



---

# REGULAMENTO

Campeonato de Portugal



### Índice

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS .....	5
Artigo 1.º Norma habilitante .....	5
Artigo 2.º Objeto .....	5
Artigo 3.º Disposições prévias .....	5
Artigo 4.º Princípios Gerais .....	5
Artigo 5.º Integração de lacunas .....	6
Artigo 6.º Época desportiva .....	6
Artigo 7.º Organizador e Promotor .....	6
Artigo 8.º Denominação da competição .....	6
Artigo 9.º Qualificação .....	7
Artigo 10.º Confirmação de Participação .....	7
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA .....	8
Artigo 11.º Formato da Competição .....	8
Artigo 12.º Classificação e desempates .....	9
Artigo 13.º Calendário da época desportiva .....	11
Artigo 14.º Ordem dos jogos .....	11
Artigo 15.º Sorteios .....	12
Artigo 16.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes .....	12
Artigo 17.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes .....	12
Artigo 18.º Adiamento de jogos .....	13
Artigo 19.º Sobreposição de jogos no mesmo estádio .....	13
Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções .....	14
Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos .....	14
Artigo 22.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos .....	15
Artigo 23.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares .....	15
Artigo 24.º Regiões Autónomas .....	15
Artigo 25.º Subidas e Descidas .....	16
Artigo 26.º Prémios .....	17

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS.....	17
Artigo 27.º Requisitos dos Estádios .....	17
Artigo 28.º Condições de Segurança .....	19
Artigo 29.º Acreditação.....	20
Artigo 30.º Requisitos do terreno de jogo .....	20
Artigo 31.º Zonas Técnicas.....	20
Artigo 32.º Acesso e permanência nas zonas técnicas .....	21
Artigo 33.º Acesso aos balneários dos Clubes .....	23
Artigo 34.º Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem .....	23
Artigo 35.º Condições de acesso de espetadores .....	23
Artigo 36.º Suportes Publicitários .....	24
Artigo 37.º Instalação .....	25
CAPÍTULO IV JOGOS.....	25
Artigo 38.º Leis do Jogo .....	25
Artigo 39.º Duração dos Jogos .....	25
Artigo 40.º Rega do relvado .....	25
Artigo 41.º Delegados dos Clubes.....	25
Artigo 42.º Secretário Técnico .....	27
Artigo 43.º Delegados de jogo da FPF.....	27
Artigo 44.º Delegados Antidopagem .....	28
Artigo 45.º Diretor de Imprensa .....	28
Artigo 46.º Incompatibilidades dos Delegados .....	28
Artigo 47.º Equipa de arbitragem .....	29
Artigo 48.º Composição das equipas e substituição de jogadores .....	29
Artigo 49.º Composição dos bancos de suplentes .....	30
Artigo 50.º Banco suplementar .....	30
CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS.....	30
Artigo 51.º Requisitos dos equipamentos .....	30
Artigo 52.º Identificação do capitão .....	31

Artigo 53.º Numeração .....	31
Artigo 54.º Emblemas oficiais .....	32
Artigo 55.º Publicidade nos equipamentos .....	32
Artigo 56.º Bolas .....	33
CAPÍTULO VI JOGADORES .....	33
Artigo 57.º Inscrição e participação de jogadores .....	33
Artigo 58.º Jogadores formados localmente .....	34
Artigo 59.º Cedência temporária de jogadores .....	35
Artigo 60.º Deveres dos jogadores .....	35
Artigo 61.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos .....	35
Artigo 62.º Habilitações mínimas dos treinadores .....	36
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL .....	36
Artigo 63.º Titularidade de direitos .....	36
Artigo 64.º Autorizações da FPF .....	37
Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva .....	38
Artigo 66.º Atividade dos órgãos de comunicação social .....	38
Artigo 67.º Entrevistas na Zona Mista .....	39
Artigo 68.º Radiodifusão .....	40
Artigo 69.º Outros meios de comunicação .....	40
Artigo 70.º Ecrãs Gigantes .....	40
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA .....	41
Artigo 71.º Competência .....	41
Artigo 72.º Quotas de Arbitragem e Fomento e de Organização .....	41
Artigo 73.º Fiscalização .....	41
Artigo 74.º Encargos com deslocações .....	42
Artigo 75.º Jogos em estádio cedido .....	42
Artigo 76.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos .....	42
Artigo 77.º Receita .....	42
Artigo 78.º Despesas de Organização .....	43

