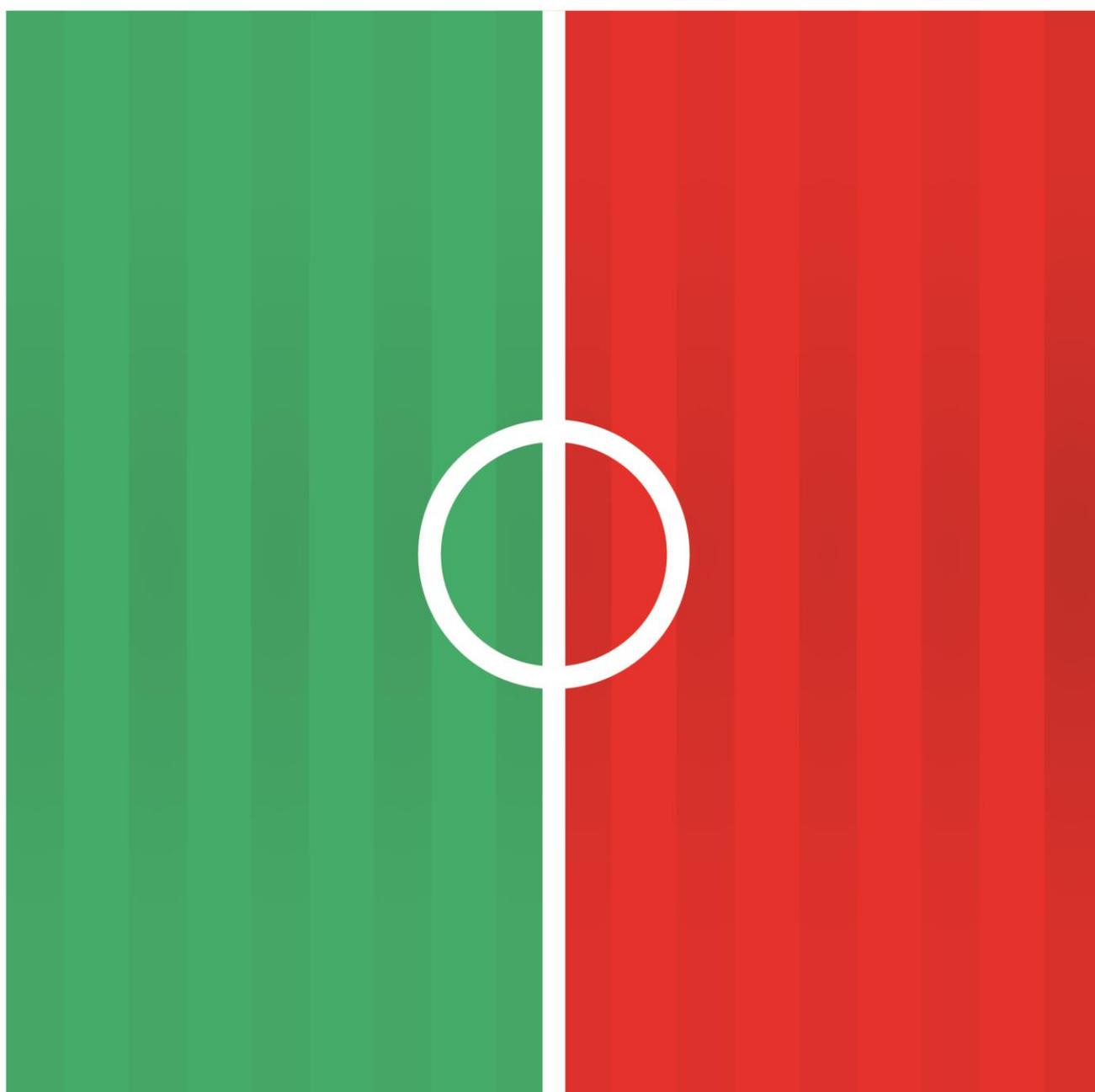

2025 · 2026

REGULAMENTO

LIGA 3 PLACARD





Regulamento aprovado pela direção da Federação Portuguesa de Futebol, na sua reunião de 09 de março de 2021, 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 no artigo 51.º, número 2, alíneas a) e b) dos Estatuto da Federação Portuguesa de Futebol, com as alterações aprovadas em Comité de Emergência, 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.....	9
ARTIGO 9º	FORMATO DE PROVA	10
ARTIGO 10º	CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA.....	10
ARTIGO 11º	QUALIFICAÇÃO	11
ARTIGO 12º	ACESSO À COMPETIÇÃO.....	11
ARTIGO 13º	CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA.....	13
ARTIGO 14º	PREENCHIMENTO DE VAGAS.....	14
ARTIGO 15º	FISCALIZAÇÃO.....	15
ARTIGO 16º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	15
CAPÍTULO II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	15
ARTIGO 17º	DESEMPATES	15
ARTIGO 18º	CALENDÁRIO.....	19
ARTIGO 19º	SORTEIO	20
ARTIGO 20º	ORDEM DOS JOGOS.....	20
ARTIGO 21º	MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS.....	20
ARTIGO 22º	ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES.....	21
ARTIGO 23º	SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO.....	22
ARTIGO 24º	JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES	23
ARTIGO 25º	JOGOS NAS REGIÕES AUTÓNOMAS.....	23
ARTIGO 26º	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS	24
ARTIGO 27º	ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES.....	25
ARTIGO 28º	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR POR MOTIVO DE PROTESTO	26
ARTIGO 29º	COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS	26
ARTIGO 30º	PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS	26
CAPÍTULO III	INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	26
ARTIGO 31º	REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS	26
ARTIGO 32º	REQUISITOS DE ASSISTÊNCIA MÉDICO-SANITÁRIA.....	29
ARTIGO 33º	CONTROLO ANTIDOPAGEM.....	30
ARTIGO 34º	REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO	30

ARTIGO 35º	ZONA TÉCNICA	30
ARTIGO 36º	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA	31
ARTIGO 37º	ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES	33
ARTIGO 38º	ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	34
ARTIGO 39º	CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES.....	34
ARTIGO 40º	MEDIDAS DE SERVIÇO	35
ARTIGO 41º	ACREDITAÇÃO	36
ARTIGO 42º	LIVRE-TRÂNSITO	36
ARTIGO 43º	CONDIÇÕES DE SEGURANÇA	37
ARTIGO 44º	GESTOR DE SEGURANÇA	38
ARTIGO 45º	SUPORTES PUBLICITÁRIOS.....	40
ARTIGO 46º	INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS	41
CAPÍTULO IV	EQUIPAMENTOS	41
ARTIGO 47º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	41
ARTIGO 48º	NUMERAÇÃO.....	42
ARTIGO 49º	EMBLEMAS OFICIAIS.....	43
ARTIGO 50º	IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO	43
ARTIGO 51º	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	43
CAPÍTULO V	JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....	45
ARTIGO 52º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	45
ARTIGO 53º	JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE	46
ARTIGO 54º	CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES.....	47
ARTIGO 55º	DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES	47
ARTIGO 56º	DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	48
ARTIGO 57º	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES.....	48
CAPÍTULO VI	JOGOS	50
ARTIGO 58º	LEIS DO JOGO	50
ARTIGO 59º	DURAÇÃO DOS JOGOS.....	50
ARTIGO 60º	REGA DO RELVADO.....	50
ARTIGO 61º	BOLAS	50
ARTIGO 62º	APANHA-BOLAS	51
ARTIGO 63º	DELEGADO AO JOGO DA FPF	51
ARTIGO 64º	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES	51
ARTIGO 65º	DELEGADOS ANTIDOPAGEM	54
ARTIGO 66º	DIRETOR DE IMPRENSA	54
ARTIGO 67º	DIRETOR DE CAMPO.....	55
ARTIGO 68º	EQUIPA DE ARBITRAGEM	55
ARTIGO 68.º-A	SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)	56
ARTIGO 69º	INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS.....	57
ARTIGO 70º	SPEAKER	57

