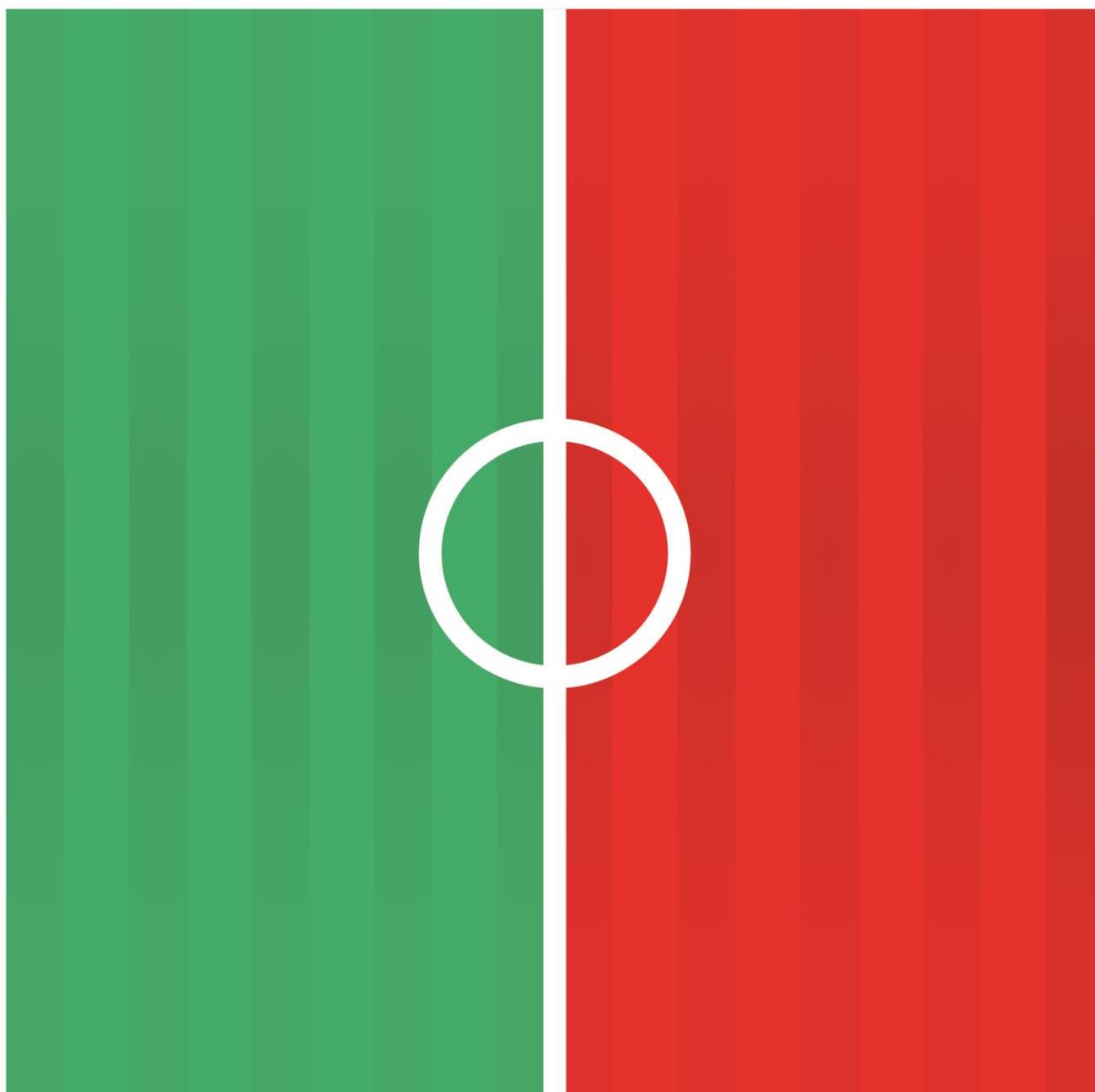

2025 · 2026



REGULAMENTO

SUPERTAÇA CÂNDIDO OLIVEIRA



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 em Comité de Emergência da FPF, na sua reunião de 30 de junho de 2025.

