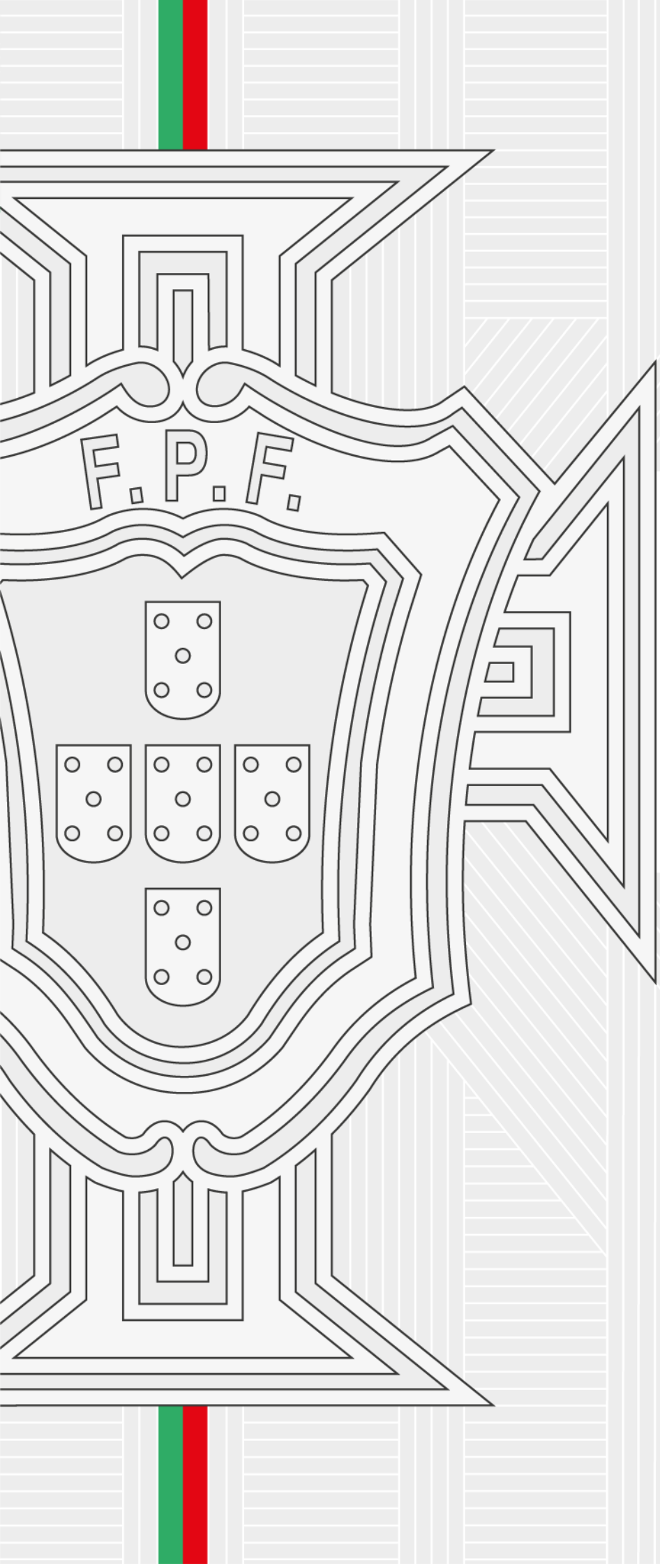


REGULAMENTO

TAÇA DE PORTUGAL

Regulamento aprovado pelo Comité de Emergência da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 6 de julho de 2020, de acordo com o disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º, do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação que lhe foi conferida pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, e artigos 51.º, número 2, alíneas a) e b) e 53.º dos Estatutos da FPF, com as alterações aprovadas pela Direção da FPF, na sua reunião ordinária de 30 de abril de 2024.

O presente regulamento foi sujeito a consulta pública.

Índice

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

ARTIGO 37º LIVRE-TRÂNSITO 33
ARTIGO 38º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA 34
ARTIGO 39º GESTOR DE SEGURANÇA 35
ARTIGO 40º OFICIAL DE LIGAÇÃO AOS ADEPTOS 36
ARTIGO 41º SUPORTES PUBLICITÁRIOS 36
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS 37
ARTIGO 42º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS 37
ARTIGO 43º NUMERAÇÃO 38
ARTIGO 44º EMBLEMAS OFICIAIS 38
ARTIGO 45º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO 39
ARTIGO 46º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS 39
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 40
ARTIGO 47º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES 40
ARTIGO 48º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES 41
ARTIGO 49º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 41
ARTIGO 50º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES 41
CAPÍTULO VI JOGOS 42
ARTIGO 51º LEIS DO JOGO 42
ARTIGO 52º DURAÇÃO DOS JOGOS 42
ARTIGO 53º REGA DO RELVADO 42
ARTIGO 54º BOLAS 42
ARTIGO 55º APANHA-BOLAS 43
ARTIGO 56º DELEGADOS AO JOGO DA FPF 43
ARTIGO 57º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES 44
ARTIGO 58º DELEGADOS ANTIDOPAGEM 46
ARTIGO 59º DIRETOR DE IMPRENSA 46
ARTIGO 60º EQUIPA DE ARBITRAGEM 47
ARTIGO 60.º - A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE) 46
ARTIGO 61º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS 48
ARTIGO 62º SPEAKER 49
ARTIGO 63º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES 49
ARTIGO 64º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES 50
ARTIGO 65º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR 51
CAPÍTULO VII JOGO DA FINAL 51
ARTIGO 66º REGIME DO JOGO DA FINAL 51
ARTIGO 67º REUNIÃO ORGANIZACIONAL 51
ARTIGO 68º TREINO OFICIAL 52
ARTIGO 69º UTILIZAÇÃO DE COLETES E ENTRADA NO TERRENO DE JOGO 52
ARTIGO 70º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS 52
ARTIGO 71º LIVRE-TRÂNSITO 53

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL 53
ARTIGO 72º TITULARIDADE DE DIREITOS 53
ARTIGO 73º PUBLICIDADE 54
ARTIGO 74º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA 56
ARTIGO 75º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL 56
ARTIGO 76º ECRÃS GIGANTES 59
ARTIGO 77º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA 61
ARTIGO 78º OUTRAS ATIVIDADES 61
ARTIGO 79º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO 61
ARTIGO 80º RADIODIFUSÃO 61
ARTIGO 81º MÚSICA OFICIAL 61
CAPÍTULO IX ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA 61
ARTIGO 82º COMPETÊNCIA 61
ARTIGO 83º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA 61
ARTIGO 84º JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO 62
ARTIGO 85º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS ... 62
ARTIGO 86º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO 63
ARTIGO 87º DESPESAS DE AFETAÇÃO 63
ARTIGO 88º RECEITA 64
ARTIGO 89º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA 64
ARTIGO 90º BILHETES 64
ARTIGO 91º EMISSÃO DE BILHETES 67
ARTIGO 92º BILHETES PARA O JOGO DA FINAL 68
ARTIGO 93º LIVRE INGRESSO 69
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 69
ARTIGO 94º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS 69
ARTIGO 95º ENTRADA EM VIGOR 69
CAPÍTULO XI ANEXOS 69
ANEXO I. ZONA TÉCNICA 69
ANEXO II. REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO 69

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE

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

ARTIGO 2º OBJETO

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

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

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

ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA

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

ARTIGO 5º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

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

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Taça é realizada em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
   - **a)** Zelar pelo nome e reputação da Taça;
   - **b)** Colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Taça;
   - **c)** Prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
   - **d)** Cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores;
   - **e)** Impedir e denunciar o exercício de poderes de direção, gerência ou administração pela mesma pessoa em mais do que um Clube;

f) Impedir e denunciar influência ou controlo, direto ou indireto, pela mesma pessoa em mais do que um Clube nesta Competição.

3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube, salvo tratando-se de sociedade desportiva e respetivo clube fundador.

4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão, incluindo designadamente o membro de direção, gerência ou administração, e aquele que, por si ou por interposta pessoa, pratique atos próprios daqueles.

5. Nenhuma pessoa pode deter o controlo, direto ou indireto, de mais do que um Clube nesta prova.

6. Nenhum Clube pode integrar pessoa que exerça, de forma ocasional ou permanente, a atividade de representação ou intermediação.