Artigo 79.º Emissão de bilhetes .....	43
Artigo 80.º Preços dos bilhetes .....	44
Artigo 81.º Distribuição e reembolso de bilhetes .....	44
Artigo 82.º Livre ingresso .....	44
CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS .....	45
Artigo 83.º Competência .....	45
Artigo 84.º Procedimento .....	45
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS .....	45
Artigo 85.º Disposições Transitórias .....	45
Artigo 86.º Norma revogatória .....	46
Artigo 87.º Entrada em Vigor .....	46
ANEXOS .....	47
Anexo I – Ficha de Banco Suplementar .....	48
ANEXO II – Requerimento de Publicidade para Equipamentos .....	49
Anexo III – Layout da Zona Técnica .....	50

## CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

### Artigo 1.º Norma habilitante

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

### Artigo 2.º Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato de Portugal, competição oficial organizada pela FPF.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova ou Competição, será tida como feita ao Campeonato de Portugal.

### Artigo 3.º Disposições prévias

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

### Artigo 4.º Princípios Gerais

1. O Campeonato de Portugal é realizado em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes devem colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.



### Artigo 5º Integração de lacunas

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

### Artigo 6.º Época desportiva

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

### Artigo 7.º Organizador e Promotor

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

### Artigo 8.º Denominação da competição

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

### Artigo 9.º Qualificação

1. O Campeonato de Portugal é disputado por 80 Clubes, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.
4. Sem prejuízo do disposto nos números 1 e 2, o número máximo de Clubes por Região Autónoma que podem disputar o Campeonato é limitado a 6.
5. Exceciona-se do número anterior os casos em que se verifique cumulativamente a existência de 6 Clubes no Campeonato, somando-se a descida da II Liga, de um ou mais Clubes das Regiões Autónomas.
6. Face à limitação prevista no número 5, os Clubes representantes das Regiões Autónomas que tenham sido indicados pela respetiva Associação Regional, disputam 2 jogos, um na qualidade de visitante e outro na qualidade de visitado, com o Clube da sua Região Autónoma pior classificado no Campeonato de Portugal, com vista a garantir o direito de disputar este Campeonato.
7. Um Clube que tenha sido despromovido ao Campeonato Distrital ou Regional numa época desportiva, não pode na época seguinte participar no Campeonato de Portugal, ainda que tenha obtido, em competição realizada entre o final de uma época e o início da seguinte, classificação que lhe permita o acesso.
8. Caso se verifique a situação referida no número anterior, a Associação Distrital ou Regional respetiva deve indicar outro representante.

### Artigo 10.º Confirmação de Participação

1. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir no Campeonato de Portugal, devem confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte, nos termos definidos no Comunicado Oficial n.º 1.
2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir no Campeonato.
3. A falta de inscrição de um Clube determina a sua desistência.
4. Os Clubes devem indicar o estádio no qual realizam os jogos do Campeonato na qualidade de visitados até 3 dias antes da realização do sorteio da Competição.





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

## CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

### Artigo 11.º Formato da Competição

1. O Campeonato de Portugal é constituído por duas fases, de acordo com o estabelecido nos números seguintes.
2. A Primeira Fase é composta pelos 80 Clubes participantes, os quais são divididos em 8 séries de 10 Clubes. Em cada série, todos os Clubes jogam entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado.
3. O agrupamento das séries é elaborado de acordo com a localização geográfica dos Clubes, em conformidade com critério publicitado por Comunicado Oficial da FPF.
4. Os Clubes da Região Autónoma da Madeira são colocados alternadamente nas séries mais a Norte e os Clubes da Região Autónoma dos Açores nas séries mais a Sul, de acordo com a ordem das séries.
5. Se face à limitação prevista para os Clubes das Regiões Autónomas os seus representantes não tiverem acesso direto ao Campeonato, as séries são preenchidas com Clubes representantes das Associações Distritais do continente, com maior número de Clubes a disputarem provas oficiais de Seniores em futebol 11 masculino.
6. Os 2 Clubes melhor classificados em cada série qualificam-se para a Segunda Fase – Séries de Subida.
7. Os 8 Clubes classificados do terceiro ao décimo lugar de cada série qualificam-se para a Segunda Fase – Séries de Manutenção/Descida.
8. Na Segunda Fase – Séries de Subida, os 16 Clubes qualificados são divididos em 2 séries de 8 Clubes cada, aplicando-se o disposto no número 3.
9. Em cada série, todos os Clubes jogam entre si, duas vezes e por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado, para apuramento do primeiro classificado de cada série.
10. Os 2 Clubes classificados no primeiro lugar de cada série, que sobem automaticamente à II Liga, jogam entre si um jogo final, em campo neutro, para apurar o Campeão de Portugal.



