



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

---

Taça Nacional de Futebol sub/14 -  
Mist



### PROJECTO REGULAMENTAR

## Capítulo I Disposições Gerais

### Artigo 1.º Norma habilitante

O presente Regulamento é adotado 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 2.º Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização da Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Taça, Prova, ou Competição, é tida como feita à Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista.

### Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas.
2. Todas as referências a Clubes constantes no presente regulamento abrangem igualmente as equipas não filiadas envolvidas na prova.
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.



4. As Associações Distritais e Regionais e os Clubes consideram-se devidamente notificados pela FPF nos termos previstos anualmente em Comunicado Oficial, salvo indicação expressa em contrário.
5. As entidades referidas no número anterior devem sempre ter os seus contactos atualizados junto da FPF.
5. A FPF considera-se notificada nos termos definidos para cada época desportiva no Comunicado Oficial n.º 1.

### **Artigo 4.º Princípios gerais**

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

### **Artigo 5.º Integração de lacunas**

1. A Taça 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 serão integradas pela Direção da FPF.

### **Artigo 6.º Época Desportiva**

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

### Artigo 7.º Organizador e promotor

1. A Taça é organizada pela FPF, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo da Taça será 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.
3. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a FPF organiza a Fase Nacional da prova, a qual obedece a regulamentação específica inserida no presente Regulamento.

### Artigo 8.º Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela FPF.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior será 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 poderá dispensar os clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os clubes encontram-se obrigados a colaborar com a FPF no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.

### Artigo 9.º Qualificação

1. A taça é disputada por um limite máximo de 22 clubes (Fase Nacional).



2. Podem requerer inscrição na taça, todos os clubes filiados nas Associações de Futebol Distritais e Regionais, assim como quaisquer outras equipas não filiadas, desde que indicadas pelas Associações Distritais e Regionais.
3. A Taça é disputada por um representante de cada uma das Associações Distritais e Regionais de Futebol.
4. Caso os Clubes referidos no número anterior não se inscrevam ou não reúnam as condições necessárias de participação, a respetiva Associação de Futebol mantém o direito a indicar outro Clube.
5. A Direção pode autorizar a participação de Clubes, para além dos referidos no número 3.
6. O sistema de vagas é ocupado, por indicação de representante, por parte das Associações com maior número de clubes participantes na fase distrital, de forma sequencial.

### Artigo 10.º Confirmação de participação

1. A indicação do clube apontado pela respetiva Associação de Futebol, tem que ser confirmada até ao último dia útil da primeira semana de Abril, da época a que disser respeito.
2. No final do período destinado ao processo de confirmação, a FPF divulgará os Clubes que participarão em cada época desportiva na Competição, através de Comunicado Oficial.

## Capítulo II Organização Técnica

### Artigo 11.º Formato da competição

- 1) O formato da Competição é definido através de comunicado oficial.
- 2) Todas as referências a Clubes constantes no presente regulamento abrangem igualmente as equipas não filiadas envolvidas na prova.
- 3) A competição será constituída por duas fases:
  - a) 1º Fase – Fase Distrital (modelo a definir pelas Associações Distritais);

- b) 2ª Fase – Fase Nacional, esta por sua vez, constituída por Fase Zonal e/ou Fase Final (modelo a definir, em função do número de equipas).

### Artigo 12.º Classificação e desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes em cada Fase referida no artigo anterior, adota-se a seguinte tabela:

Vitória - 3 pontos;

Empate - 1 ponto;

Derrota - 0 pontos.

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

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

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

- a. Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
  - i. Um jogo, designado pela FPF;
  - ii. Subsistindo a igualdade, será feito um prolongamento de 20 minutos, dividido em duas partes de 10 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
  - iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor será apurado através da marcação de pontapés de grande penalidade.
- b. Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:

- i. Será realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogarão entre si apenas uma vez, em estádio designado pela FPF/ADRS;
  - ii. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.
4. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacitamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da FPF.
  5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

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

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

### **Artigo 14.º Ordem de 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 da Taça são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.