7. A FPF pode realizar ações de verificação da observância dos deveres enunciados, cumprindo a todos os intervenientes facultar as informações que lhes forem solicitadas, enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

ARTIGO 7º PLATAFORMA DA TRANSPARÊNCIA

1. A relação dos titulares e dos usufrutuários, individuais ou coletivos, por conta própria ou por conta de outrem, de participações qualificadas no capital social de sociedade desportiva é de comunicação obrigatória à FPF.

2. Para os efeitos do disposto no presente regulamento, considera-se participação qualificada a detenção, independentemente do título, isolada ou conjuntamente, de pelo menos 10 % do capital social ou dos direitos de voto.

3. A comunicação referida no n.º 1 deve ser feita pela sociedade desportiva, na Plataforma da Transparência da FPF, dela devendo constar, designadamente:

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

b) A identificação e discriminação de toda a cadeia de entidades a quem a participação deva ser imputada, independentemente da sua eventual sujeição a lei estrangeira;

c) A indicação de eventuais participações, diretas ou indiretas, daqueles titulares e usufrutuários noutra sociedade desportiva ou a prática de ato de gestão em mais do que um Clube, direta ou indiretamente.

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

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

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

g) Qualquer ligação a operador de apostas desportivas.

4. A informação referida no número anterior deve ser comunicada no prazo conferido para o efeito através de Comunicado Oficial e atualizada no prazo de quatro dias úteis contado da ocorrência de um dos seguintes factos constitutivos:

a) Aquisição ou ultrapassagem, por um titular ou usufrutuário, do limiar de 10 % do capital social ou dos direitos de voto;

b) Redução, por um titular ou usufrutuário, da sua participação ou detenção de direitos de voto para uma percentagem inferior à referida na alínea anterior.

5. Para efeitos do disposto neste artigo, é considerado usufrutuário o investidor, o promitente comprador ou outro que detenha poderes de uso, fruição ou administração de participação social de sociedade desportiva.

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

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

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Taça de Portugal é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo da Taça é promovido pelo Clube visitado, nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições sobre a organização financeira.
3. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF promove o jogo da final da Taça de Portugal, o qual obedece a regulamentação específica inserida no presente Regulamento.

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

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

ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

1. Sempre que os clubes sejam distribuídos de acordo com a sua localização geográfica, essa distribuição é executada com congregação dos clubes, feita por aplicação informática que, considerando as coordenadas das sedes de cada participante, determinando com exatidão máxima o conjunto de clubes com localização geográfica, de norte para sul, mais próxima a agregar.
2. Sem prejuízo no disposto no formato da prova, se existirem clubes nesta competição de ambas as regiões autónomas, os clubes da Região Autónoma dos Açores ficam nas séries mais próximas do aeroporto de Lisboa, e os clubes da Região Autónoma da Madeira ficam nas séries mais próximas do aeroporto do Porto. Se somente existir clubes de uma só região Autónoma, os mesmos ficam nas séries mais próximas do aeroporto de Lisboa.

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

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

ARTIGO 12º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

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

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 13º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se a seguinte tabela:

a) Vitória - 3 pontos;

b) Empate - 1 ponto;

c) Derrota - 0 pontos.

2. Se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

3. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

4. Se no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma eliminatória, disputada a duas mãos, os clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado o clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos.

5. Se da aplicação do critério referido no número anterior, a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos, procede-se, no segundo jogo, a um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

6. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento referido no número anterior, procede-se ao desempate através da marcação de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

7. Quando existam clubes em situação de igualdade pontual na mesma série, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:

a) O maior número de pontos alcançados pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si na fase da competição;

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8. 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 recinto desportivo 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 recinto desportivo neutro, designado pela FPF;

ii. Se no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios da situação de igualdade pontual na mesma série.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARTIGO 14º CALENDÁRIO

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

2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.

3. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva, quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte numa prova oficial da UEFA ou, se deferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes, nos termos do artigo referente à marcação e alteração de datas e horas de jogo.

4. A FPF pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.

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

6. Os Clubes que tenham três ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais da respetiva categoria etária podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados. Os Clubes com jogadores que não sejam da categoria etária da prova, mas estejam habilitados a participar na mesma, nos termos regulamentares, beneficiam desse regime desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos da prova disputados até à data da convocatória.

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

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

ARTIGO 15º SORTEIO

1. Os sorteios da Prova são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, podendo ser igualmente transmitidos via plataforma online a indicar previamente pela FPF, através de Comunicado Oficial.
2. Encontrando-se aberto o sorteio, são sorteadas as bolas correspondentes aos Clubes isentos, quando a eliminatória os admita.
3. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da primeira eliminatória é realizado nos termos seguintes:
   - **a)** São colocadas bolas com identificação dos clubes participantes na primeira eliminatória num número de potes correspondentes ao número de séries;
   - **b)** Emparelham-se os clubes de cada Série entre si, iniciando o sorteio com o Pote A, para determinação dos jogos da Série A e daí sucessivamente.
4. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da segunda eliminatória é realizado nos termos seguintes:
   - **a)** Sem prejuízo do disposto na alínea d), no pote B são colocadas bolas com identificação dos clubes da II Liga e no pote A são colocadas bolas com identificação dos demais participantes na segunda eliminatória, incluindo dos repescados se a eles houver lugar;
   - **b)** Por cada bola retirada do pote A é retirada uma bola do pote B;
   - **c)** Depois de retiradas todas as bolas do pote B, são sucessivamente retiradas as bolas do pote A, até que todos os jogos da segunda eliminatória se encontrem determinados;
   - **d)** Verificando-se o caso em que se mostre necessário proceder à repescagem de Clubes da 1.ª eliminatória de modo a perfazer o número total de 92 Clubes é iniciado o sorteio com a repescagem de clubes vencidos na eliminatória anterior;

e) Para realização do sorteio referido na alínea anterior são inseridas num só Pote bolas com identificação de todos os clubes vencidos e retiradas sucessivamente bolas em número necessário aos clubes a repescar.

5. O sorteio para o emparelhamento dos clubes da terceira eliminatória é realizado nos termos seguintes:

a) No pote B são colocadas bolas com identificação dos clubes da I Liga e no pote A são colocadas bolas com identificação dos demais participantes na terceira eliminatória;

b) Por cada bola retirada do pote A é retirada uma bola do pote B;

6. Depois de retiradas todas as bolas do pote B, são sucessivamente retiradas bolas do pote A, até que todos os jogos da terceira eliminatória se encontrem determinados.

7. Depois de anunciados os resultados, é o sorteio dado por encerrado.

ARTIGO 16º MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela FPF, devendo-se observar um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube, se se tratar de jogo nacional.

2. Quando um clube, participante nas competições da UEFA, tenha de disputar um jogo dessa competição imediatamente antes do jogo da Taça de Portugal, tem direito a um intervalo de 72 horas, calculado entre o início do jogo e o início do jogo seguinte.

3. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com quinze dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:

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

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

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

5. Os jogos adiados devem realizar-se antes da eliminatória seguinte, exceto se a FPF conceder um prazo superior.

6. A FPF pode sempre alterar a data e a hora de um jogo de acordo com o melhor interesse da prova.

7. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

ARTIGO 17º ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição, é facultado ao Clube que comprove impossibilidade de utilizar o seu recinto desportivo, por impossibilidade do terreno de jogo, falta de condições de segurança ou não cumprimento dos requisitos para realização de transmissão televisiva, o direito de jogar no recinto desportivo de outro Clube situado na área da sua Associação Distrital, ou na área de outra Associação Distrital, não podendo, neste último caso, distar mais de 100 quilómetros da primeira, mediante prévia autorização da FPF.

2. Na impossibilidade de utilizar o recinto desportivo indicado na prova de acesso, o Clube deverá indicar novo recinto desportivo que reúna as condições do recinto anteriormente aprovado.

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

4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior obriga ao pagamento de uma taxa fixada pela FPF e publicada pelo Comunicado Oficial Nº 1.

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

6. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

ARTIGO 18º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas categorias de um Clube ou ainda da sua equipa "B", a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua realização, deve o clube visitado indicar o jogo da competição que será objeto de alteração.