11. Os clubes que, no final da Primeira Fase, fiquem classificados em 7º, 8º, 9º e 10º lugares das Séries A, C, E e G são colocados, na Segunda Fase – Séries de Manutenção e Descida, nas Séries B, D, F e H, respetivamente.
12. Os clubes que, no final da Primeira Fase, fiquem classificados em 7º, 8º, 9º e 10º lugares das Séries B, D, F e H são colocados, na Segunda Fase – Séries de Manutenção e Descida, nas Séries A, C, E e G, respetivamente.
13. Os restantes trinta e dois clubes qualificados mantêm-se nas respetivas Séries de Manutenção e Descida.
14. Os clubes das Séries de Manutenção e Descida iniciam esta fase com 25% dos pontos obtidos na Primeira Fase e jogam entre si duas vezes, por pontos, uma na qualidade de visitante e outra na qualidade de visitado.
15. Os 2 Clubes classificados nos dois últimos lugares de cada uma das 8 séries de Manutenção e Descida descem automaticamente aos Campeonatos Distritais.
16. Os 8 Clubes classificados em sexto lugar em cada uma das séries de Manutenção e Descida jogam uma eliminatória, cujo emparelhamento é determinado através da realização de um sorteio puro, que consiste em dois jogos, por pontos, um na qualidade de visitante e outro na de visitado.
17. Os 4 clubes vencidos nas eliminatórias referidas no número anterior descem aos campeonatos distritais.
18. Os 4 quatro clubes vencedores das eliminatórias referidas no número 16 mantêm-se no Campeonato de Portugal.
19. Os 40 Clubes classificados do primeiro ao quinto lugar nas 8 séries da Segunda Fase das Séries de Manutenção e Descida, bem como os 4 clubes vencedores das eliminatórias referidas no número 18, mantêm-se no Campeonato de Portugal.

### **Artigo 12.º Classificação e desempates**

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes em cada série referida no artigo anterior, adota-se a seguinte tabela:
  - Vitória - 3 pontos;
  - Empate - 1 ponto;
  - Derrota - 0 pontos.



2. Quando, no final das séries disputadas por pontos referidas no artigo anterior, existam Clubes em situação de igualdade pontual, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:

- a) O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da Prova em causa;
- b) A diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da Prova em causa;
- c) A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos realizados na fase da prova em causa;
- d) O maior número de vitórias na fase da prova em causa;
- e) O maior número de golos marcados na fase da prova em causa;
- f) O menor número de golos sofridos na fase da prova em causa.

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

- a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
  - i) Um jogo em estádio neutro, designado pela FPF;
  - ii) Subsistindo a igualdade, é feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
  - iii) Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, de acordo com as leis do jogo;
- b) Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:
  - i) É realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogam entre si apenas uma vez, em estádio neutro, designado pela FPF.
  - ii) Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.

4. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacitamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da FPF.

5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.



6. Nas finais jogadas a “duas mãos”, se no final do tempo regulamentar do segundo jogo o resultado estiver empatado no conjunto das “duas mãos” é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo.

7. Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, o desempate é efetuado através de pontapés da marca de grande penalidade, em conformidade com as Leis do jogo.

### **Artigo 13.º Calendário da época desportiva**

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.
3. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva, quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA ou, se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo 16.º.
4. A FPF pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.

### **Artigo 14.º Ordem dos jogos**

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos das 2 últimas jornadas de cada Fase do Campeonato devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.
4. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais nas 2 últimas jornadas, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na série da fase da prova em causa.

### Artigo 15.º Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato de Portugal são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, sempre que possível até 10 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios podem assistir os representantes dos Clubes participantes e das respetivas associações.
3. Os órgãos de comunicação social podem assistir aos sorteios.

### Artigo 16.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 final de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube, quer se trate de jogo nacional ou de um jogo organizado pela UEFA.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com quinze dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
  - a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;
  - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior obriga ao pagamento de uma taxa fixada pela FPF no Comunicado Oficial n.º1.
4. O Clube requerente deve obrigatoriamente informar o Clube visitante da mudança de data ou hora, juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

### Artigo 17.º Alteração de estádio por iniciativa dos Clubes

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

2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na FPF com 5 dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior obriga ao pagamento de uma taxa fixada pela FPF no Comunicado Oficial n.º1.
4. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube visitante da mudança de estádio juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

### **Artigo 18.º Adiamento de jogos**

1. A calendarização do Campeonato de Portugal não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham 3 ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
4. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
5. A FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial n.º 1.

### **Artigo 19.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 duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros estádios para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.



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

### **Artigo 20.º Atraso de início do jogo e interrupções**

1. São aplicáveis aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo seguinte.

### **Artigo 21.º Jogos não iniciados ou não concluídos**

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo estádio, até 24 horas depois, exceto nos casos seguintes:
  - a) Se os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo expressando o seu acordo para que o jogo se realize em data posterior, sendo designada nova data pela FPF para a sua realização ou conclusão.
  - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tenha agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. O disposto no número anterior é igualmente aplicável quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo.