ARTIGO 71º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	57
ARTIGO 72º	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE	58
ARTIGO 73º	COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR	59
ARTIGO 74º	PRÉMIOS.....	60
CAPÍTULO VII	ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	60
ARTIGO 75º	TITULARIDADE DE DIREITOS	60
ARTIGO 76º	PUBLICIDADE	60
ARTIGO 77º	AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA.....	61
ARTIGO 78º	HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA	61
ARTIGO 79º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL.....	61
ARTIGO 80º	ECRÃS GIGANTES.....	64
ARTIGO 81º	ENTREVISTAS NA ZONA MISTA.....	65
ARTIGO 82º	OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.....	65
ARTIGO 82º-A	PRODUÇÃO AUTOMATIZADA	65
CAPÍTULO VIII	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	66
ARTIGO 83º	COMPETÊNCIA.....	66
ARTIGO 84º	QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO	66
ARTIGO 85º	ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES	67
ARTIGO 86º	JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO	67
ARTIGO 87º	JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS ...	67
ARTIGO 88º	DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO	68
ARTIGO 89º	RECEITA	68
ARTIGO 90º	EMIÇÃO DE BILHETES.....	68
ARTIGO 91º	PREÇOS DOS BILHETES	69
ARTIGO 92º	DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES.....	69
ARTIGO 93º	LIVRE INGRESSO	70
CAPÍTULO IX	DISPOSIÇÕES FINAIS	70
ARTIGO 94º	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS.....	70
ARTIGO 95º	ENTRADA EM VIGOR	71
CAPÍTULO X	ANEXOS.....	71
ANEXO I.	DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA	71
ANEXO II.	REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	71
ANEXO III.	ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES	71
ANEXO IV.	COMPLEMENTO PARA AS INFRAESTRUTURAS.....	71
ANEXO V.	SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE).....	71
ANEXO VI.	PRODUÇÃO AUTOMATIZADA	71

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 pelo 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 Liga 3, competição oficial organizada pela FPF.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova ou Competição, será tida como feita à Liga 3 Placard.

ARTIGO 3º ÂMBITO OBJETIVO DE APLICAÇÃO

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

ARTIGO 4º ÉPOCA DESPORTIVA

A Liga 3 realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado 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, bem como as equipas B que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.
3. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

ARTIGO 6º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. O Campeonato é realizado 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 do Campeonato;
 - b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;
 - 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. 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 noutra 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 Liga 3 é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.

2. Cada jogo do Campeonato 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 de organização financeira dos jogos.

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. Tratando-se de Clubes da Região Autónoma da Madeira, todas as equipas são:
 - a) Inseridas numa única série, até ao máximo de quatro equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do aeroporto do Porto;
 - b) Na eventualidade de serem mais do que quatro equipas, as restantes serão distribuídas numa outra série, nos mesmos moldes referidos na alínea anterior e através do critério de localização geográfica;
 - c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:
 - i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;
 - ii. 6 Equipas – 3 em cada série.
3. Os Clubes da Região Autónoma dos Açores devem:
 - a) Ser agrupados nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa e, sempre que possível, em função da Associação regional onde se encontram inseridos;
 - b) Sem prejuízo do disposto na alínea anterior, a inclusão de todas as equipas da Região Autónoma dos Açores deverá ser feita numa única série, até ao máximo

de quatro das equipas, alternadamente, época a época, nas séries mais perto do Aeroporto de Lisboa;

c) Na eventualidade de serem mais de quatro equipas, até ao máximo de seis, a distribuição deve ser como abaixo se indica:

- i. 5 Equipas – 3 numa série e 2 noutra série;
- ii. 6 Equipas – 3 em cada série.

4. Se face à limitação prevista para os Clubes das Regiões Autónomas os seus representantes não tiverem acesso direto ao Campeonato, as séries são preenchidas com Clubes representantes das Associações Distritais do continente, com maior número de Clubes a disputarem provas oficiais de Seniores em futebol 11 masculino.

5. Se existir apenas um clube das Regiões Autónomas, o mesmo é agrupado na série mais próxima do aeroporto de Lisboa.

ARTIGO 11º QUALIFICAÇÃO

1. A Liga 3 é disputada pelo número de clubes conforme previsto no Formato da Prova.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a FPF publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.

ARTIGO 12º ACESSO À COMPETIÇÃO

1. Clubes ou sociedades desportivas têm de confirmar a sua participação na Liga 3.
2. Para os efeitos do número anterior, a confirmação do seu interesse em participar na Prova através da apresentação dos seguintes documentos:
 - a) Declaração de Participação;
 - b) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores, até 31 de maio ou até 5 dias antes do fim do prazo de inscrição/pré inscrição, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatutariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação discriminada dos jogadores e treinadores a que

respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores);

- c)** Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:
- i.** Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época transata;
 - ii.** Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol.
- d)** Caso se trate de sociedade desportiva, tem de ser prestada prova de garantia pelos Administradores nos termos do artigo 396.º do Código das Sociedades Comerciais;
- e)** Orçamento Estimado e Plano de Atividades referente à época desportiva para a qual está a ser realizada a inscrição, com os elementos constantes em modelo partilhado previamente com os clubes;
- f)** Quanto ao recinto desportivo:
- i.** Indicar o recinto desportivo, com superfície de jogo de relva, no qual realizam os jogos da prova na qualidade de visitados, o qual deverá estar 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;
 - ii.** Título de propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a sua utilização;
 - iii.** Licença de utilização do recinto desportivo;
 - iv.** Vistoria do recinto desportivo;
 - v.** O clube deve fazer prova da titularidade de um contrato de seguro de responsabilidade civil, com as coberturas de danos patrimoniais e não patrimoniais causados a terceiros exclusivamente decorrentes de lesões corporais e/ou danos materiais até €1.000.000 (um milhão de euros) limitado até €25.000 (vinte e cinco mil euros) por lesado, por sinistro e

por anuidade, com uma franquia máxima, nos danos materiais, de €250 (duzentos e cinquenta euros) por sinistro;

g) Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.

3. Ressalva-se, do disposto na alínea b) do número 2 as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.
4. Na inscrição de clubes que partilhem recinto desportivo com outro clube de competições nacionais, terão estes de indicar um recinto alternativo.
5. Os Clubes e sociedades desportivas têm de cumprir os deveres estabelecidos nos números 3, 4 e 5 do artigo 6.º e do artigo 7.º do presente regulamento.
6. O não cumprimento do número 3 e a não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número 2 determina a não participação do clube ou sociedade desportiva na Liga 3.
7. Os Clubes que participem na Liga 3 têm de obter a certificação mínima de 3 estrelas, na época imediatamente anterior à época da participação na Prova, efetuada pela FPF nos termos do Regulamento de Certificação de Entidades Formadoras.