2. Se coincidirem no mesmo recinto desportivo, jogos de duas ou mais categorias de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um sábado, domingo ou feriado das últimas 2 jornadas de qualquer competição oficial organizada pela FPF, compete ao clube, através da respetiva Associação Distrital, a indicação de recintos desportivos diferentes, observando-se os requisitos regulamentares sobre instalações desportivas, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

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

4. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

ARTIGO 19º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

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

ARTIGO 20º JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS

1. Os clubes cujas equipas tenham que se deslocar de e para as Regiões Autónomas, bem como entre ilhas das aludidas regiões, estão sempre obrigados a comparecer no dia imediatamente anterior ao jogo ou, caso não seja possível, no próprio dia do jogo, desde que fique salvaguardada a sua chegada ao recinto desportivo, pelo menos, 2 horas antes do início do jogo.

2. Não se encontram obrigados a comparecer a um jogo os clubes que apesar de terem obtido a garantia a que se refere o número anterior, se encontrem impossibilitados de

efetuarem a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade não lhes possa ser imputada.

3. Os clubes que tenham obtido garantia de transporte e que se encontrem impossibilitados de efetuar a deslocação, seja por motivos meteorológicos, seja por qualquer outra circunstância cuja responsabilidade não lhes possa ser imputada, devem dar conhecimento de tal facto à FPF e ao Clube adversário, 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.

5. Após o sorteio, os clubes devem apresentar à FPF, no prazo de 5 dias úteis, a garantia de transporte para os jogos ao abrigo do presente artigo.

ARTIGO 21º JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

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

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

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

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

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

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

c) 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. Não se verificando o descrito na alínea b) o jogo deve realizar-se no dia imediatamente a seguir, no mesmo local e à mesma hora.
3. Quando, nos casos previstos na alínea b) do número 1, a FPF não aceitar a data acordada pelos clubes, pode esta proceder à marcação do jogo.
4. Iniciado e interrompido um jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.
5. No caso de jogos não iniciados o clube pode apresentar nova ficha técnica.
6. Quando o jogo não se iniciar devido a uma das equipas não conseguir chegar ao local do jogo, por qualquer motivo que seja, deve apresentar a devida justificação à FPF.
7. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no momento da interrupção.
8. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão e/ou nos casos de cedência/transferência a outros clubes, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade pelo médico do respetivo Clube, junto da FPF.
9. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial nº 1.
10. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

ARTIGO 22º 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 o jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e se encontrarem preenchidas 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 na respetiva realização.

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

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

ARTIGO 23º JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivo de protesto julgado procedente, são disputados nos recintos desportivos indicados no início da época pelo clube visitado, salvo se o recinto desportivo não cumprir os requisitos regulamentares à data da realização do jogo e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.

2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a FPF indica um recinto desportivo para a realização do jogo, considerando-se este neutro.

3. A repetição de jogo implica a elaboração de nova ficha técnica, podendo dela constar os jogadores inscritos pelo clube à data da realização do jogo de repetição.

ARTIGO 24º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

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

ARTIGO 25º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

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

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

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

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 26º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS

1. Para os efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos 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 jogos da Taça de Portugal são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes nas provas de acesso e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.

3. O recinto desportivo indicado por Clube participante deve ser dotado de lugares sentados, dispor de bancadas e entradas separadas para os adeptos de ambas as equipas e proporcionar as melhores condições de segurança, funcionalidade e conforto, limitando o risco de acidentes e facilitando a evacuação dos espectadores e a intervenção dos meios de socorro. É recomendável que os recintos desportivos possuam uma bancada para os espectadores adeptos do clube visitante separada das restantes.

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

5. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.

6. As zonas para os espectadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos do Regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à

intolerância nos espetáculos desportivos e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos recintos desportivos, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.

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

8. Deve existir um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados, de acordo com o Protocolo celebrado entre a FPF, o CNID, a APR e a API.

9. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Gestor de Segurança e pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.

10. Os recintos desportivos 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.

11. Os jogos realizados, total ou parcialmente, em períodos noturnos, devem ser realizados em recintos desportivos 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 recintos desportivos, tal como previsto na legislação aplicável.

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

13. A entidade responsável pelo recinto desportivo 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.

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

15. Nos jogos com transmissão televisiva, compete ao clube visitado assegurar iluminação mínima de 1.200 lux e um sistema backup por gerador das torres de iluminação, uma sala para conferências de imprensa e zona para entrevistas rápidas, a colocação de 6 a 8 câmaras TV, a instalação de plataformas (uma central de 8mx2m e quatro de 2mx2m, sendo duas laterais, uma na bancada oposta e outra na bancada dos topos) e as condições técnicas e logísticas para produção televisiva.

16. Deve ser disponibilizado um espaço central para o Clube visitante poder fazer filmagens técnicas do jogo para fins estritamente desportivos, desde que requisitado ao clube visitado até 5 dias antes do jogo.

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

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

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

20. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:

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

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

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

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

21. Quando o recinto desportivo dispuser de relvado sintético, a superfície deve cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para a relva de futebol ou do International Artificial Turf Standard, salvo se a FPF autorizar uma dispensa especial.

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

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

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

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

26. O clube visitado deve reservar lugar central e reservado, de preferência na tribuna presidencial, para o observador do Conselho de Arbitragem.

ARTIGO 27º REQUISITOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICO-SANITÁRIA

1. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médico-Sanitária a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam, incluindo ao público. Para tal, deverá ser assegurada, no mínimo, a presença e a assistência no jogo por uma ambulância de emergência, tripulada, com DAE (desfibrilhador automático externo), em que, pelo menos, um dos técnicos deverá ter formação em suporte básico de vida e DAE, bem como a existência de maca de transporte e maqueiros e material de primeiros socorros.

2. Os Clubes deverão também possuir, nas instalações do seu recinto desportivo ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado do equipamento necessário para dar apoio aos intervenientes no terreno de jogo, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, material farmacêutico e de primeiros socorros e um lavatório.

3. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os mesmos devem ser obrigatoriamente assegurados por ambulância de emergência.

4. Os serviços clínicos do Clube Visitado não podem contrariar a intervenção e decisões clínicas do Médico do Clube Visitante e a ação profissional do respetivo Enfermeiro/Massagista, quanto aos seus respetivos jogadores.

ARTIGO 28º CONTROLO ANTIDOPAGEM

As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas nos termos da Lei.

ARTIGO 29º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.
2. No terreno de jogo relvado, natural ou sintético, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 2 e 3 metros, respetivamente, da área destinada ao público.
3. O terreno de jogo relvado deve apresentar uma superfície uniformemente plana de relva natural ou sintética.
4. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF qual o recinto desportivo que vão utilizar para o efeito.
5. A partir dos oitavos de final todos os jogos devem ser disputados em relvado natural, excepto se aprova de acesso dos clubes que jogam entre si permitir jogar em relvado sintético.

ARTIGO 30º ZONA TÉCNICA

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

a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;

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

c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;

d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;

e) Sala de controlo antidopagem;

f) Área técnica, nos termos das leis do jogo.

ARTIGO 31º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

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

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

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

c) Um técnico de equipamentos;

d) Gestor de Segurança de ambos os clubes e Coordenador de Segurança;

e) Agentes da força de segurança;

f) Assistentes de recintos desportivos;

g) Apanha-bolas, quando aplicável;

h) Presidentes dos Clubes;

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

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

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

l) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;

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

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

o) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

p) Diretor de Imprensa;

q) Diretor de Campo

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

3. Os agentes referidos nas alíneas c) 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.

4. O agente referido na alínea p) do número 3 pode permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos antes do seu termo e daí em diante, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada e, quando o jogo for o da final, a FPF não se oponha a tal acesso ou permanência.

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

6. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo, ainda, aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.

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

8. O agente referido na alínea j) do número 1 tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.

9. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de suporte ao VAR na zona técnica.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, 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.

14. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos da Lei.

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

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

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

ARTIGO 32º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

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

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

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

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

ARTIGO 33º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

   a) Delegados dos Clubes participantes;

   b) Delegados de jogo da FPF;

   c) Membros da secção para a área não profissional do Conselho de Arbitragem;

   d) Elementos das forças de segurança.

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

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

ARTIGO 34º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos da Taça as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos

desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.