3. 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.
5. No caso previsto no número 2, 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.

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

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

### **Artigo 23.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares**

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

### **Artigo 24.º Regiões Autónomas**

1. Os clubes cujas equipas tenham que se deslocar de e para as Regiões Autónomas, bem como entre ilhas das aludidas regiões, estão sempre obrigados a comparecer no dia imediatamente anterior ao jogo





ou, caso não seja possível, no próprio dia do jogo, desde que fique salvaguardada a sua chegada ao recinto desportivo, pelo menos, 2 horas antes do início do jogo.

2. Não se encontram obrigados a comparecer a um jogo os clubes que se encontrem impossibilitados de efetuar a deslocação, por motivos meteorológicos ou por qualquer outra circunstância, cuja responsabilidade lhes não possa ser imputável.
3. Os clubes que se vejam nas circunstâncias previstas no número 2, devem dar conhecimento de tal facto à FPF, ao clube visitado e à associação de futebol da qual fazem parte, no mais curto espaço de tempo possível.
4. Verificando-se as situações previstas nos números anteriores, os clubes visitantes encontram-se obrigados a apresentar um documento justificativo junto da FPF, que ateste a impossibilidade declarada de deslocação, no prazo de 2 dias úteis, contados da data fixada para a realização do jogo.

### **Artigo 25.º Subidas e Descidas**

1. Sobem à II Liga os 2 Clubes que obtenham desportivamente o acesso a essa competição nos termos do disposto nos artigos 11.º e 12.º do presente Regulamento.
2. Descem aos Campeonatos Distritais e Regionais os 20 Clubes que sejam desportivamente despromovidos nos termos do disposto nos artigos 11.º e 12.º do presente Regulamento.
3. As vagas resultantes das subidas e descidas previstas nos números anteriores são preenchidas pelos Clubes que forem despromovidos da II Liga e promovidos dos Campeonatos Distritais e Regionais, sendo tal informação comunicada à FPF, respetivamente, pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional e pelas Associações Distritais e Regionais de Futebol.
4. Sobem ao Campeonato de Portugal os 18 Clubes indicados pelas Associações Distritais respetivas, mais 1 Clube representante da Região Autónoma da Madeira e 1 Clube representante da Região Autónoma dos Açores, indicados pelas suas Associações Regionais.
5. No caso de um ou mais Clubes que tenham garantido desportivamente a possibilidade de disputar o Campeonato de Portugal não reunirem os requisitos regulamentares de inscrição nesta Prova, os seus lugares são preenchidos pelos representantes das Associações Distritais, com maior número de Clubes a disputarem provas oficiais de Seniores em futebol 11 masculino.
6. Nos casos em que na Competição existam equipas B, ou quando tenham garantido o direito de nela competir, observa-se, quanto a subidas e descidas de divisão, o seguinte:

- a) As equipas B encontram-se sempre subordinadas às equipas principais dos Clubes no seio dos quais existem, e nunca podem competir na mesma divisão;
- b) Se a equipa principal de um Clube descer ao Campeonato de Portugal, a equipa B do mesmo Clube desce automaticamente à divisão imediatamente inferior, sendo a sua vaga preenchida pelo Clube que, tendo perdido uma das eliminatórias a que se refere o número 13 do artigo 11.º, tiver obtido a melhor prestação desportiva atendendo aos seguintes critérios e de acordo com a seguinte ordem de preferência nas eliminatórias:
  - i) Maior número de vitórias alcançadas;
  - ii) Maior diferença entre golos marcados e golos sofridos;
  - iii) Maior número de golos marcados;
  - iv) Menor número de golos sofridos.
- c) As equipas B são despromovidas à divisão imediatamente inferior quando a sua classificação desportiva assim o determine;
- d) Quando uma equipa B obtenha o direito de subida à II Liga, onde a equipa principal do mesmo Clube venha a competir na mesma época desportiva, apura-se, para efeitos de subida de divisão, o Clube classificado no lugar imediatamente abaixo.

### Artigo 26.º Prémios

A FPF institui para o Campeonato de Portugal os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
- b) 30 medalhas para o Clube vencedor da Competição;
- c) 30 medalhas para o Clube vencido no jogo final da Competição.

## CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

### Artigo 27.º Requisitos dos Estádios

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol,



independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.

2. Os estádios indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos do Campeonato são realizados nos estádios indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, devem os Clubes visitados assegurar obrigatoriamente a existência de ambulâncias de serviço de emergência médica nos estádios, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
6. É recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
7. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.
8. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo 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.
9. 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.
10. 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.

11. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
12. 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.
13. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.
14. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu 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.
15. Em caso de gravidade o Clube Visitado deve providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, para transportar o sinistrado para o hospital.
16. Os serviços clínicos do Clube Visitado não podem contrariar a intervenção e decisões clínicas do médico do Clube Visitante e a ação profissional do respetivo enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, quanto aos respetivos jogadores.
17. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente.
18. 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 conceder uma dispensa especial.

### **Artigo 28.º Condições de Segurança**

1. Os Clubes promotores dos jogos do Campeonato devem aprovar regulamentos internos em matéria de segurança e de utilização dos espaços de acesso público, nos termos da legislação aplicável, cuja execução será precedida de concertação com as forças de segurança, a Autoridade Nacional de Proteção Civil, os serviços de emergência médica e a FPF.
2. Os regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo junto do IPDJ, como condição da sua validade.
3. Nos jogos de risco elevado compete ao promotor designar um Coordenador de Segurança nos termos da lei.

### Artigo 29.º Acreditação

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

### Artigo 30.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. 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.
3. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 3 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

### Artigo 31.º Zonas Técnicas

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

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

### Artigo 32.º Acesso e permanência nas zonas técnicas

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
  - a) Delegados da FPF, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
  - b) Delegados dos Clubes participantes, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
  - 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) Presidentes dos Clubes participantes;
  - i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
  - j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito.
  - l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
  - m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) 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, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.

6. Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.

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

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 e dar instruções táticas.



### **Artigo 33.º Acesso aos balneários dos Clubes**

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

### **Artigo 34.º Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem**

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:
  - a) Delegados dos Clubes participantes;
  - b) Delegados de jogo da FPF;
  - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
  - d) Elementos das forças de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
3. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.
4. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2.

### **Artigo 35.º Condições de acesso de espetadores**

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





2. As condições de acesso dos espetadores aos estádios devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.
3. As zonas para os espetadores devem estar separadas do terreno desportivo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da Lei e regulamentação da FPF.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Cada setor destinado aos espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.
6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão-guia, caso exista.

### **Artigo 36.º Suportes Publicitários**

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

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

### **Artigo 37.º Instalação**

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

## CAPÍTULO IV JOGOS

### **Artigo 38.º Leis do Jogo**

Os jogos do Campeonato de Portugal 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 39.º Duração dos Jogos**

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

### **Artigo 40.º Rega do relvado**

1. O Clube visitado pode efetuar a rega do relvado de forma uniforme até 60 minutos antes da hora fixada para o início do jogo.
2. Os dois Clubes participantes num jogo podem acordar que o relvado seja regado até 5 minutos antes do início do jogo, sempre após o período de aquecimento dos Clubes e da equipa de arbitragem, no máximo de 5, bem como durante 5 minutos no período de intervalo.

### **Artigo 41.º Delegados dos Clubes**

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

2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais ou os seus funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela FPF para esse efeito, a quem é atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com 75 minutos de antecedência face ao seu início;
  - b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização;
  - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
  - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF;
  - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 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 do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
    - ii) Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta, e massagista;
    - iii) Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
    - iv) Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
  - f) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;
  - g) 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 uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
5. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

### **Artigo 42.º Secretário Técnico**

O cargo de Secretário Técnico nos Clubes participantes no Campeonato de Portugal apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o grau II , de acordo com o regime jurídico de acesso à carreira de treinador.

### **Artigo 43.º Delegados de jogo da FPF**

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos do Campeonato de Portugal, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
  - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
  - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
  - c) Verificar com o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
  - d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
  - e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;



- f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a FPF o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;
- g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF no prazo de 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

### **Artigo 44.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 45.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 65 minutos face ao início do jogo;
  - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
  - c) Assegurar a presença dos jogadores indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
  - d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores na Zona Mista.

### **Artigo 46.º Incompatibilidades dos Delegados**

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da FPF, apenas podem representar uma entidade em cada jogo, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a FPF simultaneamente.
2. É ainda incompatível entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Coordenador de Segurança e de Diretor de Imprensa.



### Artigo 47.º Equipa de arbitragem

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

### Artigo 48.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 7 jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 3 substituições no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
  - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
  - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
4. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF.
5. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.



### **Artigo 49.º Composição dos bancos de suplentes**

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) 1 Delegado ao jogo;
  - b) 1 Treinador Principal;
  - c) 1 Treinador Adjunto
  - d) 1 Treinador Estagiário, caso exista;
  - e) 1 Médico;
  - f) 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista;
  - g) 7 jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador.