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	10
ARTIGO 12º	CONFIRMAÇÃO DE COMPETIÇÃO.....	11
ARTIGO 13º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	11
CAPÍTULO II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	11
ARTIGO 14º	CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE	11
ARTIGO 15º	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS	12
ARTIGO 16º	ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES.....	13
ARTIGO 17º	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO	13
ARTIGO 18º	COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS	14
ARTIGO 19º	PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS	14
CAPÍTULO III	INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	14
ARTIGO 20º	CONTROLO ANTIDOPAGEM.....	14
ARTIGO 21º	REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO	14
ARTIGO 22º	ZONA TÉCNICA	15
ARTIGO 23º	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA	15
ARTIGO 24º	ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES	17
ARTIGO 25º	ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	18
ARTIGO 26º	CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES.....	18
ARTIGO 27º	MEDIDAS DE SERVIÇO	19
ARTIGO 28º	ACREDITAÇÃO	20
ARTIGO 29º	LIVRE-TRÂNSITO	21
ARTIGO 30º	CONDIÇÕES DE SEGURANÇA	21
ARTIGO 31º	GESTOR DE SEGURANÇA	22
ARTIGO 32º	OFICIAL DE LIGAÇÃO AOS ADEPTOS.....	22
ARTIGO 33º	SUPORTES PUBLICITÁRIOS.....	23
CAPÍTULO IV	EQUIPAMENTOS	23
ARTIGO 34º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	23

ARTIGO 35º	NUMERAÇÃO	24
ARTIGO 36º	EMBLEMAS OFICIAIS.....	25
ARTIGO 37º	IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO	25
ARTIGO 38º	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	25
CAPÍTULO V	JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....	26
ARTIGO 39º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	26
ARTIGO 40º	UTILIZAÇÃO DE JOGADORES PELOS CLUBES SATÉLITES	27
ARTIGO 41º	DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES	27
ARTIGO 42º	DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	27
ARTIGO 43º	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES.....	28
CAPÍTULO VI	JOGO	28
ARTIGO 44º	LEIS DO JOGO	28
ARTIGO 45º	DURAÇÃO DO JOGO	28
ARTIGO 46º	REGA DO RELVADO.....	29
ARTIGO 47º	BOLAS	29
ARTIGO 48º	DELEGADO AO JOGO DA FPF	29
ARTIGO 49º	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES	30
ARTIGO 50º	DELEGADOS ANTIDOPAGEM	32
ARTIGO 51º	DIRETOR DE IMPRENSA	32
ARTIGO 52º	EQUIPA DE ARBITRAGEM	33
ARTIGO 53º	INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS.....	34
ARTIGO 54º	REUNIÃO ORGANIZACIONAL	34
ARTIGO 55º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	35
ARTIGO 56º	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE	36
ARTIGO 57º	COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR	37
ARTIGO 58º	TREINO OFICIAL	37
ARTIGO 59º	UTILIZAÇÃO DE COLETES E ENTRADA NO TERRENO DE JOGO.....	38
ARTIGO 60º	CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS	38
CAPÍTULO VII	ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	38
ARTIGO 61º	TITULARIDADE DE DIREITOS	38
ARTIGO 62º	PUBLICIDADE	39
ARTIGO 63º	HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA	40
ARTIGO 64º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL.....	40
ARTIGO 65º	ECRÃS GIGANTES.....	43
ARTIGO 66º	ENTREVISTAS NA ZONA MISTA	43
ARTIGO 67º	OUTRAS ATIVIDADES	44
CAPÍTULO VIII	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	44
ARTIGO 68º	COMPETÊNCIA.....	44
ARTIGO 69º	DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO	44
ARTIGO 70º	DESPESAS DE AFETAÇÃO	44

ARTIGO 71º	RECEITA	45
ARTIGO 72º	DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA.....	45
ARTIGO 73º	BILHETES.....	45
ARTIGO 74º	EMISSÃO DE BILHETES.....	46
ARTIGO 75º	LIVRE INGRESSO	47
CAPÍTULO IX	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	47
ARTIGO 76º	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	47
ARTIGO 77º	ENTRADA EM VIGOR	47
CAPÍTULO X	ANEXOS.....	47
ANEXO I.	ZONA TÉCNICA.....	47
ANEXO II.	REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS DE JOGO	47
ANEXO III.	SISTEMA DE VAR (<i>VIDEO ASSISTANT REFEREE</i>).....	47

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 número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei nº 93/2014, de 23 de junho.