2. As condições de acesso dos espetadores aos recintos desportivos 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, bem como nas entradas e acesso de espetadores ao recinto.

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

ARTIGO 35º MEDIDAS DE SERVIÇO

1. Devem os promotores zelar pela compatibilização e equilíbrio das componentes "Segurança", "Proteção" e "Serviços", bem como pela facilitação de adequadas condições de hospitalidade e fruição do espetáculo desportivo no acolhimento dos espetadores visitados/locais e visitantes, prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência.

2. Devem os promotores garantir que os espetadores visitantes são tratados com respeito e igualdade relativamente aos espetadores locais.

3. Cada área/sectores destinados aos espetadores, devem dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizadas em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação dessas áreas/setores, nos termos da legislação aplicável, que deverão garantir um mínimo de condições de limpeza e privacidade aos utilizadores, possuir água corrente e ter iluminação suficiente para a sua utilização.

4. Deverá ser garantido um serviço de venda/fornecimento de bebidas e comida também aos adeptos visitantes, tendo em especial atenção quando os jogos se realizem em períodos de temperaturas mais elevadas.

5. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900 da lotação total, num total nunca inferior a 3 lugares, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto desportivo, em zona

abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista. Preferencialmente, deverá haver disponibilidade destes lugares junto às áreas de espetadores da equipa visitada e da equipa visitante.

ARTIGO 36º ACREDITAÇÃO

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

ARTIGO 37º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:

   a) Presidente do Clube participante;

   b) Gestor de Segurança;

c) Uma pessoa Responsável para a organização do jogo.

2. A FPF pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com vista à boa organização e realização do jogo.

ARTIGO 38º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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

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

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

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

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

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

f) Registar os regulamentos previstos na alínea anterior junto da APCVD, como condição da sua validade;

g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;

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

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

i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;

ii. Impedimento de obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;

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

k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;

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

ARTIGO 39º GESTOR DE SEGURANÇA

1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva.

2. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres específicos:

a) Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do evento, tendo em vista a sua realização em condições de segurança;

b) Colaborar na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto do jogo e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;

c) Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais e assegurar que os representantes das forças de segurança, serviços de emergência e de segurança privada, quando sejam requisitados, estejam também presentes;

d) Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil, os serviços de urgência médica e o serviço de segurança privada;

e) Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio a disponibilizar pela APCVD, sempre que forem registados incidentes.

3. Em relação à Final da competição, os Clubes que se tenham qualificado, devem comunicar a identidade do Gestor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação ao jogo.

4. São deveres específicos dos Gestores de Segurança dos cubes finalistas:

a) Estar presente nas reuniões preparatórias e organizacionais;

b) Cooperar com o Gestor de Segurança da FPF, o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil e os serviços de urgência médica.

ARTIGO 40º OFICIAL DE LIGAÇÃO AOS ADEPTOS

Aos Oficiais de Ligação aos Adeptos (devidamente designados e comunicados nos termos do Artigo 10.º -B da Lei 113/2019, de 11 de setembro, alterando a Lei 39/2009, de 30 de julho) dos clubes participantes na competição, deverá ser-lhes concedido o acesso estritamente necessário ao desenvolvimento da sua missão no interior do recinto desportivo, sendo para tal munidos da respetiva acreditação.

ARTIGO 41º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos desportivos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas, nos termos do disposto no Anexo I:

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

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

2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da FPF autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos recintos desportivos ou dos terrenos de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto desportivo.

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

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

CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS

ARTIGO 42º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

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

2. Os equipamentos, principais e alternativos, dos jogadores e guarda-redes, devem ter, obrigatoriamente, uma cor escura e outra clara, de cores diferentes entre si, cabendo ao Clube escolher qual o equipamento principal e alternativo.

3. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.

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

5. As cores do equipamento a utilizar em cada jogo da Taça devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a FPF enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.

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

7. No jogo da final da Taça, caso a Equipa de Arbitragem considere que os equipamentos são de difícil destrinça, ou aptos a ser confundidos, compete à equipa visitante a apresentação do equipamento alternativo.

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

ARTIGO 43º NUMERAÇÃO

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

   a) É obrigatória a numeração nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;

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

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

   d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;

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

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

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

2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos da Taça devem estar obrigatoriamente, colocados de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.

ARTIGO 44º EMBLEMAS OFICIAIS

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema e o nome oficiais do Clube, não podendo exceder uma dimensão superior a 10 cm².

2. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, podendo constar apenas na camisola, à altura do peito.
3. Caso o emblema do Clube seja igualmente colocado nos calções e meias, deve apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
4. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

ARTIGO 45º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

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

ARTIGO 46º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores.
2. Ao regime de homologação de publicidade nos equipamentos, é aplicável o exigido na prova de acesso.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja percetível a localização desta.
4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:
   - **a)** Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;
   - **b)** Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;
   - **c)** Na manga esquerda até 100 cm², ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm²;
   - **d)** Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;
   - **e)** Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².

5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.

6. A publicidade apresentada no equipamento principal pode ser diferente da do equipamento alternativo.

7. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.

8. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm².

9. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da FPF, não podendo exceder 20 cm² em cada peça de equipamento.

10. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.

11. A FPF não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que possam decorrer da aplicação das presentes normas.

CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 47º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Taça de Portugal os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido, exceto no que diz respeito à participação de jogadores cedidos.

2. Podem participar nesta Competição jogadores com o estatuto de amadores, profissionais ou formandos, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.

3. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

ARTIGO 48º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

1. Os jogadores devem respeito para com todos os intervenientes no jogo e espetadores devendo ser tratados por aqueles com urbanidade.

2. Os jogadores devem, em especial:

   a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e com a regulamentação aplicável;

   b) Cumprir as Leis do Jogo e as determinações da Equipa de Arbitragem;

   c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a Equipa de Arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;

   d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

ARTIGO 49º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

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

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

3. Nos casos em que exista Flash Interview e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo, tal obrigação recai sobre o treinador adjunto.

4. Os treinadores, médicos e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

ARTIGO 50º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

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

CAPÍTULO VI JOGOS

ARTIGO 51º LEIS DO JOGO

Os jogos da Taça 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 52º DURAÇÃO DOS JOGOS

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

2. É permitida uma pausa para hidratação em cada parte, nos jogos disputados com temperatura igual ou superior a 32º C, em conformidade com as Leis do Jogo e nos seguintes termos:

a) os clubes assim acordem, com a autorização do árbitro, na reunião de organização de jogo;

b) terá lugar por volta dos 30’ e dos 75’ de jogo mediante indicação do árbitro;

c) terá duração de até 1 minuto e a respetiva duração será adicionada ao tempo de compensação de cada parte.

ARTIGO 53º REGA DO RELVADO

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

ARTIGO 54º BOLAS

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, com sete dias de antecedência deve o Clube visitado informar o Clube visitante da marca e modelo da bola a utilizar no dia do jogo.

2. Na falta da comunicação a que se refere o número anterior, caso não exista acordo entre os Clubes, a bola a utilizar será obrigatoriamente a oficial prevista no Comunicado Oficial Nº 1.

3. A marca e o modelo da bola oficial dos jogos das meias-finais e da final da Taça de Portugal são publicadas, em cada época desportiva, em Comunicado Oficial.

4. A bola oficial é fornecida pela FPF, sendo a sua utilização obrigatória para os clubes participantes nos jogos referidos no número anterior.

5. Compete ao Clube visitado apresentar as bolas necessárias para a realização do jogo.

ARTIGO 55º APANHA-BOLAS

Nos jogos do Taça é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de 6 apanha-bolas, salvo se a equipa de arbitragem dispensar a sua presença ou permitir a presença de um número inferior, mencionando-o no respetivo relatório.

ARTIGO 56º DELEGADOS AO JOGO DA FPF

1. A FPF nomeia um delegado para os jogos da Taça de Portugal, competindo-lhe zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.

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

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

   b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento;

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

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

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

   f) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos

aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;

g) Elaborar, no final do exercício das suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF até 48 horas após a conclusão do jogo. A partir da 5ª eliminatória da Competição, deve ser enviado à FPF até 24 horas úteis após a conclusão do jogo.

ARTIGO 57º DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.

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

3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita através do cartão licença da FPF/ADR/LPFP, salvo nos casos documentalmente

comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, em que aí a identificação se realizará através de:

i. Da apresentação do cartão FPF da época anterior:

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

iii. De credencial emitida pela FPF para esse efeito.