### **Artigo 15.º Atraso de início do jogo e interrupções**

1. São aplicáveis aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a FPF estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá 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 aguardará 30 minutos.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observar-se-á o que consta do artigo seguinte.

### **Artigo 16.º Jogos não iniciados ou não concluídos**

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este iniciar-se-á ou reiniciar-se-á no mesmo estádio, até 24 horas depois, exceto nos casos seguintes:
  - a) Se os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo expressando o seu acordo para que o jogo se realize em data posterior, sendo designada nova data pela FPF para a sua realização ou conclusão;
  - b) Caso algum dos Clubes participantes no jogo em causa tiver agendado um jogo das competições da UEFA ou de competição nacional oficial para a semana seguinte, caso em que será designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.
2. Quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial, e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo, realizar-se-á nas condições expressas no número 1.
3. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completar-se-á com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionadas disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção.
4. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da FPF pelo médico do respetivo Clube.
5. No caso previsto no anterior número 2, terão acesso ao estádio onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, nos jogos com entradas pagas, 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 N.º 1.
6. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial N.º 1, será por si suportado.

### **Artigo 17.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos**

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos estádios onde se efetuaram da primeira vez, salvo se o estádio não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a FPF marcará um estádio, considerando-se este neutro.

### **Artigo 18.º Jogos com recintos desportivos por motivos disciplinares**

Os jogos dos Clubes cujos estádios se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuar-se-ão em estádios neutros, escolhidos pela FPF, após consulta às Associações respetivas.

## **Capítulo III Instalações Desportivas**

### **Artigo 19.º 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 demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente Regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.



4. Os jogos da Taça serão realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento.
5. Será recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
6. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.
7. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da FPF, pela Equipa de Arbitragem, pelos delegados dos clubes, pelo Coordenador de Segurança, nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante de emergência médica.
8. Os recintos desportivos podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
9. Os jogos realizados totalmente 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 objetos de transmissão televisiva, os recintos desportivos devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
11. A entidade responsável pelo recinto desportivo terá de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos corporais causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.
12. Durante os jogos, os clubes visitados são obrigados a prestar assistência médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam.

13. Os clubes devem possuir, nas instalações do seu recinto desportivo ou o mais próximo possível, um posto de socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes.
14. No caso de as infraestruturas não permitirem implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os clubes devem alertar antecipadamente o serviço de emergência médica de modo a garantir que se encontra pelo menos uma ambulância disponível no local, devendo ainda, e se a ocorrência de qualquer situação grave o exigir, contactar imediatamente aquele serviço.
15. 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 ou fisioterapeuta.
16. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente.

### **Artigo 20.º Condições de segurança**

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

### **Artigo 21.º Policiamento**

Ao policiamento dos jogos é aplicável o disposto na lei e na regulamentação da FPF.

### Artigo 22.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da FPF, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da FPF e os membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF é feita diretamente pela FPF.
3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social 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 23.º Requisitos do terreno de jogo

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e a 64 metros de largura, nem superior a 105 e 68 metros, respetivamente.
2. O terreno de jogo é vistoriado em conformidade com as normas da FPF.
3. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à FPF/ADRS qual o estádio que irão utilizar para o efeito, no respeito das condições indicadas no número anterior.
4. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 3 dias antes da realização do sorteio da Fase Nacional, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.
5. Quando o recinto desportivo dispuser de relvado artificial, a superfície deve cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para a relva de futebol ou do *International Artificial Turf Standard*, salvo se a FPF autorizar uma dispensa especial.

### Artigo 24.º Zona técnica

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

- i. Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- ii. Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- iii. Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- iv. Sala de controlo antidopagem;
- v. Área técnica, nos termos das Leis do Jogo.