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização da Supertaça Cândido de Oliveira Vodafone.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Supertaça, Prova ou Competição, é tida como feita à Supertaça “Cândido de Oliveira Vodafone”.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

1. A Competição tem a denominação oficial de Supertaça Cândido de Oliveira Vodafone, podendo ser alterada no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela FPF através de Comunicado Oficial.
3. A FPF e os Clubes participantes devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado.
4. Em casos devidamente justificados, a FPF pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes 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 Supertaça 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 deste Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como respeitantes ao órgão competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.
3. Todas as notificações da Liga Portuguesa de Futebol Profissional (LPFP), das associações distritais e regionais e dos clubes à FPF são efetuadas nos termos estabelecidos anualmente no Comunicado Oficial Nº 1, salvo indicação expressa em contrário.
4. As entidades referidas no número anterior devem ter os seus contactos atualizados junto da FPF.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Supertaça 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 Supertaça;
 - b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Supertaça;
 - 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;

ARTIGO 8º ORGANIZADOR E PROMOTOR

A preparação e organização da Supertaça “Cândido de Oliveira” pertencem exclusivamente à FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Prova, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo titulados pelos Clubes.

ARTIGO 9º FORMATO DE PROVA

1. A Supertaça “Cândido de Oliveira” é disputada num só jogo, em data e horário a determinar em cada época desportiva pela FPF.
2. A prova é realizada em recinto desportivo neutro.

ARTIGO 10º CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

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

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

1. Os vencedores do Campeonato Nacional da I Divisão e da Taça de Portugal na época imediatamente anterior são automaticamente qualificados para participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”.
2. Quando um Clube seja simultaneamente o vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão e da Taça de Portugal, a prova disputa-se entre o vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça de Portugal.
3. Na eventualidade de um dos clubes apurados para a presente competição não reunir os requisitos regulamentares de inscrição, ou venha a desistir da participação, o mesmo será substituído pelo vencido da Taça e subsequentemente pelo Clube melhor classificado do Campeonato Nacional da I Divisão.
4. O vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão disputa a prova na condição de clube visitado, enquanto que o vencedor da Taça de Portugal ou o finalista vencido, assume a qualidade de clube visitante.

ARTIGO 12º CONFIRMAÇÃO DE COMPETIÇÃO

1. A participação na Supertaça “Cândido de Oliveira” é obrigatória.
2. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”, devem cumprir com os requisitos de inscrição para as respetivas competições onde estão inseridos, até à data de realização do jogo.
3. Só os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os respetivos pressupostos podem participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”.
4. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a respetiva sanção disciplinar.
5. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando um Clube vencedor da Taça de Portugal se encontre qualificado para participar na Supertaça, mas não reúna, na época desportiva seguinte, os requisitos necessários à sua participação na respetiva competição, é substituído pelo finalista vencido nessa edição da Taça.

ARTIGO 13º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

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

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 14º CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

1. Se no final do tempo regulamentar o resultado estiver empatado, é realizado um prolongamento de 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas e com mudança de campo, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.
2. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através de pontapés da marca de grande penalidade, nos termos das Leis do Jogo, para determinação do vencedor.

ARTIGO 15º 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 registradas 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 16º 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 aguarda 30 minutos.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o que consta do artigo anterior.

ARTIGO 17º 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 indicará 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 18º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

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

ARTIGO 19º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

1. A declaração de protesto deve ser enviada para competições@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. O protesto do jogo apenas pode ser interposto pelos clubes nele intervenientes.

CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 20º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 21º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. O jogo é disputado num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, que em caso algum, pode ser inferior a 100 metros de comprimento e 64 metros de largura.
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.