ARTIGO 13º CUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES DURANTE A ÉPOCA

1. É exigido aos Clubes participantes na Liga 3 o cumprimento integral dos deveres assumidos para a época desportiva durante a qual a competição decorre.
2. Em cumprimento do disposto no número anterior, os Clubes devem proceder à entrega entre as datas até 15 de dezembro e, posteriormente, até 15 de março, de:
 - a) Declaração de inexistência de dívidas relativas a retribuições, subsídios e outras compensações por despesas a jogadores e treinadores até, respetivamente, 30 novembro e 28 de fevereiro, ou até 5 dias antes do fim do prazo de inscrição/pré-inscrição, emitida pelo clube, assinada por quem, legal e estatutariamente, o obriga e certificada por TOC ou ROC. A declaração deve conter relação

discriminada dos jogadores e treinadores a que respeita, identificados por nome e número de licença (jogadores) ou número de identificação civil (treinadores);

b) Declaração de clube ou sociedade desportiva que ateste que:

- i.** Os jogadores do clube ou sociedade desportiva não recorreram ao Fundo de Regularização Salarial na época em curso;
 - ii.** Tendo recorrido, nos termos da alínea anterior, o clube ou sociedade desportiva faça prova de já ter liquidado, ou de que se encontra a liquidar, o débito, de acordo com o plano de regularização de dívida, junto do Sindicato dos Jogadores Profissionais de Futebol.
- 3.** Ressalva-se, do disposto no número 2, as dívidas que tenham sido objeto de acordo escrito de regularização ou cuja existência ou exigibilidade seja, objeto de litígio submetido a entidade competente, devendo o clube ou sociedade desportiva apresentar prova desse acordo, através de declaração de treinador ou jogador, com reconhecimento presencial da sua assinatura, ou da pendência judicial.
- 4.** O não cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos referido no número 2 constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 14º PREENCHIMENTO DE VAGAS

- 1.** As vagas resultantes das subidas e descidas são preenchidas pelos Clubes que forem despromovidos da II Liga e promovidos do Campeonato de Portugal, de acordo com a informação prestada à FPF pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional.
- 2.** Qualquer circunstância que conduza um Clube ao não preenchimento de uma vaga de subida à Liga 3 para a qual se qualificou determina a sua substituição pelo clube imediatamente melhor classificado da mesma série da 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.
- 3.** Caso não seja possível a aplicação do critério previsto no número anterior, a vaga deverá ser preenchida pelo clube melhor classificado, que não tenha ainda obtido a qualificação que lhe permita subir à Liga 3, na outra série da 2.ª fase do Campeonato de Portugal, e assim sucessivamente até preenchimento da vaga.

4. No caso de a vaga a ser preenchida dizer respeito a clube que se tenha mantido ou descido à Liga 3 é convidado a participar o clube com mais pontos na 2.ª fase do Campeonato de Portugal que não tenha subido à Liga 3.
5. Para efeitos de aplicação do critério anterior, caso se verifique que as equipas não realizaram o mesmo número de jogos, será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
6. No caso em que da aplicação dos critérios previstos nos números 4 e 5 resulte empate entre clubes, são aplicáveis os critérios definidos no artigo relativo aos desempates.
7. Esgotados os clubes da 2ª fase do Campeonato de Portugal o preenchimento das vagas é realizado através do melhor clube classificado de entre as series da 1ª fase do Campeonato de Portugal.
8. O Regime referente às equipas B encontra-se previsto nos termos do Regulamento de Clubes Satélites e Equipas B.

ARTIGO 15º FISCALIZAÇÃO

A FPF pode, a qualquer momento, levar a cabo inspeções de forma a garantir o cumprimento do disposto no presente Regulamento, devendo o Clube colaborar para esse efeito.

ARTIGO 16º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Liga 3 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 17º DESEMPATES

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes adota-se o seguinte:
 - 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. No caso de se verificar um empate entre três ou mais clubes, aplicar-se-ão os mesmos critérios referidos no ponto anterior, respeitando a ordem de preferência ali estabelecida. À medida que os critérios forem permitindo desempatar a classificação de um dos clubes, aos restantes (clubes) aplicar-se-ão os critérios de desempate subsequentes e assim sucessivamente até que todos os clubes estejam desempatados.
9. Se após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados nos números anteriores, 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;

11. 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 18º CALENDÁRIO

1. A Direção da FPF estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos internacionais a realizar durante a época desportiva.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais ou em casos de força maior.
3. A Direção da FPF pode ainda alterar jogos calendarizados quando estes estejam sujeitos a transmissão televisiva, quando neles intervenha Clube participante na semana imediatamente seguinte e/ou na semana anterior 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. FPF informa os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma.

ARTIGO 19º SORTEIO

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.

ARTIGO 20º ORDEM DOS JOGOS

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada de fase ou, quando determinar qualificação para outra prova, da última jornada da volta ou de jornada específica da Prova, conforme formato, devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes, exceto quando não haja interesse classificativo ou mediante acordo de todos os clubes que participem, na série da fase da prova em causa ou, quando a qualificação seja apurada entre séries, na fase da prova em causa.
4. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais na última jornada, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na série da fase da prova em causa.
5. A FPF pode determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais na última jornada, desde que os jogos não tenham interesse desportivo ao nível da classificação da série em causa.
6. Existindo acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos, mediante prévia autorização da FPF;

ARTIGO 21º 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, quer se trate de jogo nacional ou de um jogo organizado pela UEFA.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na FPF com quinze dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
 - a) Acordo de ambos os Clubes ou comprovativo de pagamento, pelo Clube requerente ao adversário, da indemnização devida nos termos estabelecidos no Comunicado Oficial n.º 1;
 - b) Garantia de viagens sempre que um dos Clubes se tenha de deslocar de ou para as Regiões Autónomas ou ainda entre estas;
 - c) O não cumprimento do prazo estabelecido no presente número implica que haja autorização expressa da FPF e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.
3. A FPF pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e a antecipação da segunda volta para a primeira volta.
4. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a FPF conceder um prazo superior.
5. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase da prova, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, 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 22º ALTERAÇÃO DE RECINTO DESPORTIVO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto desportivo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, 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. 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.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, depois de informação da FPF que o jogo é televisionado por um operador indicado pela FPF, o clube não poderá alterar o recinto desportivo, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.
4. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 2 depende de autorização expressa da FPF, de parecer da associação distrital ou regional e obriga ao pagamento de uma taxa, fixada no Comunicado Oficial n.º 1.
5. Qualquer pedido de alteração tem de ser sempre validado pela FPF, independentemente de existir acordo entre clubes.

ARTIGO 23º SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros 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 equipas de um Clube, ou ainda do seu Clube Satélite, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um Sábado, Domingo ou Feriado das última jornada, 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 24º JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

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

ARTIGO 25º 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 26º 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 noutra 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 27º ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

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

ARTIGO 28º 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 29º COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

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

ARTIGO 30º PROCEDIMENTO DOS PROTESTOS

1. A declaração de protesto deve ser enviada para competições@fpf.pt até 24 horas após o termo 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 31º REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS

1. Para 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 recintos desportivos indicados pelos Clubes devem obedecer às condições fixadas por lei e no presente Regulamento, demonstrando-se adequados ao uso previsto e ao

qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.