### **Artigo 25.º Acesso e permanência na zona técnica**

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
  - a) Delegados da FPF, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
  - b) Delegados ao jogo dos Clubes participantes, treinador principal, adjunto ou estagiário, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
  - c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
  - d) Coordenador de Segurança;
  - e) Agentes da força de segurança;
  - f) Assistentes de recinto desportivo;
  - g) Apanha-bolas;
  - h) Presidentes dos Clubes participantes;
  - i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
  - j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;
  - l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
  - m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo.
2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) e do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre



- que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada, e, quando o jogo for o da final, a FPF não se oponha a tal acesso ou permanência.
3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da Equipa de Arbitragem.
  4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores:
    - a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
    - b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
    - c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
    - d) Agentes das forças de segurança pública;
    - e) Coordenador de Segurança;
    - f) Assistentes de recinto desportivo;
    - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
    - h) Apanha-bolas;
    - i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
    - j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
  5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.
  6. Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os seus instrumentos estáticos de trabalho.
  7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.
  8. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.



9. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, poderão entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.
10. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF.
11. Na área técnica, apenas o treinador principal pode permanecer e dar instruções táticas.

### **Artigo 26.º Acesso aos balneários dos clubes**

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

### **Artigo 27.º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem**

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas:
  - a) Delegados ao jogo dos Clubes participantes;
  - b) Delegados de jogo da FPF;
  - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
  - d) Elementos das forças de segurança.



2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
3. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.
4. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2.

### **Artigo 28.º Condições de acesso de espectadores**

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

### Artigo 29.º Suportes Publicitários

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

## Capítulo IV Jogos

### Artigo 30.º Leis do Jogo

Os jogos da Taça são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futebol de 11, aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

### Artigo 31.º Duração dos jogos

Os jogos têm a duração de 60 minutos, divididos em duas partes de 30 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.



### Artigo 32.º Rega do relvado

1. O Clube visitado pode efetuar a rega do relvado de forma uniforme até sessenta minutos antes da hora fixada para o início do jogo.
2. Os dois Clubes participantes num jogo podem acordar que o relvado seja regado até 5 minutos antes do início do jogo, sempre após o período de aquecimento dos Clubes e da Equipa de Arbitragem, no máximo entre 5 a 10 minutos, bem como durante 5 minutos no período de intervalo.

### Artigo 33.º Delegado ao jogo do clube

1. Cada Clube indica, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais, secretário técnico ou os seus funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela FPF para esse efeito, a quem será atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com 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, 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, 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 uma, 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, secretário técnico, treinador, treinador-adjunto, médicos e massagista;
  - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitã e sub-capitã;
  - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
  - f) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;
  - g) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
  5. O original dos modelos é remetido à FPF juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
  6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

### **Artigo 34.º Secretário técnico**

O cargo de secretário técnico nos Clubes participantes na Taça apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o I grau, de acordo com o regime jurídico de acesso e exercício da atividade de treinador de desporto.

### **Artigo 35.º Delegado ao jogo da FPF**

1. A FPF pode nomear delegados para os jogos da Taça, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do delegado de jogo da FPF:



- a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
- b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
- c) Verificar com o coordenador de segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
- d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
- e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *Flash Interview*, quando estas tenham lugar;
- f) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a FPF o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;
- g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF no prazo de 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

### **Artigo 36.º Delegados Antidopagem**

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, que pode exercer cumulativamente as funções de Delegado ao 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 37.º Equipas de arbitragem**

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeará a equipa de arbitragem para cada jogo da Taça, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se poderão iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das equipas de arbitragem o que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.



3. Para cada jogo, poderão 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 38.º Composição das equipas e substituição de jogadores**

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo.
2. Sem prejuízo da natureza mista da competição, cada equipa tem obrigatoriamente que utilizar, por jogo, 2 jogadoras, no mínimo.
3. Os Clubes podem designar até sete jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo entrar no seu decorrer e em qualquer momento, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionadas.
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.
5. Não há limite quanto ao número de substituições a efetuar podendo decorrer sem interrupção de jogo, devendo as mesmas ser efetuadas na zona central do terreno de jogo do lado dos bancos das equipas, sendo obrigatório a utilização de todos os jogadores que constam na ficha de jogo.
6. Os guarda-redes, apenas podem ser substituídos, quando o jogo estiver parado.
7. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

### **Artigo 39.º Composição dos bancos de suplentes**

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) 1 Delegado ao jogo;
  - b) 1 Treinador Principal;
  - c) 1 Treinador Adjunto;
  - d) 1 Treinador Estagiário, quando exista;
  - e) 1 Médico;
  - f) 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista;



- g) 7 Jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
  3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
  4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador.