ARTIGO 22º 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 23º ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
 - a) Delegados da FPF ou, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o staff da FPF;
 - b) Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
 - c) Um técnico de equipamentos;
 - d) Gestor de Segurança do promotor e 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)** Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica.
 - 2.** 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.
 - 3.** Os agentes referidos nas alíneas d) , e) , f), h) e p) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.
 - 4.** 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.
 - 5.** 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 espectadores.

6. 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.
7. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de suporte ao VAR na zona técnica.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos da Lei.
13. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.
14. É obrigatória a utilização, a todo o tempo, das credenciais emitidas pela FPF.
15. Sem prejuízo do disposto no presente artigo, todos os elementos credenciados, com autorização expressa da FPF, podem permanecer na zona técnica.

ARTIGO 24º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem

entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes, podendo em condições excepcionais aí aceder o Delegado de jogo da FPF.

2. Através de 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 referido acesso 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, é 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.

ARTIGO 25º 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, se aprovado pela Equipa de Arbitragem;
 - b) Delegados de jogo da FPF;
 - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem em exercício de funções;
 - 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 26º CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espectadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos da Supertaça 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 espectadores ao recinto desportivo devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados, e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para o jogo, bem como nas entradas e acesso de espectadores ao recinto.
3. As zonas para os espectadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da legislação referida no nº 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos recintos desportivos, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da FPF para jogos considerados de risco elevado.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Os recintos desportivos devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos de ambos os clubes.
6. 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 27º MEDIDAS DE SERVIÇO

1. No jogo, o promotor deverá observar as medidas de serviço aos espectadores, de forma a assegurar o seu direito em poder usufruir do espetáculo desportivo em segurança e com conforto.
2. Deve o promotor 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 espectadores, prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência.

3. Cada área/sectores destinados aos espectadores, 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.
4. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900 da lotação total, num total nunca inferior a 3 lugares, especialmente previsto para espectadores 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.

ARTIGO 28º ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para o jogo é feita pela FPF, sem prejuízo de orientação das forças de segurança pública e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Seção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social é feita pela FPF 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. A FPF procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas da zona técnica e áreas 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 zonas identificadas no presente regulamento, sendo obrigatório o uso de credencial no período até antes do aquecimento.

ARTIGO 29º 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 30º CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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) Registrar 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 espectadores 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 31º GESTOR DE SEGURANÇA

1. Os Clubes participantes no jogo, devem comunicar a identidade do Gestor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação ao jogo.
2. São deveres específicos dos Gestores de Segurança dos clubes 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 32º 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 no jogo, 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 33º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

1. A colocação de faixas e painéis publicitários no recinto desportivo deve respeitar as seguintes distâncias mínimas, nos termos do disposto no Anexo I:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeiras de canto.
2. A Direção da FPF pode colocar faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões do recinto desportivo ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto desportivo, ou conflitar com a aplicação das Leis do Jogo.
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 espectadores 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 34º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante no jogo da Supertaça, 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, dos Clubes participantes na Supertaça são comunicadas pelos Clubes à FPF até 15 dias antes da data agendada para a realização do jogo.
5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitante utiliza o seu equipamento alternativo.

ARTIGO 35º NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes no jogo da Supertaça deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
 - a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
 - b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
 - c) Os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura nas camisolas 10 cm nos calções;
 - 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 2 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 36º EMBLEMAS OFICIAIS

- 1.** Os equipamentos dos jogadores contêm obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial 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 37º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

Os capitães dos Clubes intervenientes no jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento que permita a sua identificação pelos elementos da Equipa de Arbitragem.

ARTIGO 38º 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 perceptível a localização desta.
- 4.** A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
 - a)** Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;
 - b)** Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 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 publicidade apresentada nos equipamentos dos jogadores deve ser igual em todos.
 8. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela FPF.
 9. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm².
 10. 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.
 11. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
 12. A FPF não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que possam decorrer da aplicação das presentes normas.

CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 39º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Supertaça “Cândido de Oliveira” 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. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

ARTIGO 40º UTILIZAÇÃO DE JOGADORES PELOS CLUBES SATÉLITES

1. Á utilização de jogadores no jogo da Supertaça, é aplicável o Regulamento de acordo de patrocínio com Clube Satélite, com a especificidade constante no número seguinte.
2. Nos casos em que o Clube patrocinador e o Clube Satélite joguem entre si, o primeiro não pode utilizar nenhum jogador que tenha sido cedido ao segundo no âmbito desse acordo.