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

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

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

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

ARTIGO 58º 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 59º 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 recinto desportivo com a antecedência mínima de setenta e cinco minutos face ao início do jogo;

   b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;

   c) Assegurar a presença dos jogadores 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 60º EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

ARTIGO 60.º-A SISTEMA DE VAR (*VIDEO ASSISTANT REFEREE*)

1. Será utilizado o sistema VAR a partir da 5ª Eliminatória.
2. Os clubes estão obrigados a garantir todas as condições necessárias de obras, infraestruturas e eletricidade mediante resultado de visita técnica a efetuar pela FPF.
3. A totalidade dos requisitos técnicos de projeto VAR serão comunicadas pela FPF ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
4. Cada clube deve ter um sistema de som para anúncio público que cumpra os requisitos técnicos que serão comunicadas pela FPF ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
5. É da responsabilidade do clube garantir que a instalação de quaisquer equipamentos necessários à operação ao VAR é possível.

6. Os equipamentos tecnológicos relacionados com o VAR são fornecidos pela FPF e a instalação é também feita pela FPF.
7. Os equipamentos não podem ser alvo de qualquer intervenção por parte do clube sem autorização expressa da FPF, designadamente, mudar qualquer dos seus componentes de local, desligar da eletricidade, tapar ou obstruir a visão de câmaras.
8. É da responsabilidade do clube garantir as condições necessárias para o bom funcionamento e segurança dos equipamentos presentes no recinto.
9. Se uma alteração de recinto desportivo for realizada nos termos regulamentares por solicitação do clube visitado os custos de todo processo de alteração do VAR ficam a cargo do clube requerente.
10. O posicionamento das plataformas de câmaras de *broadcast* não pode ficar em contraluz.
11. Quaisquer alterações ao posicionamento das plataformas de câmaras terão que ser validadas pela FPF, sendo que os custos inerentes à alteração são da responsabilidade do clube.
12. O clube deverá providenciar um recurso humano seu, o qual será o responsável pela articulação entre as equipas técnicas da FPF e o clube e recinto, no que diz respeito a comunicação e garante de necessidades de infraestrutura e tecnologia.
13. A FPF presta o serviço de VAR nas melhores condições possíveis, sendo que qualquer falha técnica no serviço terá como tempo de recuperação o mais curto espaço de tempo possível.
14. As condicionantes técnicas das infraestruturas necessárias à implementação do sistema nos recintos está descrita no Anexo IV ao presente Regulamento, sem prejuízo que de acordo com o ponto 2 possam ser alvo de alterações mediante visita técnica a efetuar pela FPF.

ARTIGO 61º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

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

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

ARTIGO 62º SPEAKER

1. O speaker do clube promotor anuncia, após a entrada das equipas no terreno de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das três equipas participantes, com a correta identificação dos clubes, jogadores e membros da equipa de arbitragem.
2. Sem prejuízo do previsto no número anterior, o speaker pode, ainda, falar durante o aquecimento das duas equipas e enquanto o jogo está interrompido para dirigir as atividades de animação em campo, cooperar com o DJ, anunciar golos e substituições e anunciar informações úteis.
3. O speaker deve pautar a sua conduta pelo respeito dos deveres de correção e urbanidade para com todos os intervenientes no jogo/recinto.

ARTIGO 63º 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 nove jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 5 substituições, em três paragens, sem distinção das posições que os jogadores. ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, no caso de jogos com prolongamento, os clubes podem efetuar a 6ª substituição no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
4. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, é permitida a cada equipa uma substituição adicional por concussão.
5. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica de jogo à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:

   a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes

constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;

b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.

6. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.

7. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.

8. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

9. Cada equipa poderá ter, em simultâneo, até cinco jogadores suplentes mais um membro da equipa técnica na zona de aquecimento, desde que a equipa de arbitragem assim aprove em reunião organizacional.

ARTIGO 64º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

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

a) dois Delegados ao jogo;

b) três Treinadores;

c) um Médico;

d) um Massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta;

e) nove jogadores suplentes.

2. A partir da 3ª eliminatória podem sentar-se no banco de suplentes dois agentes desportivos adicionais (exceto jogadores).

3. 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.

4. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
5. É obrigatória a presença no banco de suplentes dos agentes desportivos exigidos na prova de acesso.
6. Sem prejuízo do ponto anterior, se o clube tiver um treinador a cumprir estágio poderá ter um lugar adicional dos descritos no ponto 1.

ARTIGO 65º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR

1. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para 5 pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de 3 metros, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço suficiente para a sua existência.
2. Os elementos do banco suplementar devem ser devidamente identificados, aquando do preenchimento da ficha técnica, na plataforma informática Score.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

CAPÍTULO VII JOGO DA FINAL

ARTIGO 66º REGIME DO JOGO DA FINAL

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

ARTIGO 67º REUNIÃO ORGANIZACIONAL

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

a) Discussão de assuntos relacionados com a segurança, com a verificação das condições técnicas do terreno de jogo e com a organização e realização do jogo;

b) Informação pela FPF das questões relacionadas com a publicidade, com ações promocionais e cerimónia de entrega de prémios;

c) Aprovação pela Equipa de Arbitragem dos equipamentos para o jogo e coletes de aquecimento.

ARTIGO 68º TREINO OFICIAL

1. No dia imediatamente anterior ao jogo da final ou na semana que o antecede, é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube no recinto desportivo da final, com a duração máxima de sessenta minutos, podendo este ser, em alternativa, substituído por um walk around de 15 minutos.
2. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
3. O Clube que na final for considerado visitado, tem prioridade na escolha do horário do treino.
4. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao seu canal televisivo, oficial ou equivalente, no período de treino fechado aos órgãos de comunicação social, é também autorizada a presença de uma câmara da estação detentora dos direitos de transmissão televisiva do jogo.

ARTIGO 69º UTILIZAÇÃO DE COLETES E ENTRADA NO TERRENO DE JOGO

1. Nos períodos de aquecimento dos Clubes e durante a permanência nos respetivos bancos de suplentes, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
2. No início do jogo, e quando o patrocinador da prova não exerça o seu direito de fornecer os equipamentos, os Clubes entram no terreno de jogo de mão dada com crianças vestidas com equipamento do Clube adversário.

ARTIGO 70º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS

1. Ao Clube vencedor será atribuído um troféu oficial.
2. Aos jogadores inscritos na ficha técnica do jogo, aos restantes elementos presentes no banco dos suplentes e ao presidente do Clube vencedor será distribuída uma medalha em prata dourada.

3. Os clubes finalistas têm ainda direito a receber trinta medalhas adicionais para entrega a agentes desportivos por si escolhidos.

4. À equipa de arbitragem do jogo da final são atribuídas quatro medalhas.

5. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a sua organização, sendo obrigatória a presença dos jogadores e treinadores de ambos os Clubes.

ARTIGO 71º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante na final tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:

   a) Presidente do Clube participante;

   b) Gestor de Segurança;

   c) Responsável para a organização do jogo.

2. A FPF pode ainda emitir outras credenciais de livre-trânsito com vista à boa organização e realização do jogo.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 72º TITULARIDADE DE DIREITOS

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

2. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Taça de Portugal.

3. A FPF é a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos recintos desportivos, designadamente, no interior do recinto desportivo, nas linhas de publicidade, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, nos jogos, nos treinos oficiais, nas mesas e *backdrops* das conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (*Superflash*, *Flash Interview* e Zona Mista), e na cerimónia de entrega de prémios.

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

5. Compete ao Operador televisivo, a obrigação de comunicar a cada Clube, até 15 minutos antes do final do jogo, o jogador escolhido para a Flash Interview.

6. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei e nos regulamentos da FPF.

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

8. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica, mediante Comunicado Oficial, aos Clubes participantes na Taça, não estando incluídos, caso aplicável, os clubes isentos nas respetivas eliminatórias, as contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva.

ARTIGO 73º PUBLICIDADE

1. Em todos os jogos da Taça de Portugal é reservado na primeira linha de publicidade, o espaço de 6mx1m, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial, e bem assim o círculo central do terreno de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.