### **Artigo 40.º Banco suplementar**

1. Deve ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 4 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço para tal.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados nos termos de modelo constante no Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica poderão ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

## **Capítulo V Equipamentos**

### **Artigo 41.º Requisitos dos equipamentos**

1. Cada Clube participante num jogo da Taça encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
3. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
4. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes, ou de difícil destrição entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utilizará o seu equipamento alternativo.

### Artigo 42.º Identificação do capitão

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

### Artigo 43.º Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos da Taça deve ter obrigatoriamente numeração, de 1 a 99, de acordo com as seguintes regras:

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

### Artigo 44.º Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
  - a) 100 cm<sup>2</sup> quando aplicado nas camisolas;
  - b) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
  - c) 50 cm<sup>2</sup> quando aplicado em cada uma das meias.

3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito.
4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deverá apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma 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.
6. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

### **Artigo 45.º Publicidade nos equipamentos**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de quatro patrocinadores.
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que ai constam, e 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 cm<sup>2</sup>;
  - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm<sup>2</sup>.
  - c) Nas mangas das camisolas até 100 cm, sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a FPF, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;
  - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm<sup>2</sup>;
  - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm<sup>2</sup>.



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

### **Artigo 46.º Bolas**

Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas de tamanho nº.5, necessárias para a realização do jogo.

## **Capítulo VI Jogadores**

### **Artigo 47.º Inscrição e participação de jogadores e jogadoras**

1. Podem participar na Taça, jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser Amadores, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável, bem como equipas não filiadas, desde que indicadas pelas Associações Distritais e Regionais.
2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.



3. Apenas podem competir nesta Prova, os jogadores e jogadoras inscritos na categoria sub/13 e sub/14.
4. Podem ainda competir nesta prova, até 3 jogadoras sub/15.
5. A participação de um jogador num jogo da taça, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.

### **Artigo 48.º Direitos e deveres dos jogadores e jogadoras**

1. Os jogadores e jogadoras têm o direito a ser respeitados e a exercer a sua atividade na competição para a qual estejam qualificados.
2. Os jogadores e jogadoras têm os seguintes deveres:
  - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipadas 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 49.º Direitos e deveres dos treinadores e outros agentes desportivos**

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas têm o direito a exercer a sua atividade no Campeonato, desde que devidamente licenciados pela FPF.
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 50.º Habilitações mínimas dos treinadores**

1. Os Clubes participantes na Taça Nacional sub/14 - Mista devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.
2. Os treinadores principais e os treinadores adjuntos devem ter obtido no mínimo a habilitação de grau I, devidamente comprovada através de cédula de treinador de desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto.
3. Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento desse facto à FPF, dispondo de um prazo de 15 dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar.
4. Sem prejuízo do previsto no número anterior, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador que se encontre habilitado.
5. No prazo indicado no número anterior, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
6. Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de março, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
7. Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
8. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

## **Capítulo VII Jogo da Final**

### **Artigo 51.º Regime do jogo ou dos jogos da Fase Final**



1. Ao jogo ou jogos da fase final da Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista são aplicadas as disposições constantes no presente Regulamento com as especificidades do presente Capítulo.
2. Pode ser uma Final a 4 ou uma Final a 3.

### Artigo 52.º Cerimónia de entrega de prémios

1. Ao Clube vencedor é atribuído 1 troféu oficial e 30 medalhas.
2. A cada Clube finalista são atribuídas 30 medalhas.
3. À equipa de arbitragem do jogo da final são atribuídas medalhas.
4. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a sua organização, e sendo necessária a presença da equipa de arbitragem, os jogadores e treinadores de ambos os clubes participantes.