3. Estes recintos desportivos devem ser dotados de lugares sentados, com uma bancada para os adeptos do clube visitante e entradas separadas para os adeptos de ambas as equipas.
4. 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.
5. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
6. É obrigatória a existência de um local coberto para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados e para os representantes dos clubes visitantes poderem efetuar filmagens técnicas dos jogos, para fins estritamente desportivos.
7. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
8. Os recintos desportivos devem ter, obrigatoriamente, instalados bancos cobertos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.

- 
9. Os jogos realizados total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em 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.
 10. Nos jogos objeto 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.
 11. A entidade responsável pelo recinto desportivo deve possuir a licença de utilização do recinto desportivo, tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto e ter o regularizado o Regulamento de Segurança ou Regulamento de Funcionamento do recinto, nos termos previstos na lei.
 12. Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela FPF, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espectadores de ou para a área de jogo.
 13. 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.
 14. 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.
 15. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:
 - a) 1 lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
 - b) 1 lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 2 lugares para veículo ligeiro para a equipa visitante;
 - c) 2 lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da FPF;

- 
- d) 1 lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança.
16. O clube visitado deve reservar lugar central e reservado, de preferência na tribuna presidencial, para o observador do Conselho de Arbitragem.
17. Os recintos desportivos são obrigados a ter um Sistema de Som de Anúncio Público.
18. A FPF pode proceder à interdição do Recinto Desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.
19. A interdição será precedida de uma visita técnica da FPF ao recinto desportivo.
20. Quando a interdição do recinto desportivo tiver por base o mau estado do terreno de jogo e, conseqüentemente 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.
21. 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.
22. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.

ARTIGO 32º 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. Deverá ser implementado um procedimento que garanta a todo o tempo, a disponibilidade de, pelo menos, uma ambulância nas condições referidas no número anterior.
3. Os Clubes deverão também possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, 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.

4. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os mesmos devem ser obrigatoriamente assegurados por ambulância de emergência.
5. 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 33º CONTROLO ANTIDOPAGEM

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

ARTIGO 34º REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado natural, 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. O Clube visitado é obrigado a proceder, no dia do jogo, à marcação das linhas de jogo, nos termos das leis de jogo.
3. No terreno de jogo, as linhas laterais, bem como, as linhas de baliza, devem estar à distância de 2 e 3 metros, respetivamente, do primeiro obstáculo amovível ou fixo.
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 comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 15 dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

ARTIGO 35º 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 36º 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, gestores de redes sociais e outros membros dos órgãos de comunicação social e um operador de redes sociais do clube visitado;
 - 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 (sendo previamente comunicado, quando relevante, a ambos os clubes e ao delegado da FPF);
 - n)** Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;
 - o)** Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
 - p)** Diretor de Imprensa dos Clubes;
 - q)** Diretor de Campo;
 - r)** Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica;
 - s)** Diretor de Comunicação.
- 2.** Os agentes referidos nas alíneas c), i), r) e s) 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. Os agentes referidos na alínea r) podem ainda aceder, durante o intervalo, ao balneário da respetiva equipa.
 - 3.** Os agentes referidos nas alíneas d), e), f), h), p) e q) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.
 - 4.** Os fotógrafos e gestores de redes sociais 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 pelos Clubes ou 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 37º ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

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

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

ARTIGO 38º ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

ARTIGO 39º 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 Competição 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. Todos os espectadores têm de ser portadores de bilhetes, sendo que as demais condições de acesso dos espectadores 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 espectadores 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 40º MEDIDAS DE SERVIÇO

1. Em cada 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. 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 espectadores visitados/locais e visitantes, prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência.
3. Devem os promotores garantir que os espectadores visitantes são tratados com respeito e igualdade relativamente aos espectadores locais.
4. 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.
5. As instalações sanitárias para espectadores visitados e visitantes deverão garantir um mínimo de condições de limpeza e privacidade aos utilizadores, possuir água corrente e ter iluminação suficiente para a sua utilização.

6. Deverá ser garantido um serviço de venda ou fornecimento de bebidas/comida também aos adeptos visitantes, tendo em especial atenção quando os jogos se realizem em períodos de temperaturas mais elevadas.
7. 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. Preferencialmente, deverá haver disponibilidade destes lugares junto às áreas de espectadores da equipa visitada e da equipa visitante.

ARTIGO 41º ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para os jogos é feita pela FPF, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da FPF, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Seção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social 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).

ARTIGO 42º LIVRE-TRÂNSITO

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
 - a) Presidente do Clube participante;
 - b) Gestor de Segurança do promotor e Coordenador de Segurança;
 - c) Agentes da força de segurança;
 - d) Assistentes de recinto desportivo;
 - e) 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 43º 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 44º 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. O Gestor de Segurança tem de estar devidamente inscrito na FPF, sem prejuízo da comunicação oficial legalmente prevista às entidades.
3. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres e atribuições específicas:
 - a) Assumir-se como o ponto de contacto entre as autoridades públicas e privadas e o clube relativamente a questões relacionadas com a segurança e proteção, constituindo-se como o responsável por aquelas operações durante os jogos;
 - b) Comunicar com o gestor de segurança da equipa visitante durante a semana anterior ao jogo, por forma a promover o intercâmbio, procedendo à recolha e tratamento de informação relativa às variáveis que poderão ter impacto na operação de segurança do jogo, nomeadamente:
 - i. Dinâmicas dos adeptos;
 - ii. Histórico de incidentes;
 - iii. Número expectável de adeptos (visitados e visitantes) e formas de deslocação;

- 
- iv. Locais de estacionamento;
 - v. Hora de chegada da equipa visitante e dos adeptos;
 - vi. Bilhética cedida e comercializada, partilhando-a com as forças de segurança, de emergência médica e organizador da competição, com vista a que o jogo decorra sem incidentes;
 - c) Promover e estar presente nas reuniões preparatórias de segurança regulares e assegurar a participação dos representantes das forças de segurança, de serviços de emergência, de segurança privada e outras entidades relevantes para o efeito, estejam também presentes;
 - d) Ser portador da credencial emitida e fornecida pela FPF, em lugar visível;
 - e) Comparecer no recinto desportivo, ao jogo, com pelo menos 2 horas de antecedência face ao seu início, garantindo o acompanhamento da chegada das equipas, da equipa de arbitragem e do público;
 - f) Recorrer à pronta intervenção dos Assistentes de Recinto Desportivo ou força de segurança de forma a garantir eficazmente a proteção destes, sempre que as circunstâncias o aconselhem;
 - g) Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do jogo, tendo em vista a sua realização em condições de segurança, colaborando na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;
 - h) Garantir as condições de funcionamento de todas as infraestruturas com impacto na segurança do jogo, garantindo através da empresa de segurança e em articulação da Força de Segurança, que o recinto desportivo se encontra devidamente inspecionado e ausente de qualquer material de uso proibido ou outro que possa pôr em risco a integridade física do público antes da sua entrada;
 - i) Participar numa reunião de organização, apenas nos casos em que seja nomeado delegado da FPF para o jogo, e onde estarão presentes os árbitros, o delegado da FPF, os delegados de ambos os clubes, o Gestor de Segurança, o responsável de segurança privada, a emergência médica e, quando requisitados, as forças de segurança;

- j) Durante o jogo, manter-se em franca ligação e cooperação com o Delegado da FPF, com o comandante das forças de segurança, com os serviços de bombeiros e de proteção civil, com os serviços de urgência médica e com o serviço de segurança privada que estejam envolvidos direta ou indiretamente na operação de segurança, preferencialmente junto ao túnel de acesso ao terreno de jogo (salvo em caso de outras necessidades decorrentes das suas funções);
- k) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e colaboradores 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;
- l) Garantir o controlo e restrição do acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF e autorizados nos termos regulamentares;
- m) Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio disponibilizado pela APCVD, sempre que forem registados incidentes;
- n) É recomendável que o Gestor de Segurança da equipa visitante acompanhe as deslocações sua equipa a outros recintos desportivos e se articule e coopere com o Gestor de Segurança da equipa visitada.