2. Sem prejuízo da obrigação de cumprimento do disposto no número anterior, nos jogos sem transmissão televisiva, os Clubes considerados visitados podem instalar publicidade em qualquer local do recinto desportivo.

3. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, independentemente do recinto desportivo onde o mesmo se realize, apenas é instalada e exibida publicidade contratualizada pela FPF, sendo esta a única detentora de todos os direitos de:

a) Instalação de publicidade, institucional ou comercial em qualquer zona do recinto desportivo incluindo, sem limitar, a 1º e 2ª linhas, bancos de suplentes, círculo central, a distância entre as linhas de jogo e os muros ao nível do relvado, pórticos, túneis, placas de substituição, mesas da conferência de imprensa, backdrops e demais espaços destinados a entrevistas;

b) Realização de ações promocionais, publicitárias, institucionais, comerciais ou de responsabilidade social, em qualquer zona do recinto desportivo, após a abertura daquele ao público e até ao seu encerramento, em qualquer altura do jogo incluindo durante o intervalo.

4. Os clubes visitados podem instalar ou fazer exibir publicidade, em jogos objeto de transmissão televisiva, desde que verificados cumulativamente os seguintes requisitos:

a) O pedido com a descrição das marcas a exibir e os locais de instalação seja feito pelo clube interessado com, pelo menos, um dia de antecedência do jogo;

b) As marcas cuja exibição se pretenda não sejam concorrentes com as marcas dos patrocinadores da prova;

c) Não esteja em causa o retângulo de jogo e locais ao nível do relvado, incluindo, mas sem limitar à primeira e segunda linha, círculo central, túneis de acesso dos jogadores, bancos de suplentes, muro de bancadas, ou espaços visíveis em entrevistas (painéis publicitários e backdrops) ou em quaisquer atividades de media, designadamente flash interview, conferências de imprensa pós-jogo e zona mista;

d) A ação pretendida não colida com o disposto no número seguinte;

e) Não se trate de jogo das meias-finais ou do jogo da final.

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

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

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

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

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

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

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

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

ARTIGO 74º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A transmissão em direto ou em diferido de jogos da Taça é feita às sextas-feiras, sábados e domingos.

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

3. As alterações de horário de jogos que venham a ser solicitadas para os dias e horas que coincidam com o nº 1, sujeitam os Clubes requerentes a eventual transmissão televisiva, não havendo direito a quaisquer indemnizações.

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

ARTIGO 75º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

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

2. A transmissão em direto ou em diferido de jogos da Taça é feita em horário e dia determinados pela Direção da FPF, independentemente de quaisquer outros requisitos.

3. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os clubes são obrigados a realizar uma conferência de imprensa, prévia ao jogo, na qual todos os órgãos de comunicação social

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

4. Os operadores televisivos têm o direito de realizar atividades ao nível do relvado, fora do terreno do jogo, duas horas antes do jogo.

5. Os operadores televisivos têm o direito de ter um repórter de pista ao nível do relvado duas horas antes do jogo até 30 minutos depois do jogo finalizar

6. Ambos os clubes têm de cumprir as atividades de media de Flash e Superflash para com todos os operadores televisivos indicados, para cada jogo, pela FPF. Os operadores televisivos serão publicitados em Comunicado Oficial.

7. O clube visitado é responsável pelas condições técnicas das Conferências de Imprensa.

8. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista, efetuada pelo operador de televisão que transmitiu o jogo, aos jogadores participantes, designada de SuperFlash, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.

9. A SuperFlash tem a duração máxima de um minuto e meio por interveniente e, sem prejuízo dos direitos previstos na lei relativos à atividade de jornalista, os treinadores e jogadores só são obrigados a responder em questões sobre factos ocorridos no jogo sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.

10. A Flash Interview, realizada pelo operador que transmitiu o jogo, ocorre fora do terreno de jogo e obedece às seguintes regras:

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

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

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

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

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

f) Sem prejuízo do disposto na alínea anterior, pode ser alterada a ordem das entrevistas, mediante acordo entre os clubes.

11. A conferência de imprensa, a realizar após o jogo, deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final, após terminar a Flash Interview, devendo ser aberta a todos os órgãos de comunicação social.

12. Nas conferências de imprensa dos jogos, com exceção da final da Taça, devem ser observadas as seguintes regras:

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

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

13. No dia da véspera do jogo da final da Taça, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão do jogo com a presença dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no recinto desportivo da final.

14. No dia do jogo da final realizam-se, na sala de imprensa do recinto desportivo de realização do jogo, decorridos 20 vinte minutos da cerimónia de entrega de prémios:

a) Uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencido;

b) Logo após a conclusão daquela, uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencedor.

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

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

17. 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.

18. Devem ainda ser observadas, quanto à atividade dos órgãos de comunicação social, as disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API.

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

20. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes em jogos da Taça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica incluindo, sem limitar, as backdrops das atividades de media, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta Prova.

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

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

ARTIGO 76º ECRÃS GIGANTES

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

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

b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;

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

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

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

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

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

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

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

4. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Taça de Portugal, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.

5. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Taça de Portugal, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.

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

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

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

ARTIGO 77º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes.

2. É obrigatória a passagem, pela zona mista, de cinco jogadores que não foram escolhidos para a *flash interview*.

ARTIGO 78º OUTRAS ATIVIDADES

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

ARTIGO 79º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

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

ARTIGO 80º RADIODIFUSÃO

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

ARTIGO 81º MÚSICA OFICIAL

A música oficial da prova é obrigatória a partir da terceira eliminatória.

CAPÍTULO IX ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 82º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 83º DELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIA

1. A FPF delega a organização financeira dos jogos nas Associações Distritais ou Regionais a que pertençam os Clubes que em cada jogo se encontrem na qualidade de visitados, ou diretamente a estes.

2. A Associação ou Clube com competências delegadas de organização financeira enviam à FPF, no prazo de vinte dias contados da realização do jogo em causa, os comprovativos das despesas efetuadas e o número de bilhetes vendidos, por categoria e preço, para elaboração do mapa de organização financeira do jogo.

3. As verbas devidas pela organização financeira dos jogos são pagas à FPF no prazo de dez dias, contados do envio do mapa financeiro pela FPF.

4. O regime previsto nos números anteriores não é aplicável à final da Taça de Portugal.

ARTIGO 84º JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em recinto desportivo cedido por Clube terceiro, este tem direito a receber 5% da receita líquida do jogo, sem prejuízo de convenção em contrário.

2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto no presente Capítulo para efeitos de determinação da receita líquida.

ARTIGO 85º JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS

1. Nos jogos sem organização financeira, disputados em recinto desportivo neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse recinto desportivo e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente aos encargos efetivamente verificados pela sua utilização, a suportar em partes iguais pelos dois Clubes.

2. Quando os Clubes efetuem jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.

3. Nos jogos repetidos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado e da FPF, nas percentagens definidas no ARTIGO 87º .

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

5. Os Clubes que nos jogos repetidos indicarem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportam todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

ARTIGO 86º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

São despesas dos jogos a deduzir ao valor da receita apurada nos termos do ARTIGO 88º , o seguinte:

a) Nos jogos da Taça:

- **i.** Produção de bilhetes;
- **ii.** Policiamento, Assistentes de Recinto Desportivo, Bombeiros e Cruz Vermelha;
- **iii.** Bilheteiros;
- **iv.** Limpeza do recinto desportivo;
- **v.** Deslocação das equipas, até vinte e três pessoas por Clube e pelo valor fixado para cada época desportiva;

b) No jogo da final da Taça, além das despesas a que se refere o número anterior:

- **i.** Valor a pagar pela cedência do recinto desportivo;
- **ii.** Limpeza;
- **iii.** Consumos de água e eletricidade;
- **iv.** Arbitragem, incluindo prémios, deslocação e alojamento;
- **v.** Licenças administrativas;
- **vi.** Segurança, incluindo transporte de grades;
- **vii.** Piquetes de serviço técnico para elevadores e acessos;
- **viii.** Impressão de credenciais e operacionalização do serviço de bilheteira;
- **ix.** Outras despesas referentes à organização de jogo.