## Capítulo VIII Organização Comercial

### Artigo 53.º Direitos

1. A FPF tem competência exclusiva para a negociação, autorização e sponsorização dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da Prova e de cada um dos jogos que a integram, mesmo quando disputados no estádio de um dos Clubes participantes.
2. A transmissão televisiva de, e para Portugal, de jogos realizados por Clubes nacionais contra Clubes estrangeiros fica igualmente dependente de autorização da FPF.
3. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei e regulamentos da FPF.
4. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Taça Nacional de Futebol Sub/14 – Mista.



5. A FPF é igualmente a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos estádios, designadamente, no interior do recinto desportivo, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, nos jogos, nos treinos oficiais, nas conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (*Superflash* e *Flash Interview*), e na cerimónia de entrega de prémios e Zona Mista.
6. A FPF é ainda a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Taça Nacional de Futebol sub/14 – Mista se venham a realizar.
7. Compete ao Clube visitada assegurar que a FPF detém os direitos referidos no presente Capítulo.
8. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica, aos Clubes participantes na Taça, as eventuais contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva.

### 54.º Publicidade

1. Em todos os jogos da Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista, é reservado na primeira linha de publicidade o espaço de 6m x 90cm, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicitar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.
2. É ainda reservado o círculo central do terreno de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela FPF.
3. Nos jogos da Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista que sejam objeto de transmissão televisiva, a FPF estabelece os espaços reservados aos patrocinadores dos Clubes e os locais em que será exibida a publicidade negociada pela FPF.
4. No jogo da final Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista, apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do estádio onde se realize.

### Artigo 55.º Autorização para transmissão televisiva

A transmissão televisiva total ou parcial dos jogos da Taça Nacional de Futebol sub/14 - Mista, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da FPF.

### Artigo 56.º Horários de transmissão televisiva

1. A FPF pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos da taça divulgando em comunicado oficial para cada época desportiva os horários reservados a essas transmissões televisivas.
2. A Direção da FPF pode ainda autorizar transmissões não compreendidas nos horários referidos no número anterior, se houver consentimento expreso dos Clubes que joguem na qualidade de visitados.
3. As alterações de calendário de jogos que venham a ser solicitadas para os dias e horas que coincidam com os horários previstos no número 1, sujeitam os Clubes requerentes a eventual transmissão televisiva, não havendo direito a quaisquer indemnizações.
4. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

### Artigo 57.º Atividade dos órgãos de comunicação social

1. Quando um jogo da Taça seja transmitido em direto, é obrigatória a realização de uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *Flash Interview*, que será efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de retransmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A FPF pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo da Taça que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente *SuperFlash* e *Flash Interview*, e ainda entrevistas na Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.

3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos 5 dias de antecedência da sua realização.
4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizado no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*, nas condições definidas pela FPF, devendo observar-se o que consta do número seguinte.
5. O *SuperFlash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versará unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
6. O *Flash Interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
  - a) Iniciar-se nos dez minutos seguintes ao final do jogo;
  - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
  - c) São entrevistados dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
  - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;
  - e) A entrevista será realizada diante de um *backdrop* fornecido pelo Clube visitado, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.
7. A conferência de imprensa final deverá 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 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 indicará aos Delegados ao jogo dos Clubes, até 5 minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
10. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
11. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.

12. As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API, devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social.
13. Os Clubes têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
14. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes nos jogos da taça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores do Clube visitado.
15. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicadas para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.

### **Artigo 58.º Radiodifusão**

Os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

### **Artigo 59.º Outros meios de comunicação**

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

### **Artigo 60.º Ecrãs gigantes**

1. As equipas e Clubes visitados que nessa qualidade joguem em estádios que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, de acordo com as seguintes diretrizes:
  - a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
  - b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;



- c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia, e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
  - d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de carácter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espectadores presentes;
  - e) 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. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos da Taça, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.
  4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida pela FPF.
  5. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da FPF, através de requerimento para o efeito, ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da FPF, quando este se encontrar presente.
  6. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da FPF, constitui infração disciplinar, a ser sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar da FPF.

## Capítulo IX Organização Financeira

### Artigo 61.º Competência

Compete à FPF a organização financeira dos jogos da Fase Nacional da Taça.

