com transmissão televisiva, a 4% (quatro por cento) dos bilhetes impressos para o jogo, com o limite máximo de 1100 bilhetes, sendo um terço deles, de categoria 1 ou categoria 2, bem como 15 lugares na tribuna presidencial, 10 lugares VIP e 20 lugares de estacionamento.

22. Deve ser disponibilizado um espaço central para o Clube visitante poder fazer filmagens técnicas do jogo para fins estritamente desportivos, desde que requisitado ao clube visitado até 5 dias antes do jogo.
23. O disposto nos números anteriores não é aplicável ao jogo da final da Taça.
24. 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.
25. 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.
26. A liquidação e entrega do IVA resultante da venda de bilhetes compete ao Clube, Associação ou FPF, consoante a entidade que tenha vendido os bilhetes.
27. Os clubes, com vista ao incremento da taxa de ocupação dos seus estádios, têm o direito de implementar sistemas de revenda de títulos de ingresso, através dos quais, sócios e adeptos que sejam detentores de bilhete de época (lugar anual) podem disponibilizar os seus lugares de forma a permitir a revenda dos mesmos pelo clube.
28. Na revenda dos lugares mencionada no número anterior é permitido o estabelecimento até ao dobro do preço previsto para o limite máximo definido no Comunicado Oficial n.º 1.

#### Artigo 77.º Emissão de bilhetes

1. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos da Taça deve respeitar o *layout* publicitado pela FPF em Comunicado Oficial, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:
  - a) Numeração sequencial;
  - b) Denominação do jogo;
  - c) Identificação dos Clubes;
  - d) Identificação do estádio;
  - e) Data e hora do jogo;
  - f) Indicação da porta, setor, fila e lugar;
  - g) Preço em Euros;

- h) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
  - i) Identificação do organizador e do promotor do jogo;
  - j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao estádio e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.
2. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.
  3. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.
  4. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, ou a pedido destes, destinados a ser distribuídos pelos seus patrocinadores, os quais, devem conter todas as especificações constantes do nº 1.

#### Artigo 78.º Bilhetes para o jogo da final

1. No jogo da final da Taça, a Direção da FPF tem competência exclusiva para:
  - a) Fixar o preço dos bilhetes;
  - b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;
  - c) Produzir e emitir bilhetes e convites;
  - d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;
  - e) Efetuar convites para o jogo.
2. Os Clubes participantes na final e as Associações a que aqueles pertençam podem vender bilhetes desde que o requeiram à FPF com uma antecedência mínima de trinta dias da data do jogo e respeitem as normas de venda definidas.
3. Os Clubes e Associações referidos no número anterior têm direito a requerer bilhetes até às percentagens seguintes:
  - a) 5% para cada Associação a cujo Clube participante pertença;



- b) 32,5% para cada Clube participante.
- 4. Os bilhetes que não forem vendidos pelas entidades referidas no número anterior podem ser devolvidos desde que recebidos pela FPF até cinco dias antes do dia do jogo.
- 5. Os bilhetes vendidos ou não entregues no prazo referido no número anterior são pagos à FPF pelo requisitante nos dez dias seguintes à realização do jogo.
- 6. A FPF entrega a cada Clube finalista cem convites.

#### Artigo 79.º Livre ingresso

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

#### Artigo 80.º Receita

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

#### Artigo 81.º Despesas de Organização

São despesas dos jogos a deduzir ao valor da receita apurada nos termos do número anterior, o seguinte:

- a) Nos jogos da Taça:
  - i. Produção de bilhetes;
  - ii. Policiamento, Assistentes de Recinto Desportivo, Bombeiros e Cruz Vermelha;
  - iii. Bilheteiros;
  - iv. Limpeza do estádio;
  - v. Deslocação das equipas, até vinte e três pessoas por Clube e pelo valor fixado para cada época desportiva;

- b) No jogo da final da Taça, além das despesas a que se refere o número anterior:
- i. Valor a pagar pela cedência do estádio;
  - ii. Limpeza;
  - iii. Consumos de água e eletricidade;
  - iv. Arbitragem, incluindo prémios, deslocação e alojamento;
  - v. Licenças administrativas;
  - vi. Segurança, incluindo transporte de grades;
  - vii. Piquetes de serviço técnico para elevadores e acessos;
  - viii. Impressão de credenciais e operacionalização do serviço de bilheteira;
  - ix. Outras despesas referentes à organização de jogo.

#### Artigo 82.º Afetação

Sobre a receita líquida apurada nos termos do artigo anterior, são calculadas as percentagens seguintes:

- a) 9% destinada ao Fundo de Arbitragem e Fomento;
- b) 2% destinado ao Fundo de Fomento do Futebol Juvenil;
- c) 10% destinados:
  - I. À Associação competente, quando ambos os Clubes finalistas pertencem à mesma Associação;
  - II. A ambas Associações e dividida em partes iguais quando os Clubes finalistas pertencem a Associações diferentes, ou
  - III. A cada uma das Associações a que pertencem os Clubes participantes no montante de 4% cada uma e à Associação que tenha jurisdição sobre o local do jogo quando esta for diferente daquelas, no montante de 2%.

#### Artigo 83.º Distribuição da Receita

Os Clubes participantes dividem em partes iguais o valor correspondente a 75% das receitas líquidas dos jogos da Taça, revertendo os restantes 25% para a FPF, sem prejuízo das exceções previstas nos artigos anteriores.

## CAPÍTULO X Protestos

#### Artigo 84.º Competência

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

#### Artigo 85.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 XI Disposições finais e transitórias

#### Artigo 86.º Disposições transitórias

1. Durante a época desportiva de 2019/20 os clubes devem ter no banco de suplentes, em alternativa ao médico, enfermeiro ou fisioterapeuta, uma pessoa possuidora do curso de suporte básico de vida.
2. A partir da época desportiva de 2020/21, os clubes devem, durante um período transitório de 2 épocas desportivas, ter no banco de suplentes um médico ou, em alternativa, um enfermeiro ou um fisioterapeuta.

#### Artigo 87.º Entrada em Vigor

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

#### ANEXOS

**Anexo I – Definição de Zona Técnica**

**Anexo II – Banco Suplementar**

**Anexo III – Requerimento de publicidade para equipamentos**

#### Anexo I – Definição de Zona Técnica



#### Anexo II – Banco Suplementar



#### BANCO SUPLEMENTAR 5 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

5 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 III – 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 <sup>2</sup>	área máxima: 450 cm <sup>2</sup> (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm <sup>2</sup>	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm <sup>2</sup>	área máxima: 100 cm <sup>2</sup>

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



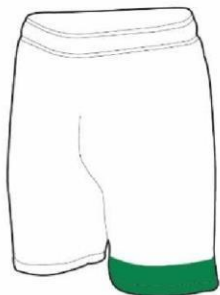
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



● - área reservada utilizável: 450 cm<sup>2</sup>  
(sem interferir com a numeração)

● - Publicidade nas mangas reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm<sup>2</sup>

#### Indicações Técnicas - Calções



● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm<sup>2</sup>; na parte posterior: 220 cm<sup>2</sup>,