ARTIGO 45º SUPORTES PUBLICITÁRIOS

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos desportivos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeiras de canto.

2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da FPF autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos recintos desportivos e ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potencializar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto desportivo.
3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos 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 estabelecerá as normas aplicáveis.

ARTIGO 46º INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS

Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela FPF, compete a esta a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova, nos termos do artigo 74º e seguintes.

CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS

ARTIGO 47º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. 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 do campeonato devem ser propostas pelos clubes até 5 dias após a realização do sorteio da competição, sendo dada

preferência à equipa visitada na definição da cor do equipamento, em caso de conflito, devendo a FPF enviar toda a informação para os clubes com uma antecedência mínima de 10 dias.

6. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o presente artigo, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.
8. O formulário de equipamentos (com maquetes ou fotografias) deve ser remetido à FPF 45 dias antes do início da competição.

ARTIGO 48º NUMERAÇÃO

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

- a) Nas costas da camisola, 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) Nos calções, o número deve estar colocado de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.
- e) 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;
- f) 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;
- g) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- h) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 49º EMBLEMAS OFICIAIS

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.
3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve constar apenas por uma vez em cada peça de equipamento.
5. Deverá ser reservado à FPF um espaço destinado à colocação de um sinal identificativo de campeão nacional, na zona central da camisola dos jogadores.
6. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou a sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
 - a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;
 - b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.
7. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

ARTIGO 50º IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

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

ARTIGO 51º PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 7 patrocinadores.

- 
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
 3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
 4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
 - a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 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 da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;
 - e) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 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 decorram da aplicação das presentes normas.

CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 52º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar na Liga 3 os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, até um máximo de 23 jogadores seniores, podendo ser Amadores ou Profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável. Adicionalmente podem ser inscritos mais 4 jogadores do escalão Sub-21, desde que formados localmente.
2. Caso onze dos jogadores inscritos para efeitos do número anterior sejam jogadores profissionais e a 31 de dezembro se verifique o cumprimento do disposto no artigo 13.º do presente regulamento, na parte que lhe é aplicável até essa data, poderão ser inscritos 2 jogadores profissionais adicionais em conformidade com as regras e janelas definidas para inscrição e transferência de jogadores definido no Comunicado Oficial N.º1.
3. É permitida a inscrição de 20 jogadores seniores adicionais por cada equipa inscrita em competição sénior.
4. Não obstante o número anterior, caso não se verifique o cumprimento atempado da obrigação de entrega dos documentos a que se refere o número 2 do artigo 13.º do presente regulamento, e o Clube garanta a sua manutenção na Liga 3, o limite de jogadores seniores inscritos, salvaguardadas as infrações disciplinares a aplicar a este incumprimento, é reduzido para 21 na equipa principal e 18 na equipa adicional.
5. O clube só pode, atingido que seja o limite de inscrição de jogadores seniores previsto no número 1, substituir da referida lista de jogadores seniores 5 jogadores e desde que os jogadores a incluir tenham o estatuto de profissional.

- 
6. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Seniores, e ainda jogadores dos escalões Sub-19 e de Sub-17, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva.
 7. Aos jogadores que tenham participado em, pelo menos, 10 jogos da equipa A, num mínimo de 45 minutos por jogo, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, é-lhes vedada a sua participação em jogos da equipa B do Clube, do clube satélite, ou outra equipa sénior na mesma época.
 8. A participação de um jogador num jogo da Liga 3 é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o início de um jogo e o início da Liga 3, caso não tenha tido utilização superior a 45 minutos, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, bem como, os jogadores que tendo constado da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados. Se o jogador tiver tido uma utilização superior a 45 minutos, não sendo considerado para este efeito o tempo de compensação concedido em cada parte do jogo, o interregno deve ser de 48 horas.
 9. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
 10. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de clube satélite.

ARTIGO 53º JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

1. Sem prejuízo do disposto no artigo anterior, os clubes participantes na Liga 3 têm obrigatoriamente de inscrever e fazer constar das fichas técnicas dos jogos pelo menos 14 jogadores formados localmente, independentemente do seu estatuto.
2. O jogador formado localmente é aquele que, entre os 11 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 19 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.
3. Os jogadores que tenham o estatuto de jogador formado localmente conservam esse estatuto.

4. Os jogadores inscritos na época desportiva 2019/20 adquirem o estatuto de jogador formado localmente com base na regra em vigor, ou seja, é jogador formado na FPF aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

ARTIGO 54º CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES

1. Os Clubes participantes na presente Prova podem ceder temporariamente a outro Clube, da mesma ou de outra competição, os serviços de um jogador profissional por si inscrito na FPF, nos termos da regulamentação e legislação referida no número 1 do artigo 51.º.
2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.
3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

ARTIGO 55º DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

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

ARTIGO 56º DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES

DESPORTIVOS

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da FPF, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos do Campeonato.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os 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 em causa, o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF, exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 57º HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes na Liga 3 devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.
2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.
3. Os treinadores principais têm de ter a habilitação de grau III (*UEFA-Advanced*) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau II (*UEFA B*), exceto no caso dos treinadores das equipas que sejam promovidas à Liga 3, que caso os treinadores se mantenham a treinar a equipa promovida, os mesmos têm de ter, pelo menos, a habilitação de grau II (*UEFA B*) e os treinadores adjuntos a habilitação de grau I (*UEFA C*), em todos os casos devidamente comprovada através de título profissional de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, na sua redação atual.
4. Os treinadores estagiários de Grau II são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau II, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas no número 3.

- 
5. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias, contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar, para regularizarem a situação.
 6. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
 7. Sem prejuízo do previsto no número 5, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
 8. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
 9. Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
 10. Nos termos da Lei, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
 11. Em caso algum é permitido acumular as funções na mesma equipa de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma destas funções.
 12. No caso dos treinadores principais das equipas que sejam promovidas, e caso os treinadores se mantenham a treinar a equipa promovida, será suficiente os mesmos terem na época desportiva subsequente à da promoção, a habilitação exigida na prova de acesso correspondente e na época seguinte a essa, comprovativo de estar a frequentar o curso para obtenção da habilitação exigida na prova a que foram promovidos.

CAPÍTULO VI JOGOS

ARTIGO 58º LEIS DO JOGO

Os jogos da Liga 3 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 59º DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos do Campeonato têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.
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 60º 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 da equipa de arbitragem da FPF.

ARTIGO 61º BOLAS

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos do Campeonato, são publicados em Comunicado Oficial.

ARTIGO 62º APANHA-BOLAS

Nos jogos da Liga 3 é obrigatório ao clube visitado assegurar a presença de 8 apanha-bolas.