### **Artigo 62.º Fiscalização**

Nos casos previstos no artigo anterior, a organização financeira dos jogos pode ser fiscalizada pela FPF ou pela Associação Distrital ou Regional correspondente.

### **Artigo 63.º Encargos com deslocações**

Os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos da Taça nos quais compitam na qualidade de visitante.

## **Capítulo X Protestos dos Jogos**

### **Artigo 64.º Competência**

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

### **Artigo 65.º Procedimento**

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

## **Capítulo XI Disposição Final**

### **Artigo 66.º Entrada em vigor**

1. O presente Regulamento entra em vigor na data da sua publicação, através de Comunicado Oficial.
2. O presente Regulamento, foi aprovado em reunião de Direção da Federação Portuguesa de Futebol de 12 de Janeiro de 2017.



### ANEXOS

Anexo I – Ficha de Banco Suplementar

Anexo II – Requerimento de Publicidade para equipamentos

Anexo III – Layout da Zona Técnica



### Anexo I – Ficha de Banco Suplementar



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

**BANCO SUPLEMENTAR**  
4 LUGARES

Competição	<input type="text"/>	Data	<input type="text"/>
Jogo	<input type="text"/>	Jogo nº	<input type="text"/>
Campo	<input type="text"/>	Localidade	<input type="text"/>
Clube	<input type="text"/>	Código	<input type="text"/>

<b>1</b>	Nome completo	<input type="text"/>
	Tipo de doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Nº doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Função	<input type="text"/>
<b>2</b>	Nome completo	<input type="text"/>
	Tipo de doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Nº doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Função	<input type="text"/>
<b>3</b>	Nome completo	<input type="text"/>
	Tipo de doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Nº doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Função	<input type="text"/>
<b>4</b>	Nome completo	<input type="text"/>
	Tipo de doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Nº doc. de identificação:	<input type="text"/>
	Função	<input type="text"/>

#### A DIREÇÃO DO CLUBE

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

Assinatura do(a) árbitro(a) do jogo:

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



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

Clube Requerente		Categoria
Nome	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Morada	<input type="text"/>	

Empresas de Publicidade (nomes)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Empresas de Publicidade (descrição exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Empresas de Publicidade (medida exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/> <small>área máxima: 600 cm<sup>2</sup></small>	<input type="text"/> <small>área máxima: 450 cm<sup>2</sup> (sem interferir com a numeração)</small>	<input type="text"/> <small>área máxima: 220 cm<sup>2</sup></small>	<input type="text"/> <small>sobre o logótipo do fabricante: 120 cm<sup>2</sup></small>	<input type="text"/> <small>área máxima: 100 cm<sup>2</sup></small>

Aprovação da FPF: a publicidade do equipamento dos jogadores requerida foi aceite pelo presente para a época de

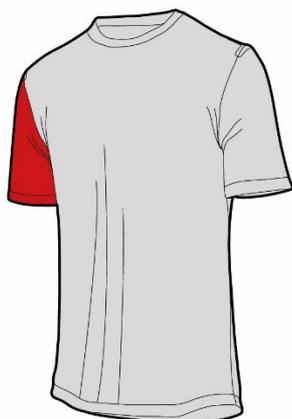
Assinatura e Carimbo do clube requerente	Assinatura e Carimbo da Associação
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Local	Data	Assinatura e Carimbo da FPF
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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



### Indicações Técnicas - Camisolas



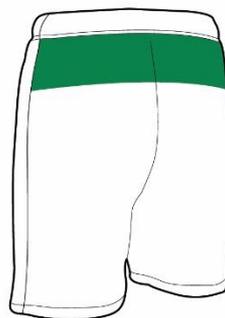
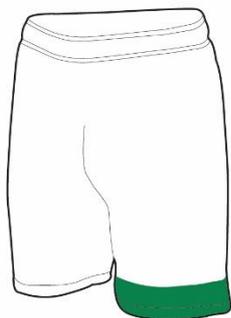
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



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

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

### Indicações Técnicas - Calções



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

## Anexo III – Layout da Zona Técnica