### **Artigo 50.º Banco suplementar**

1. Deve ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 4 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados de acordo com o modelo constante no Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela equipa de arbitragem.

## CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS

### **Artigo 51.º Requisitos dos equipamentos**

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

2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
3. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à FPF até ao dia 15 de julho de cada época.
4. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
5. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

### **Artigo 52.º Identificação do capitão**

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

### **Artigo 53.º Numeração**

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

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





### Artigo 54.º Emblemas oficiais

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

### Artigo 55.º Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 4 patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
  - a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600cm<sup>2</sup>;
  - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm<sup>2</sup>;
  - c) Na manga esquerda até 100cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm<sup>2</sup>;

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

### Artigo 56.º Bolas

- 1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
- 2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos do Campeonato, são publicados no Comunicado Oficial n.º1.

## CAPÍTULO VI JOGADORES

### Artigo 57.º Inscrição e participação de jogadores

- 1. Apenas podem participar no Campeonato de Portugal os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser Amadores, Profissionais ou Formandos, nos termos do



disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.

2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.
3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Seniores, de Juniores A e de Juniores B, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
4. A participação de um jogador num jogo de uma prova oficial apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o termo de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito os jogadores que tendo constado da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados.
5. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
6. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de clube satélite.

### **Artigo 58.º Jogadores formados localmente**

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes no presente Campeonato têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 10 jogadores formados localmente na FPF, independentemente do seu estatuto.
2. Os Clubes participantes no Campeonato, têm ainda a obrigatoriedade de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos, o mínimo de 2 jogadores formados no clube.
3. Um jogador formado no clube é aquele que, entre os 15 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado pelo clube, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.
4. O jogador formado na FPF é aquele que, entre os 15 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.

### Artigo 59.º Cedência temporária de jogadores

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

### Artigo 60.º Deveres dos jogadores

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores, devendo, respetivamente ser tratados por aqueles com urbanidade.
2. Os jogadores devem, em especial:
  - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;
  - b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da equipa de arbitragem;
  - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
  - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

### Artigo 61.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos

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

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

### **Artigo 62.º Habilitações mínimas dos treinadores**

1. Os Clubes participantes no Campeonato de Portugal devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e um treinador-adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.
2. Os treinadores principais devem ter obtido a habilitação de grau II (UEFA B) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau I (UEFA C), devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto.
3. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar.
4. Sem prejuízo do previsto no número anterior, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
5. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
6. Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de março, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
7. Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
8. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

## **CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL**

### **Artigo 63.º Titularidade de direitos**

1. A FPF é titular dos direitos de transmissão televisiva de um jogo por jornada, dos jogos da eliminatória para apuramento dos terceiros e quarto lugares e do jogo da final.



2. Compete à FPF a determinação, em cada jornada, da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar, não podendo nenhum clube recusar a participação.
3. Os direitos de transmissão televisiva dos jogos não referidos nos números anteriores pertencem ao clube visitado.
4. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.
5. Nos jogos referidos no número 2, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à FPF, correspondente a 10 espaços centrais na primeira linha de publicidade.
6. A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da FPF, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.

### **Artigo 64.º Autorizações da FPF**

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos do Campeonato de Portugal, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da FPF.
2. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a FPF não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do artigo anterior.
3. O pedido de autorização deve ser enviado à FPF 15 dias antes da data do jogo.
4. À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, não podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou *spots* publicitários, salvo se respeitantes a patrocinadores oficiais da Prova.
5. A transmissão no canal de televisão oficial do clube participante no jogo não pode, em circunstância alguma, ser efetuada no mesmo horário da transmissão utilizado pelo operador de televisão indicado pela FPF.
6. A FPF reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos.
7. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.

### Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva

1. A FPF pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos do Campeonato de Portugal às sextas-feiras, sábados e domingos, com início às 20H00, considerando-se este horário como reservado às transmissões televisivas.
2. A Direção da FPF pode ainda autorizar transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior, se houver consentimento expreso do clube que jogue na qualidade de visitado.
3. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

### Artigo 66.º Atividade dos órgãos de comunicação social

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto, é obrigatória a realização de uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *flash interview*, que é efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente *superflash* e Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização.
4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *superflash*, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
5. O *superflash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre fatos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
6. O *flash interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
  - a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;
  - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
  - c) São entrevistados 2 elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;



- d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;
- 7. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *flash interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
- 8. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
  - a) O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
  - b) O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
- 9. Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.
- 10. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
- 11. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
- 12. As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API, devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social.
- 13. Os titulares de direitos de transmissão televisiva, nos termos do artigo 63º, têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
- 14. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
- 15. 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 através da zona referida.
- 2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.