ARTIGO 41º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

1. Os jogadores devem respeito a todos os intervenientes no jogo e aos espectadores, 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, espectadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

ARTIGO 42º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

1. Apenas podem participar na Supertaça os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas 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 espectadores.

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, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.

ARTIGO 43º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

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

CAPÍTULO VI JOGO

ARTIGO 44º LEIS DO JOGO

A Supertaça “Cândido de Oliveira” é disputada de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo *International Football Association Board* (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

ARTIGO 45º DURAÇÃO DO JOGO

1. A Supertaça “Cândido de Oliveira” tem 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 os 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 46º REGA DO RELVADO

A FPF efetua 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 da equipa de arbitragem da FPF.

ARTIGO 47º BOLAS

A marca e o modelo da bola oficial da Supertaça são definidos, em cada época desportiva, em Comunicado Oficial, sendo a sua utilização obrigatória para os clubes participantes.

ARTIGO 48º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF nomeia um delegado para o jogo da Supertaça, 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 24 horas úteis após a conclusão do jogo.

ARTIGO 49º 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)** 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;
 - c)** 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;
 - d)** 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.
- e)** 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.
- f)** Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 75 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou line-up, através de modelo previamente definido pela FPF, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;
- g)** Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
- h)** Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo entregue ao árbitro, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
- 4.** 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.** Apresentação do cartão FPF da época anterior:

- 
- ii. 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. 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 50º DELEGADOS ANTIDOPAGEM

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, o qual 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 51º DIRETOR DE IMPRENSA

1. 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 10 dias de antecedência em relação à data do jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
 - a) Comparecer no recinto desportivo com a antecedência mínima de 65 minutos face ao início do jogo;
 - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;

- c) Assegurar a presença dos jogadores, indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social, nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
- d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores pela Zona Mista.

ARTIGO 52º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia a equipa de arbitragem para o jogo, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. O jogo apenas se pode iniciar no caso da Equipa de Arbitragem estar completa, observando-se, quanto a eventuais substituições, 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 52º-A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

1. Será utilizado o sistema VAR no jogo da Supertaça.
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 III 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 53º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

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

ARTIGO 54º REUNIÃO ORGANIZACIONAL

No dia do jogo, 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, Gestor de Segurança da FPF e de cada Clube, do Coordenador de Segurança, do comandante das forças de segurança, dos elementos do serviço de emergência

médica e dos bombeiros, com vista a esclarecer todas as questões relacionadas com o jogo, designadamente para:

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

ARTIGO 55º 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 no seu decorrer, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, no caso de jogos com prolongamento os clubes podem efetuar a 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.** Se um jogador tiver 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 56º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE

- 1.** O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a)** 2 Delegados ao jogo;
 - b)** 3 Treinadores;
 - c)** 1 Médico;
 - d)** 1 Massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta;
 - e)** 9 Jogadores suplentes.
- 2.** Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
- 3.** Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma credencial emitida pela FPF e que indique a função exercida.

4. É obrigatória a presença no banco de suplentes dos agentes desportivos exigidos na prova de acesso.
5. Sem prejuízo do disposto no nº 1 do presente artigo, os Clubes podem apresentar no banco de suplentes 2 oficiais.

ARTIGO 57º 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.

ARTIGO 58º 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. Nas sessões de treino oficiais, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
3. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
4. O Clube que na final for considerado visitado, tem prioridade na escolha do horário do treino.
5. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao seu canal televisivo, oficial ou equivalente, no período de treino fechado aos órgãos de comunicação social, é também autorizada a presença de uma câmara da estação detentora dos direitos de transmissão televisiva do jogo.