ARTIGO 63º DELEGADO AO JOGO DA FPF

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Liga 3, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
 - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, 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, com vista à realização dos jogos;
 - 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 período em que exerceu as 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 64º 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:
- a)** Da apresentação do cartão FPF da época anterior;
 - b)** 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;
 - c)** 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 respectivos 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 65º 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 66º DIRETOR DE IMPRENSA

1. Os Clubes devem ter ao seu serviço um Diretor de Imprensa, cuja identidade deve ser comunicada, bem como, do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.
2. O Diretor de Imprensa tem de estar devidamente inscrito na FPF.
3. 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 na Zona Mista.

ARTIGO 67º DIRETOR DE CAMPO

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

ARTIGO 68º EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia a equipa de arbitragem para cada jogo do Campeonato, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se podem iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das equipas de arbitragem
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 68.º-A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

1. Será utilizado o sistema VAR nas seguintes fases da prova: 2ª Fase Apuramento Campeão e Playoff Apuramento II Liga.
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 V 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 69º INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

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

ARTIGO 70º 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 71º 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, com o máximo de 3 paragens, sem distinção das

posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.

3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é permitida a cada equipa uma substituição adicional por concussão.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
 - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deve ser apresentado, pelo médico do Clube, o documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF.
6. Os jogadores substituídos não podem voltar a competir naquele jogo.
7. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.
8. A FPF durante a vistoria aos recintos desportivos, no início da época, irá definir e informar todos os Clubes, via nota informativa, quanto ao número de jogadores a aquecer em simultâneo em cada recinto desportivo.

ARTIGO 72º COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTE

1. O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) dois Delegados ao jogo;

- 
- b) um Treinador Principal;
 - c) dois Treinador Adjunto, podendo um ser Treinador Estagiário;
 - d) um Médico;
 - e) um Massagista ou um Enfermeiro, ou um Fisioterapeuta;
 - f) nove Jogadores suplentes.
 2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
 3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
 4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, um treinador principal e um dos seguintes agentes desportivos: médico ou enfermeiro.

ARTIGO 73º COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR

1. O banco suplementar tem capacidade máxima 5 pessoas e deve estar colocado a uma distância mínima de 3 metros do banco de suplentes.
 - a) O banco suplementar deve ser composto pelos seguintes elementos dos clubes:
 - b) Técnicos de equipamentos;
 - c) Treinadores;
 - d) Dirigentes com formação específica para o exercício de dirigismo desportivo;
 - e) Médico, enfermeiro, fisioterapeuta ou massagista;
2. Os elementos do banco suplementar devem ser devidamente identificados, aquando do preenchimento da ficha técnica, na plataforma informática Score.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco suplementar devem possuir braçadeira e/ou credencial com a indicação da função exercida.
4. Apenas os elementos da equipa médica presentes no banco suplementar podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

ARTIGO 74º PRÉMIOS

1. Em cada jogo será atribuído o prémio de Homem do Jogo.
2. A FPF institui para a Liga 3 os seguintes prémios:
 - a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
 - b) 35 medalhas para o Clube vencedor da Competição;

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 75º TITULARIDADE DE DIREITOS

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

ARTIGO 76º PUBLICIDADE

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. 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.
3. 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 77º AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA

Sem prejuízo do disposto na Lei e no presente Regulamento, apenas a FPF poderá proceder à recolha de imagens dos jogos disputados no âmbito da Liga 3 para efeitos de divulgação e comercialização.

ARTIGO 78º HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A FPF pode transmitir em direto ou em diferido os jogos da Liga 3.
2. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

ARTIGO 79º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto é, sempre que solicitado pela FPF, realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de flash interview, que é efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente superflash, Zona Mista e atividades respeitantes à Magazine da competição, a efetuar nos termos do presente artigo.

- 
3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização.
 4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de superflash, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
 5. A superflash tem uma 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.
 6. A flash interview realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
 - a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;
 - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
 - c) São entrevistados 2 elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
 - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;
 - 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) O flash interview deve obedecer à seguinte ordem de entrevistas:
 - i. em primeiro lugar serão entrevistados os elementos do clube vencedor;
 - ii. em segundo lugar serão entrevistados os elementos do clube vencido;
 - iii. em caso de empate, serão entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante.
 7. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o flash interview, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.

- 
- 8.** Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
 - a)** O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
 - b)** O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
 - 9.** Para efeitos deste artigo, o Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.
 - 10.** Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
 - 11.** Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
 - 12.** Os Clubes devem disponibilizar os agentes desportivos indicados pela FPF para realização todas as iniciativas de promoção da competição tidas por oportunas pelo organizador da mesma.
 - 13.** As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API, devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social.
 - 14.** Os titulares de direitos de transmissão televisiva, nos termos do artigo 74.º, têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
 - 15.** Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
 - 16.** Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

ARTIGO 80º 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 carácter informativo 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 adicional 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 do Campeonato, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
5. A violação das presentes normas determina a revogação da autorização concedida pela FPF.
6. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF, quando este se encontrar presente.
7. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar.

ARTIGO 81º ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

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

ARTIGO 82º OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos jogos da Liga 3, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

ARTIGO 82º-A PRODUÇÃO AUTOMATIZADA

1. Todos os clubes participantes têm que ter uma câmara de Produção Automatizada fixa instalada para efeitos de *stream*, televisão linear e dados estatísticos.
2. Na ausência de uma câmara de Produção Automatizada fixa poderá ser uma câmara móvel que será afeta a cada clube e cuja responsabilidade de operação será do mesmo.

3. É da responsabilidade do clube garantir que a instalação dessa câmara é possível no recinto por si escolhido para a competição.
4. Os equipamentos são fornecidos pela FPF e instalação é também feita pela FPF.
5. A câmara ou qualquer outro equipamento não podem ser alvo de qualquer intervenção por parte do clube sem a autorização expressa da FPF, designadamente quanto a mudar qualquer dos seus componentes de local, desligar da eletricidade, tapar ou obstruir a visão.
6. É da responsabilidade do clube garantir as condições necessárias para o bom funcionamento e segurança dos equipamentos presentes no recinto.
7. A câmara não poderá ficar instalada em contraluz de acordo com resultado de visita técnica.
8. 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.
9. A FPF presta o serviço nas melhores condições possíveis, sendo que qualquer falha técnica no serviço terá como tempo de recuperação o mais curto espaço de tempo possível.
10. As condicionantes técnicas das infraestruturas necessárias à implementação do sistema nos recintos está descrita no Anexo VI ao presente Regulamento, sem prejuízo que de acordo com o ponto 3 possam ser alvo de alterações mediante visita técnica a efetuar pela FPF.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 83º COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 84º QUOTA DE ARBITRAGEM E ORGANIZAÇÃO

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à FPF uma Quota de Arbitragem e Fomento e uma Quota de Organização.
2. O valor da Quota de Arbitragem e Fomento e de Organização são definidas, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1.

3. O pagamento das quotas referidas nos números anteriores deve ser efetuado à FPF no prazo de oito dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem.
4. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma Quota no prazo referido no número anterior, é notificado pela FPF para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 10% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.
5. A FPF entrega mensalmente às Associações Distritais ou Regionais, 50% do valor das Quotas de Organização efetivamente pagas pelos Clubes a elas pertencentes.

ARTIGO 85º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

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

ARTIGO 86º JOGOS EM RECINTO DESPORTIVO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em recinto desportivo cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário.
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto no artigo 87.º e artigo 88.º.

ARTIGO 87º 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 e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, incluindo-se os jogos

com viagens de e para as Regiões Autónomas que obedecem a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube visitado.