ARTIGO 87º DESPESAS DE AFETAÇÃO

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

a) 9% destinada ao Fundo de Arbitragem e Fomento;

b) 2% destinado ao Fundo de Fomento do Futebol Juvenil;

c) 10% destinados:

i. À Associação competente, quando ambos os Clubes participantes pertençam à mesma Associação;
ii. A ambas Associações e dividida em partes iguais quando os Clubes finalistas pertençam a Associações diferentes;
iii. A cada uma das Associações a que pertençam os Clubes participantes no montante de 4% cada uma e à Associação que tenha jurisdição sobre o local do jogo quando esta for diferente daquelas, no montante de 2%.

ARTIGO 88º RECEITA

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

ARTIGO 89º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA

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

ARTIGO 90º BILHETES

1. Os bilhetes são em regra emitidos pela FPF.
2. Quando a FPF emita bilhetes, compete ao Clube visitado a devolução dos remanescentes no prazo de quatro dias úteis contados desde a data de realização do jogo.
3. O custo de emissão dos bilhetes devolvidos será incorporado no mapa financeiro dos jogos, caso a taxa de devolução seja inferior a 50%, se a mesma for superior a 50%, o custo de emissão dos bilhetes devolvidos será imputado ao clube visitado, no remanescente.
4. Quando participem, na qualidade de visitada, equipas da I Liga ou da II Liga Profissional e da Liga 3, os ingressos são emitidos pelos respetivos clubes.
5. Quando os bilhetes sejam emitidos pelo Clube visitado deve ser respeitado o layout e conteúdos definidos pela FPF, de acordo com o estabelecido em Comunicado Oficial.

6. Os Clubes devem indicar à FPF, até 10 dias antes do jogo da 1ª eliminatória em que participem, o número de lugares que no seu recinto desportivo se encontram reservados aos seus associados, discriminando os lugares reservados a bilhetes época e o número de lugares vendáveis a sócios.

7. Os preços dos bilhetes são publicitados, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial Nº 1 e a sua alteração para valor superior ao estipulado exige o acordo de ambos os Clubes e da FPF

8. Para os efeitos da tabela de preços são aplicáveis os seguintes critérios:

a) Entre Clubes pertencentes à mesma divisão, praticam-se os preços correspondentes a essa divisão;

b) Entre Clubes pertencentes a divisões diferentes, praticam-se os preços correspondentes à divisão superior.

9. A Direção da FPF pode estabelecer preços diferentes em função da importância de um jogo ou por acordo dos Clubes envolvidos.

10. Os sócios dos Clubes visitados podem ocupar os seus lugares mediante o pagamento de um preço especialmente previsto para o efeito.

11. Os sócios do Clube visitante podem adquirir bilhetes de valor igual ao dos sócios do Clube considerado visitado, em quantidade que nunca deverá ser inferior a 10% da lotação total útil do recinto, ou inferior a 5% da lotação útil do recinto, no caso de o jogo ter sido classificado de risco elevado, desde que solicitados e pagos ao Clube considerado visitado com a antecedência mínima de 10 dias. Após esse período o Clube considerado visitado pode, se assim o entender, recusar a ceder bilhetes com aquele valor.

12. Nos jogos com transmissão televisiva, os Clubes visitantes não são obrigados a efetuar o pagamento antecipado dos ingressos e podem devolvê-los até 48h antes do jogo.

13. Em todos os jogos da prova a associação distrital ou regional e os clubes intervenientes têm direito aos seguintes convites de bancada central:

a) 15 convites por Associação;

b) 50 convites por Clube.

14. O clube visitante terá ainda direito a 10% dos bilhetes da tribuna presidencial, com o limite de 8 bilhetes, e a um camarote de oito lugares ou, não havendo disponibilidade, a lugares similares, bem como a um lugar de estacionamento por cada dois bilhetes de tribuna presidencial, no parque com melhor acesso à referida tribuna.

15. Nos jogos televisionados, os clubes visitantes têm o direito a comprar até 100 bilhetes de bancada central, na bancada adjacente à dos 50 convites referidos no nº 13 do presente artigo, desde que solicitados com uma antecedência mínima de 10 dias.

16. Os bilhetes de época vendidos pelos clubes aos seus sócios podem incluir os jogos da Taça de Portugal, desde que a respetiva receita seja incluída no mapa financeiro do respetivo jogo.

17. Em alternativa à inclusão dos jogos da Taça de Portugal nos bilhetes de época, os clubes podem conceder aos seus sócios um direito de preferência na compra de bilhetes.

18. A receita da venda, pelos clubes, dos camarotes de época e bilhetes com hospitalidade não entra no mapa financeiro do jogo.

19. Sem prejuízo do disposto nos números 11 a 15 do presente artigo, os clubes podem acordar diferentes quantidades e categorias, desde que haja autorização das forças de segurança e aprovação final pela FPF.

20. Nos jogos com transmissão televisiva, exceto o da final da Prova, a FPF tem direito a 20 bilhetes para a bancada central e 5 bilhetes VIP e, nos jogos sem transmissão televisiva, a 15 bilhetes para a bancada central.

21. A FPF tem ainda direito por cada jogo da Prova, com transmissão televisiva, a 4% (quatro por cento) dos bilhetes impressos para o jogo, com o limite máximo de 1100 bilhetes, sendo um terço deles, de categoria 1 ou categoria 2, bem como 15 lugares na tribuna presidencial, 10 lugares VIP e 20 lugares de estacionamento.

22. O disposto nos números anteriores não é aplicável ao jogo da final da Taça.

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

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

25. A liquidação e entrega do IVA resultante da venda de bilhetes compete ao Clube, Associação ou FPF, consoante a entidade que tenha vendido os bilhetes.

26. Os clubes, com vista ao incremento da taxa de ocupação dos seus recintos desportivos, têm o direito de implementar sistemas de revenda de títulos de ingresso, através dos quais, sócios e adeptos que sejam detentores de bilhete de época (lugar anual) podem disponibilizar os seus lugares de forma a permitir a revenda dos mesmos pelo clube.

27. Na revenda dos lugares mencionada no número anterior é permitido o estabelecimento até ao dobro do preço previsto para o limite máximo definido no Comunicado Oficial Nº 1.

ARTIGO 91º EMISSÃO DE BILHETES

1. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos da Taça deve respeitar o layout publicitado pela FPF em Comunicado Oficial, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

a) Numeração sequencial;

b) Denominação da competição;

c) Denominação do jogo;

d) Identificação dos Clubes;

e) Identificação do recinto desportivo;

f) Data e hora do jogo;

g) Indicação da porta, setor, fila e lugar;

h) Preço em Euros;

i) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;

j) Identificação do organizador e do promotor do jogo;

k) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao recinto desportivo e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.

2. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.

3. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.

4. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, ou a pedido destes, destinados a ser distribuídos pelos seus patrocinadores, os quais, devem conter todas as especificações constantes do número 1.

ARTIGO 92º BILHETES PARA O JOGO DA FINAL

1. No jogo da final da Taça, a Direção da FPF tem competência exclusiva para:

   a) Fixar o preço dos bilhetes;

   b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;

   c) Produzir e emitir bilhetes e convites;

   d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;

   e) Efetuar convites para o jogo.

2. Os Clubes participantes na final e as Associações a que aqueles pertençam podem vender bilhetes desde que o requeiram à FPF com uma antecedência mínima de trinta dias da data do jogo e respeitem as normas de venda definidas.

3. Os Clubes e Associações referidos no número anterior têm direito a requerer bilhetes até às percentagens seguintes:

   a) 5% para cada Associação a cujo Clube participante pertença;

   b) 32,5% para cada Clube participante.

4. Os bilhetes que não forem vendidos pelas entidades referidas no número anterior podem ser devolvidos desde que recebidos pela FPF até cinco dias antes do dia do jogo.

5. Os bilhetes vendidos ou não entregues no prazo referido no número anterior são pagos à FPF pelo requisitante nos dez dias seguintes à realização do jogo.

6. A FPF entrega a cada Clube finalista cem convites.

ARTIGO 93º LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos da Taça têm direito de livre ingresso nos recintos desportivos as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer, no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual deve conter todas as características previstas no presente Regulamento.
3. Têm ainda acesso aos jogos da Competição, entidades definidas pela FPF.

CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 94º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época 2022/23, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela DGS e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.
2. Durante a época 2022/23 pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.
3. A partir da época desportiva 2025/2026 os Clubes são obrigados a apresentar o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

ARTIGO 95º ENTRADA EM VIGOR

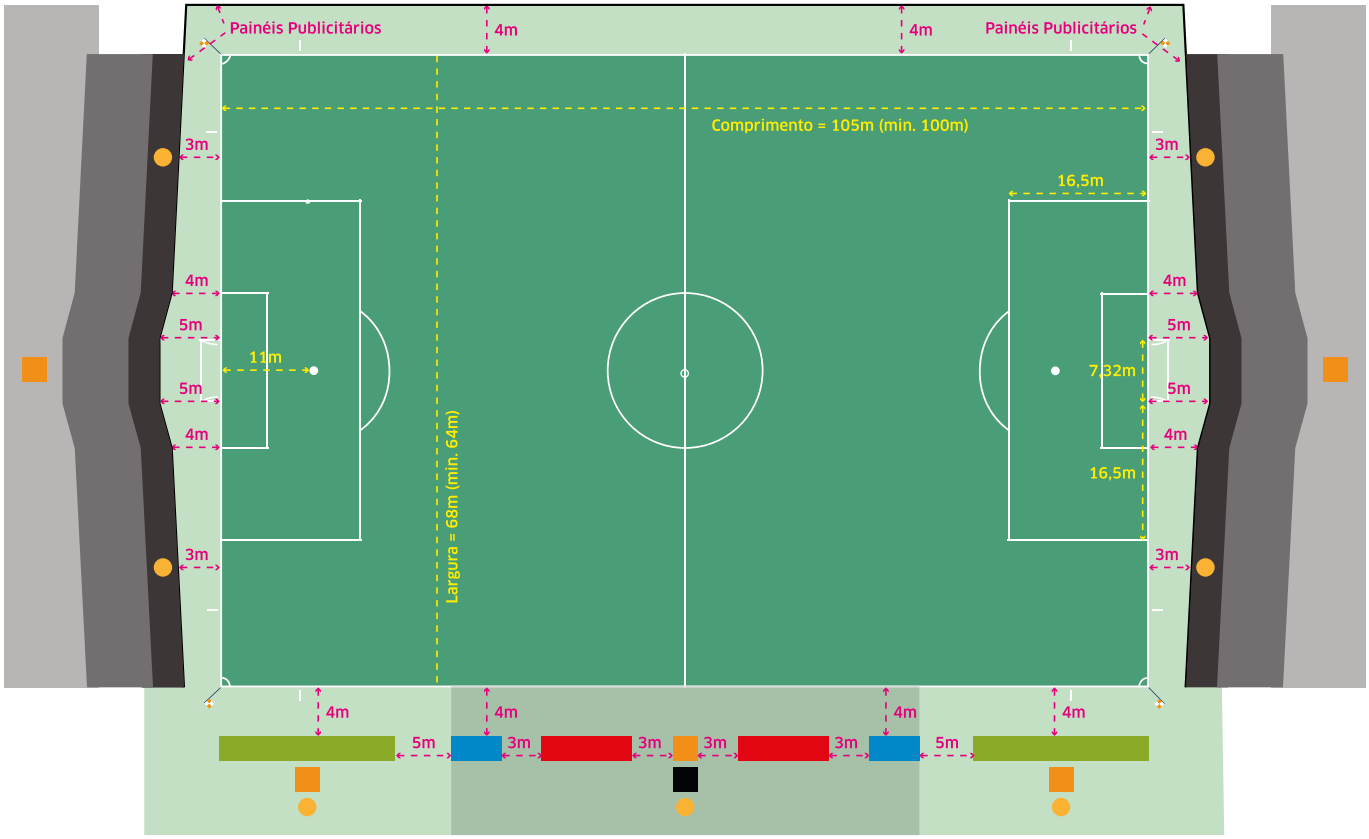
1. O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.
2. As alterações ao presente Regulamento, aprovadas em reunião ordinária da Direção da FPF de 30 de abril de 2024, entram em vigor no primeiro dia da época desportiva de 2024/2025.

CAPÍTULO XI ANEXOS

ANEXO I. ZONA TÉCNICA
ANEXO II. REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO
ANEXO III. SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

Futebol



LEGENDA

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

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

ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

CLUBE REQUERENTE

Nome	
Competição 1	
Competição 2	
Competição 3	
Competição 4	

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (NOMES)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga Esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (DESCRIÇÃO EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	

EMPRESAS DE PUBLICIDADE (MEDIDA EXATA)

Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga esquerda
		Posterior	Perna esquerda	
área máxima: 600 cm^2	área máxima: 450 cm^2 (sem interferir com a numeração)	área máxima: 220 cm^2	sobre o logotipo do fabricante: 120 cm^2	área máxima: 100 cm^2

Assinatura e Carimbo do Clube requerente	Assinatura e Carimbo da Associação	Assinatura e Carimbo da FPF

Local	Data	Local	Data	Local	Data

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

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

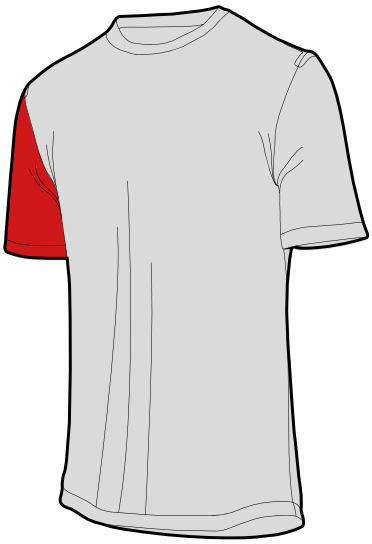
ANEXO II

REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DE JOGO

COMPETIÇÕES NACIONAIS FPF

Época Desportiva ____ / ____

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS

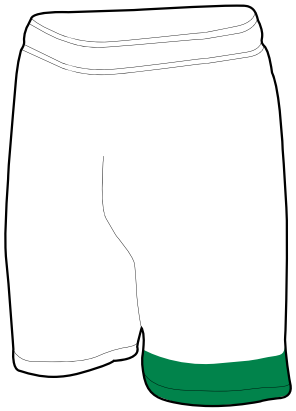


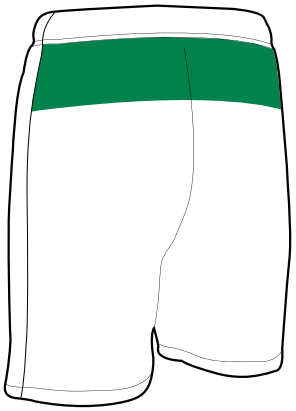
- área reservada utilizável: 600 cm^2

- área reservada utilizável: 450 cm^2 (sem interferir com a numeração)

- Publicidade na manga direita reservada à entidade organizadora da competição com área máxima de 200 cm^2

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES





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

-Sala Técnica

Local:
A distância de cabo entre TV compound e Sala técnica não pode exceder os 30 metros em linha reta nem os 50 metros de comprimento de cabo
A acordar com clube mediante resultado de visita técnica

Infraestruturas e Eletricidade:
Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida /redundante no Centro de Controlo Técnico
Mínimo de 1 x Tomada não assistida
Dimensão mínima de 2x2x2 metros
Sala securizada com porta fechada.
Sala climatizada com ar condicionado com mínimo de 9000 BTU de forma que a temperatura esteja sempre entre os 18°a 27°C e humidade entre 40% a 50%
Abertura com portilha para passagem de cabos com 30x30 cm para passagem de cabos

-RRA

Local:
Entre os bancos das equipas junto ao 4º árbitro. Qualquer alteração a este posicionamento necessita da autorização expressa da FPF.
A acordar com clube mediante resultado de visita técnica

Infraestruturas e Eletricidade
Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida /redundante na área delimitada da RRA ou adjacente
Mínimo de 1 x Tomada não assistida
RRA deve estar abrigada numa cabine de quarto árbitro, que deverá ter uma dimensão mínima de 3 metros de largura, sendo munida de cobertura contra intempéries e calor extremo.
A RRA tem que ter uma prateleira de apoio de lm largura x 60 cm profundidade x 70 cm altura e uma cadeira adequada à altura da mesa.

TV Compound
Lugar de estacionamento adequado para carros de produção e de VAR.
Eletricidade que será especificada após visita técnica da FPF. Para referência será um mínimo de 230 V/32 A CEE/1 ph.