ARTIGO 59º 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 60º CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PRÉMIOS

1. A FPF institui para a Prova os seguintes prémios:
 - a) Taça para o clube vencedor;
 - b) 30 medalhas para o clube vencedor;
 - c) 30 medalhas para o clube vencido;
 - d) 6 medalhas para a equipa de arbitragem.
2. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a organização da cerimónia a realizar.
3. A presença na cerimónia de entrega de prémios é obrigatória.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 61º 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, mesmo quando disputados no recinto desportivo de um dos Clubes participantes.
2. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Supertaça “Cândido de Oliveira”.
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, no jogo, 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 igualmente a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer outro meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Supertaça “Cândido de Oliveira” se venham a realizar.
5. A recolha de imagens do jogo para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei do presente Regulamento.
6. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica aos Clubes participantes na Supertaça as contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva pela participação na Prova.

ARTIGO 62º PUBLICIDADE

1. No jogo da Supertaça é reservado, na primeira linha de publicidade, o espaço de 6 m x 90 cm, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.
2. É ainda reservado o círculo central do terreno de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.
3. Na Supertaça “Cândido de Oliveira” apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do recinto desportivo onde se realize.
4. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
5. É proibida a publicidade a marca detida ou explorada por entidade:
 - a) detentora de participação qualificada no capital social de outra sociedade desportiva.

- 
- b)** não autorizada ou licenciada para explorar jogos e apostas desportivas em Portugal.
- 6.** É ainda proibida, nomeadamente, a publicidade que:
- a)** estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
- Encoraje a realização de apostas desportivas por agente desportivo;
- 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 63º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

- 1.** A transmissão em direto ou em diferido da Supertaça é feita em data e horário a designar pela FPF.
- 2.** O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos da UEFA.

ARTIGO 64º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

- 1.** Compete à FPF a exploração dos direitos de transmissão televisiva e multimédia, incluindo a captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos, jogo, entrevistas, cerimónias e conferências referidos no presente regulamento ou que no âmbito do evento Supertaça se venham a realizar.
- 2.** As ações de media nos treinos oficiais realizam-se nos primeiros 15 minutos, sem prejuízo do disposto no número 5. do ARTIGO 64º .
- 3.** 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.

- 4.** Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes no jogo da Supertaça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta Prova.
- 5.** A FPF tem competência exclusiva determinar que, antes, durante ou após o jogo da Supertaça “Cândido de Oliveira”, que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente superflash e Flash interview, e ainda entrevistas na Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
- 6.** A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos 5 dias de antecedência da sua realização, sendo de participação obrigatória para os Clubes.
- 7.** Depois de terminado o jogo objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de superflash, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.
- 8.** 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 do Clube vencedor.
- 9.** A Flash Interview realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
 - a)** Iniciar-se nos dez minutos seguintes ao final do jogo;
 - b)** Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de 3 minutos;
 - c)** São entrevistados dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
 - d)** Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, é substituído pelo treinador-adjunto;

- 
- e)** A entrevista será realizada diante de um backdrop fornecido pela FPF, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.
- f)** As entrevistas seguem a seguinte ordem: em primeiro lugar, os elementos do clube vencedor e, em segundo lugar os elementos do clube vencido. Em caso de empate são entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante;
- 10.** A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 30 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o flash interview, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
- 11.** Na véspera do jogo, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão com a presença obrigatória dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no recinto desportivo da final.
- 12.** No dia do jogo realizam-se, na sala de imprensa do recinto desportivo, 30 minutos após a 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.
- 13.** O Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
- 14.** Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
- 15.** 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.
- 16.** Devem ainda ser observadas as disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API.
- 17.** Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.

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

ARTIGO 65º ECRÃS GIGANTES

A FPF, na qualidade de organizadora de jogo, nos 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 a 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 carácter informativo e publicitário para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espectadores 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) Toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.

ARTIGO 66º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

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

2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.
3. A passagem pela Zona Mista é obrigatória para todos os jogadores e treinadores.

ARTIGO 67º OUTRAS ATIVIDADES

Os Clubes disponibilizam obrigatoriamente 2 jogadores e o treinador principal para atividades de comunicação social em data a acordar entre os Clubes participantes nesse jogo.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 68º COMPETÊNCIA

A organização financeira da Supertaça “Cândido de Oliveira” é da competência da FPF.