4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1 e é pago até ao limite de 23 pessoas.
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indiquem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportam de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

ARTIGO 88º DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos da Liga 3:

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

ARTIGO 89º 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 90º EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos da Liga 3, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos do Campeonato deve respeitar o layout fornecido pela FPF e deve incluir, obrigatoriamente, as seguintes menções:
 - a) Numeração sequencial;
 - b) Denominação da competição;
 - c) Denominação do jogo;
 - d) Identificação das equipas;
 - 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 espectadores ao recinto desportivo e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.
3. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a FPF autorizar um layout alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.
 4. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da FPF.
 5. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais devem conter todas as especificações referidas no número 2.
 6. Os Clubes 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 91º PREÇOS DOS BILHETES

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

ARTIGO 92º DISTRIBUIÇÃO E REEMBOLSO DE BILHETES

1. Os Clubes devem comunicar à FPF, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no recinto desportivo no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.
2. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 10% da capacidade do recinto desportivo do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.
3. O Clube visitante tem direito a vinte convites em bancada central e, no mínimo, direito a dois convites para a tribuna presidencial.
4. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm o direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
5. Se um jogo iniciado se concluir em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

ARTIGO 93º LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos recintos desportivos as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a Liga Portuguesa de Futebol Profissional, bem como as previstas em Regulamento da FPF.
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada, o qual, deve conter todas as características previstas no ARTIGO 89º .
3. Têm ainda acesso aos jogos da Competição, entidades definidas pela FPF.

CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 94º DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Durante a época pode ser alterado o formato da competição, em consequência de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.

2. A partir da época desportiva 2026/2027, os Clubes estão obrigados a ter iluminação no mínimo de 300lux.
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.
4. A partir da época desportiva 2026/2027, os treinadores estagiários ficam impedidos de exercer funções de treinador principal sem a conclusão do grau de formação correspondente, nos termos da legislação em vigor.

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

CAPÍTULO X ANEXOS

ANEXO I. DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

ANEXO II. REQUERIMENTO DE UTILIZAÇÃO DE PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

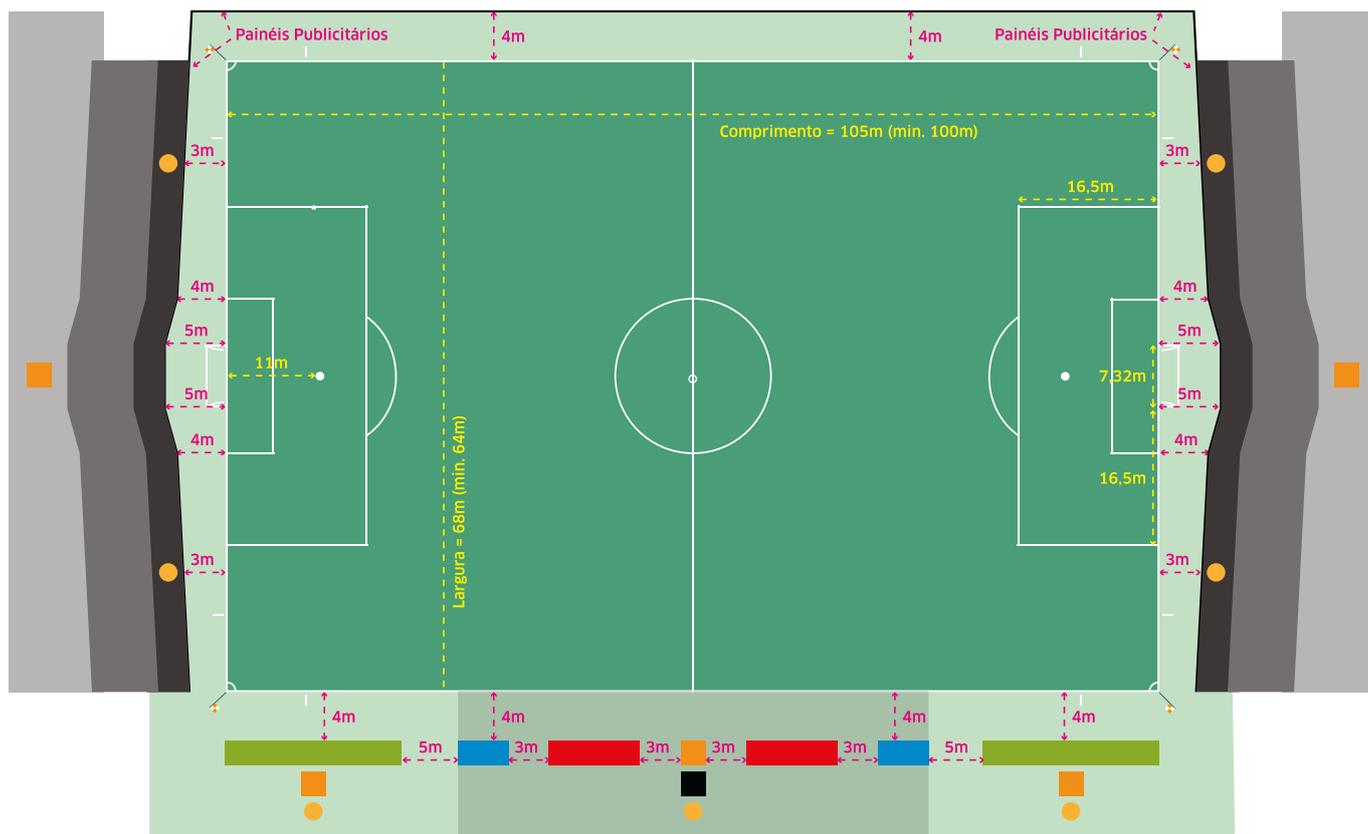
ANEXO III. ORÇAMENTO ESTIMADO E PLANO DE ATIVIDADES

ANEXO IV. COMPLEMENTO PARA AS INFRAESTRUTURAS

ANEXO V. SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

ANEXO VI. PRODUÇÃO AUTOMATIZADA

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

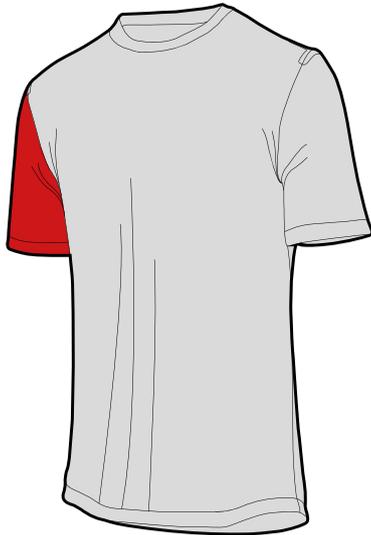
Data

--	--

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



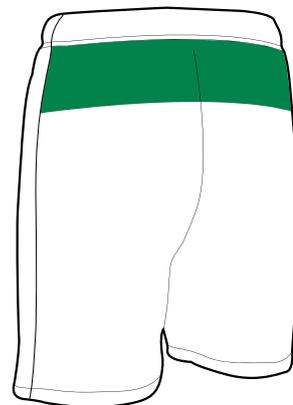
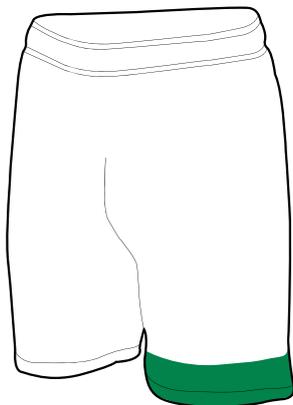
● - área reservada utilizável: 600 cm²