### Artigo 68.º Radiodifusão

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

### Artigo 69.º Outros meios de comunicação

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

### Artigo 70.º Ecrãs Gigantes

1. O Clube que jogue na qualidade de visitado em estádio que possua ecrãs gigantes, pode efetuar transmissão de imagens e som de jogo que não seja objeto de transmissão televisiva pela FPF, de acordo com as seguintes diretrizes:
  - a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
  - b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
  - c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
  - d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de carácter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes.
2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da FPF, a ser concedida para cada época desportiva.
3. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos do Campeonato, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida pela FPF.



5. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF.

## CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

### **Artigo 71.º Competência**

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

### **Artigo 72.º Quotas de Arbitragem e Fomento e de Organização**

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem e Fomento e uma Quota de Organização.
2. O valor da Quota de Arbitragem e Fomento e de Organização são definidas, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1.
3. O pagamento das quotas referidas nos números anteriores deve ser efetuado à FPF no prazo de oito dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem.
4. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma Quota no prazo referido no número anterior, é notificado pela FPF para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 10% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.
5. A FPF entrega mensalmente às Associações Distritais ou Regionais, 50% do valor das Quotas de Organização efetivamente pagas pelos Clubes a elas pertencentes.

### **Artigo 73.º Fiscalização**

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



### **Artigo 74.º Encargos com deslocações**

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

### **Artigo 75.º Jogos em estádio cedido**

1. Nos jogos realizados em estádio cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto nos artigos 77.º e 78.º.

### **Artigo 76.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos**

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

### **Artigo 77.º Receita**

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

### Artigo 78.º Despesas de Organização

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

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

### Artigo 79.º Emissão de bilhetes

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

### Artigo 80.º Preços dos bilhetes

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato são fixados no Comunicado Oficial n.º1, por tipo de lugar, não podendo o seu limite máximo ser alterado por iniciativa dos Clubes.
2. Sem prejuízo do estabelecido no número anterior, a Direção da FPF pode alterar os preços dos bilhetes, em função da importância de um jogo, a requerimento do Clube visitado, devendo, no entanto, ser ouvido o Clube visitante.
3. A distribuição e venda irregular de bilhetes, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

### Artigo 81.º Distribuição e reembolso de bilhetes

1. Os Clubes devem comunicar à FPF, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no estádio no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.
2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 10% da capacidade do estádio do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.
3. A requisição de bilhetes ao Clube visitado é igualmente comunicada à Associação Distrital ou Regional respetiva, que procede à respetiva entrega ao Clube requisitante.
4. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm o direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
5. Se um jogo iniciado se concluir em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

### Artigo 82.º Livre ingresso

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

## CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS

### Artigo 83.º Competência

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

### Artigo 84.º Procedimento

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

## CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

### Artigo 85.º Disposições Transitórias

1. Na época desportiva 2016/2017 para os efeitos do artigo 58.º do presente Regulamento, é considerado jogador formado localmente aquele que, entre os 15 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 23 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado pelo clube ou por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 36 meses.
2. Os 2 Clubes classificados em segundo lugar de cada série de subida, disputam um play off com os dois clubes que, na época desportiva de 2016/2017, ficarem classificados no 17.º e no 18.º lugares da 2ª Liga de futebol, com vista a apurar os dois vencedores que são promovidos a esta última competição.
3. Os 4 quatro clubes vencedores das eliminatórias referidas no número 16 do artigo 11.º do presente Regulamento jogam uma eliminatória, cujo emparelhamento é determinado através da realização de um sorteio puro, que consiste em dois jogos, por pontos, um na qualidade de visitante e outro na de visitado.
4. Os 2 clubes vencidos na eliminatória referida no número anterior descem aos campeonatos distritais e os dois clubes vencedores mantêm-se no Campeonato de Portugal.



5. A organização do jogo do *play off*, a exploração de todos os direitos a ele referentes e as regras de produção e execução do respetivo sorteio são definidas de comum acordo entre a FPF e a LPFP.

### **Artigo 86.º Norma revogatória**

São revogadas todas as disposições regulamentares constantes do Regulamento Campeonato de Portugal, que entrou em vigor no primeiro dia da época 2013/2014.

### **Artigo 87.º Entrada em Vigor**

1. O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2015/2016, devendo ser previamente publicado através de Comunicado Oficial.
2. As alterações ao presente Regulamento, aprovadas em reunião de Direcção da Federação Portuguesa de Futebol de 28 de abril de 2016, entram em vigor no primeiro dia da época desportiva 2016/2017.