ARTIGO 69º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

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

- a) Produção de bilhetes e bilheteiros;
- b) Policiamento, Assistentes de Recinto Desportivo, Bombeiros e Cruz Vermelha;
- c) Valor a pagar pela cedência do recinto desportivo;
- d) Limpeza, consumos de água e eletricidade;
- e) Arbitragem, incluindo prémios, deslocação e alojamento;
- f) Licenças administrativas e segurança, incluindo o transporte de grades;
- g) Piquetes de serviço técnico para elevadores e acessos;
- h) Impressão de credenciais e operacionalização do serviço de bilheteira;
- i) Outras despesas decorrentes da organização do jogo.

ARTIGO 70º DESPESAS DE AFETAÇÃO

Sobre a receita líquida apurada nos termos dos artigos anteriores, são calculadas as percentagens seguintes:

- a) 9% destinada ao Fundo de Arbitragem e Fomento;
- b) 2% destinado ao Fundo de Fomento do Futebol Juvenil;
- c) 10% destinados:

- i. À Associação competente, quando ambos os Clubes finalistas 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 71º 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 72º DISTRIBUIÇÃO DA RECEITA

Os Clubes participantes dividem em partes iguais o valor correspondente a 75% das receitas líquidas da prova, apuradas nos termos dos artigos anteriores, revertendo os restantes 25% para a FPF.

ARTIGO 73º BILHETES

1. No jogo da Supertaça, 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 no jogo e as Associações a que aqueles pertençam podem vender bilhetes desde que o requeiram à FPF com uma antecedência mínima de 30 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 participante cem convites.
 7. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar o jogo, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
 8. Se o jogo se tiver iniciado e 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.
 9. Os Clubes obrigam-se a cumprir com o determinado pela FPF relativamente a cedência de bilhetes ou outras contrapartidas que esta tenha de assegurar perante terceiros devido a compromissos contratuais.

ARTIGO 74º EMISSÃO DE BILHETES

A emissão dos bilhetes de ingresso para a Supertaça deve respeitar o seguinte layout, 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 da FPF enquanto organizador e promotor do jogo;

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

ARTIGO 75º LIVRE INGRESSO

1. Têm direito de livre ingresso no recinto desportivo as pessoas a quem a lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, bem como as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a LPFP.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer, no dia do jogo, um bilhete de entrada, o qual deve conter todas as características previstas no artigo anterior.
3. Têm ainda acesso aos jogos da Competição, entidades definidas pela FPF.

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 76º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Durante a época pode ser alterado o formato da competição dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.
2. 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 77º 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 foram aprovadas em Comité de Emergência da FPF, na sua reunião de 30 de junho de 2025.