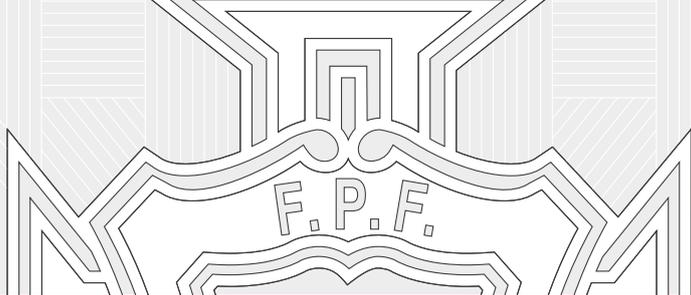
● - área reservada utilizável: 450 cm²
(sem interferir com a numeração)

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

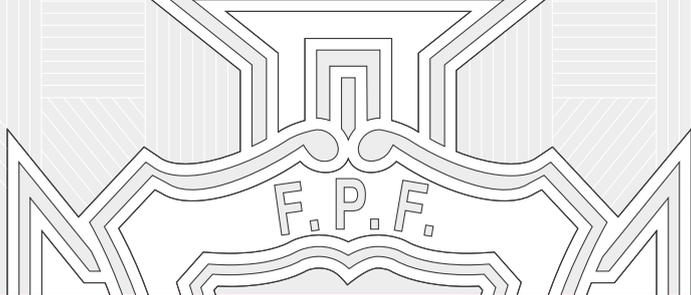
INDICAÇÕES TÉCNICAS - CALÇÕES



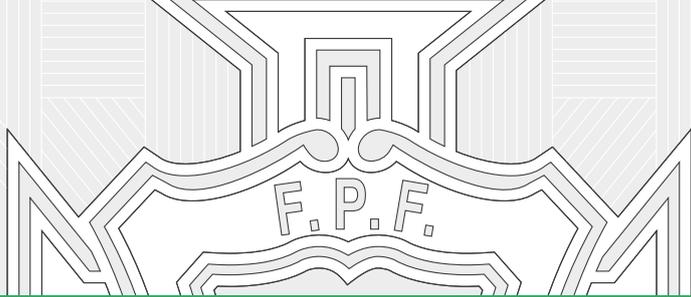
● - Área de Publicidade - na parte da frente da perna esquerda 120 cm² ; na parte posterior 220 cm²,



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
ESTRUTURA DESPORTIVA		
Número estimado de jogadores no plantel		
Número de staff técnico e respetivas qualificações		
Número e tipo de unidades de treino		
Horários das unidades de treino		
Número de staff médico e respetivas habilitações		



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
ESTRUTURA RECURSOS HUMANOS		
Número de staff da equipa com remunerações		
Número de funcionários com posto de trabalho		
Número de funcionários em part time		
Número de funcionários regulares em regime de voluntariado		



PLANO DE ATIVIDADES		
ÉPOCA /	DETALHE	OBSERVAÇÕES/COMENTÁRIOS
INFRAESTRUTURAS		
Descrição do património próprio imobiliário		
Descrição de infraestruturas utilizadas para treinos e jogos		
Descrição de infraestruturas desportivas utilizadas pela equipa sénior		
Descrição de alojamentos arrendados para atletas, treinadores e funcionários		



ORÇAMENTO ESTIMADO		
ÉPOCA /	DETALHE	VALOR
RECEITAS ORDINÁRIAS		
Bilheteira público		
Bilheteira empresas		
Quotização		
Patrocinadores		
Publicidade estática		
Apoio municipal		
Escolas de formação (líquido)		
Restaurante/bar		
Rendas		
Outras		
RECEITAS EXTRAORDINÁRIAS		
Direitos de formação		
Venda de ativos		
Outras		
Outras		
TOTAL RECEITAS		
DESPESAS ORDINÁRIAS		
Salários jogadores (bruto)		
Salários treinadores (bruto)		
Salários staff (bruto)		
Outras remunerações (bruto)		
Apoios amadores		
Viagens		
Refeições		
Alojamento		
Manutenção infraestruturas		
Dívidas antigas		
Equipamentos		
Outras		
DESPESAS EXTRAORDINÁRIAS		
Compra de ativos		
Direitos de formação		
Outras		
TOTAL DESPESAS		
RESULTADO DO EXERCÍCIO		



ANEXO IV COMPLEMENTO À CONDIÇÕES DO RECINTO DESPORTIVO

Adicionalmente ao disposto no artigo 32.º do presente Regulamento, os clubes devem dispor, no recinto desportivo indicado para a realização dos jogos, as seguintes condições:

1) Emergência Médica

O posto médico equipado, no mínimo, com o seguinte:

- a) Uma marquesa de 0,8m x 2m;
- b) Uma maca;
- c) Um armário com produtos médico-farmacêuticos de primeiros socorros;
- d) Material de pequena cirurgia e de reanimação de modelo corrente;
- e) Uma cabina com retrete e um lavatório;
- f) Eletrocardiógrafo;
- g) Colar de Zimmer (cervicais);
- h) Desfibrilhador devidamente certificado e licenciado nos termos legais.

2) Infraestruturas para Media

Posições de Câmara

- a) Uma plataforma para o operador televisivo: 6m de largura por 2m de comprimento, no centro da bancada poente;
- b) Uma plataforma para o operador televisivo: 3m de largura por 2m de comprimento, num dos topos do estádio;
- c) Lugar para duas câmaras de fora de jogo, preferencialmente ao mesmo nível do camarote da TV e na sequência do prolongamento da linha da grande área.

Tribuna de Imprensa

- a) Cinco cabines para rádio;

- b) Dez lugares para a imprensa escrita, de preferência com um tampo que permita a utilização de computador portátil;
- c) Todas estas zonas para rádio e imprensa escrita devem ser dotadas de iluminação, tomadas elétricas, acesso à internet e linhas telefónicas para cada lugar disponível e estarem devidamente isoladas dos espectadores.

Sala de Imprensa

- a) Entre quinze a vinte lugares sentados;
- b) Sistema de *press box*;
- c) Estrado de instalação de pelo menos três câmaras de TV.

Zona de Flash Interview

- a) Localizada perto dos balneários das equipas, em que exista espaço suficiente para a instalação de um painel publicitário e iluminação.

Zona Mista (opcional)

- a) Espaço compreendido entre a saída dos balneários e o espaço de estacionamento das viaturas dos técnicos e jogadores nunca podendo passar pela zona dos balneários.

3) Lotação do Estádio

- a) A partir de 2025/2026, o estádio deve ter uma lotação para o público não inferior a 1.000 lugares sentados e encadeirados ou 90% da capacidade do estádio encadeirada, sendo recomendável uma lotação mínima de 2500 (dois mil e quinhentos).
- b) O clube terá um ano de carência na Liga 3 para instalar cadeiras em número acima mencionados
- c) As equipas b estão isentas das obrigações referidas nas alíneas anteriores.

-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.

-Sala Técnica**Local:**

A distância de cabo entre a câmara e Sala técnica não pode exceder os 30 metros em linha reta nem os 50 metros de comprimento de cabo

Infraestruturas e Eletricidade:

Mínimo de 2 x Tomadas de corrente elétrica assistida / socorrida 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