### ANEXOS

**Anexo I – Ficha de Banco Suplementar**

**Anexo II – Requerimento de Publicidade para equipamentos**

**Anexo III – Layout da Zona Técnica**





### Anexo I – Ficha de Banco Suplementar



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

**BANCO SUPLEMENTAR**  
4 LUGARES

Competição		Data	/ /
Jogo		Jogo nº	
Campo		Localidade	
Clube		Código	

1	Nome completo	
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:
Função		

2	Nome completo	
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:
Função		

3	Nome completo	
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:
Função		

4	Nome completo	
Tipo de doc. de identificação:		Nº doc. de identificação:
Função		

#### A DIREÇÃO DO CLUBE

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

Assinatura do(a) árbitro(a) do jogo:

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



### ANEXO II – Requerimento de Publicidade para Equipamentos



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

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

Clube Requerente		Categoria
Nome		
Morada		

Empresas de Publicidade (nomes)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	

Empresas de Publicidade (descrição exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	

Empresas de Publicidade (medida exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
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

Local	Data	Assinatura e Carimbo da FPF

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



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

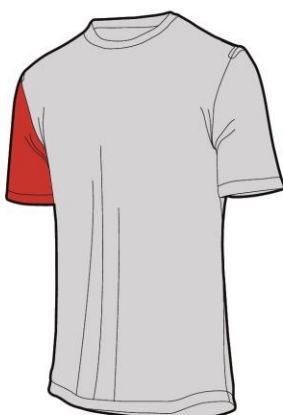
# REGULAMENTO

## Campeonato de Portugal



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

### Indicações Técnicas - Camisolas



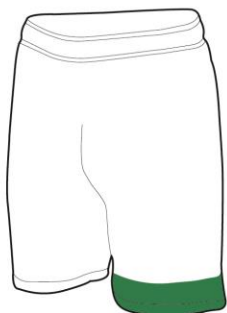
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



● - 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

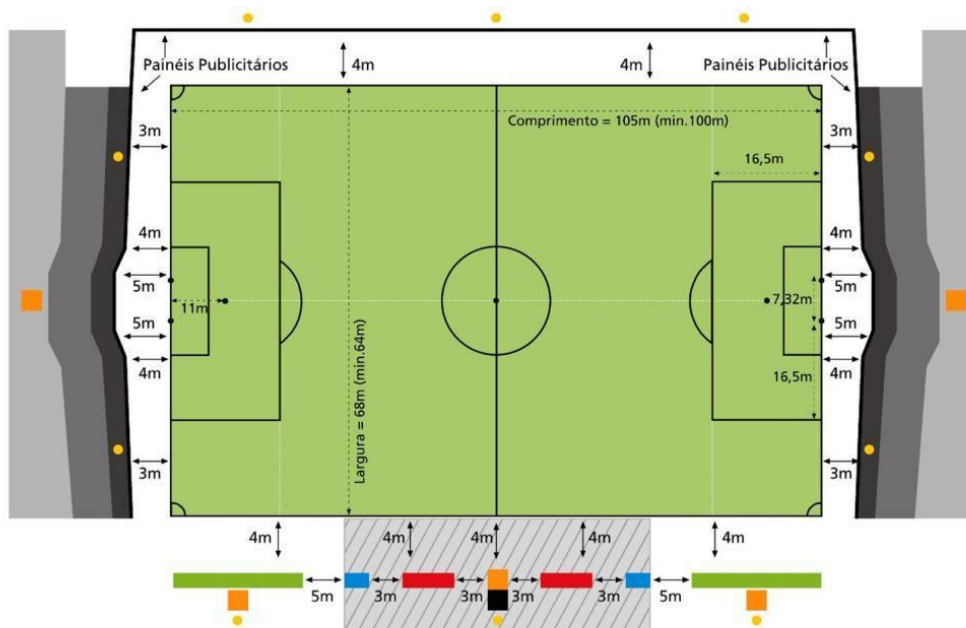


● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm<sup>2</sup>; na parte posterior 220 cm<sup>2</sup>,

## Anexo III – Layout da Zona Técnica

## REPRESENTAÇÃO DO TERRENO DE JOGO

### Definição da Zona Técnica



## LEGENDA

■ Esta área está reservada para posições de câmaras fixas. Contudo, o total do espaço ocupado por estas posições não pode exceder os 10 metros.

■ Zona de câmara Tv

■ Zona de fotografías.

● Posição dos apanha-bolas.

Posição de câmara Tv fixa.

Posição de câmara Tv móvel (fixa durante tempo de jogo).

### Zona Técnica

**Banco principal**

■ Banco principal

■ Banco suplementar

■ Quarto árbitro.

**Nota:** O diagrama reflecte distâncias mínimas. Diagrama com fins representativos.