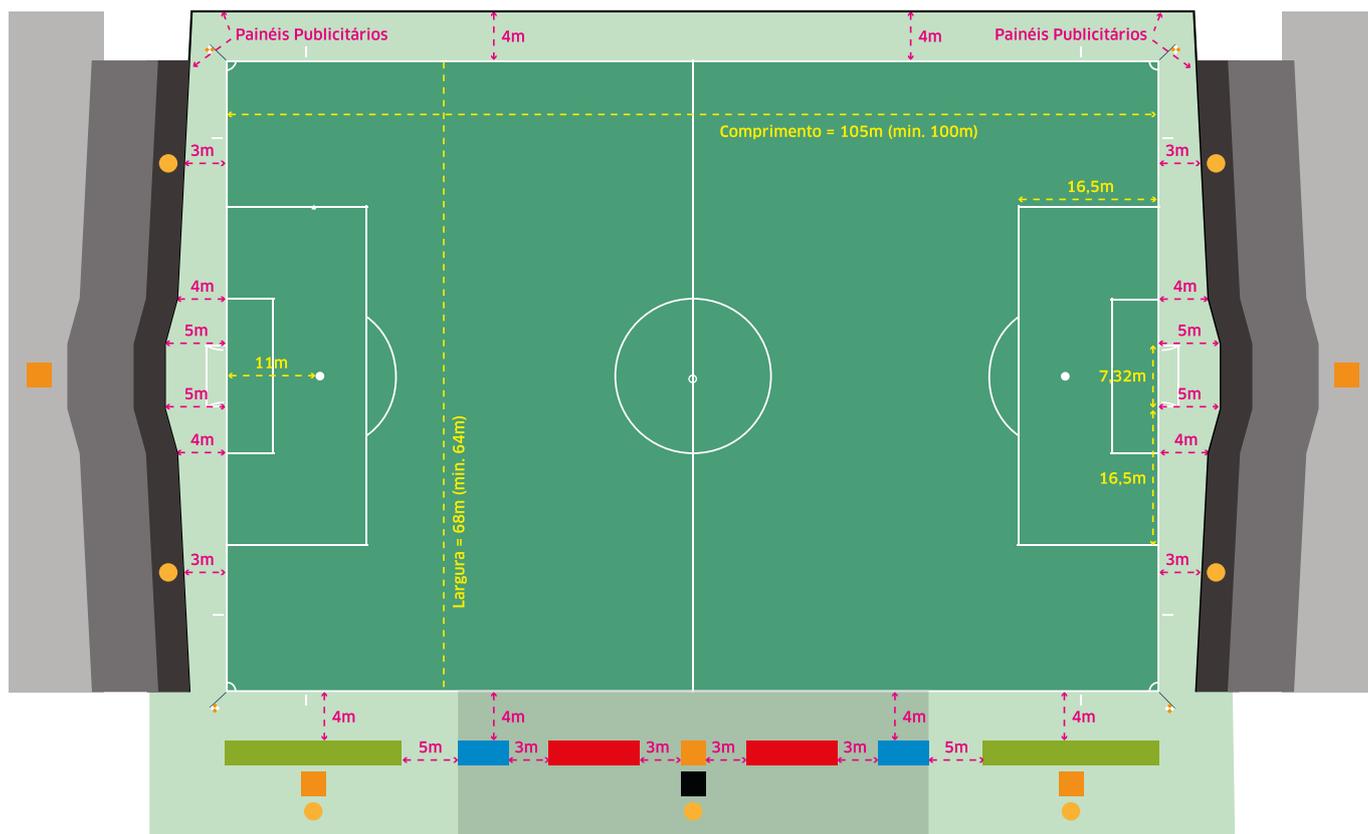
CAPÍTULO X ANEXOS

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.
- Posição dos apanha-bolas
- Banco principal
- Zona de câmara TV
- Posição de câmara TV fixa
- Banco suplementar
- Zona de fotografos
- Posição de câmara TV móvel (fixa durante o tempo de jogo)
- Quarto árbitro
- Zona Técnica

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

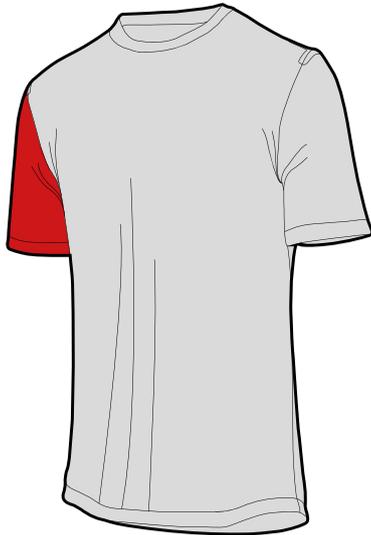
Data

--	--

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

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

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CAMISOLAS



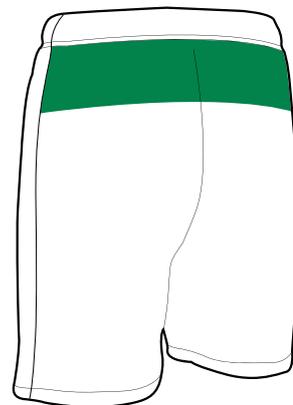
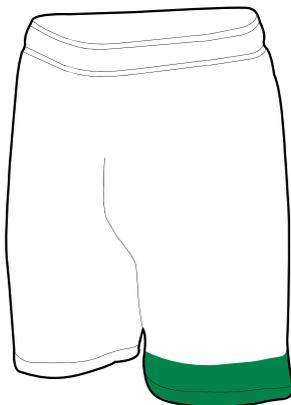
● - área reservada utilizável: 600 cm²



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

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

INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES



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

-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 18º a 27ºC 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 1m 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.