



**FPF**

## REGULAMENTO

Supertaça “Cândido de Oliveira”



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL



## REGULAMENTO DA SUPERTAÇA “CÂNDIDO DE OLIVEIRA”

### CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

#### Artigo 1.º

##### Norma Habilitante

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

#### Artigo 2.º

##### Objeto

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

#### Artigo 3.º

##### Disposições prévias

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



5. A FPF considera-se notificada nos termos publicados, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial N.º 1.

#### **Artigo 4.º**

##### **Princípios Gerais**

1. A Supertaça “Cândido de Oliveira” 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 a violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia, ou qualquer outra forma de discriminação.

#### **Artigo 5º**

##### **Integração de lacunas**

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

#### **Artigo 6.º**

##### **Época desportiva**

A Supertaça “Cândido de Oliveira” realiza-se no período que integra cada época desportiva oficial, tal como publicado pela FPF através de Comunicado Oficial.

#### **Artigo 7.º**

##### **Organizador e Promotor**

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

## **Artigo 8.º**

### **Denominação da competição**

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

## **Artigo 9.º**

### **Qualificação**

1. Os vencedores do Campeonato Nacional da I Divisão e da Taça de Portugal na época imediatamente anterior são automaticamente qualificados para participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”.
2. Quando um Clube seja simultaneamente o vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão e da Taça de Portugal, a prova disputa-se entre o vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça de Portugal.
3. O vencedor do Campeonato Nacional da I Divisão disputa a prova na condição de clube visitado, enquanto que o vencedor da Taça de Portugal ou o finalista vencido, assume a qualidade de clube visitante.
4. A participação na Supertaça “Cândido de Oliveira” é obrigatória.
5. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”, devem cumprir com os requisitos de inscrição para as respetivas competições onde estão inseridos, até à data de realização do jogo.
6. Só os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os respetivos pressupostos podem participar na Supertaça “Cândido de Oliveira”.



7. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a respetiva sanção disciplinar.
8. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando um Clube vencedor da Taça de Portugal se encontre qualificado para participar na Supertaça mas não reúna, na época desportiva seguinte, os requisitos necessários à sua participação na respetiva competição, é substituído pelo finalista vencido nessa edição da Taça.

## **CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA**

### **Artigo 10.º**

#### **Formato da Competição**

1. A Supertaça “Cândido de Oliveira” é disputada no mês de agosto, num só jogo, em data e horário a determinar em cada época desportiva pela FPF.
2. A prova é realizada em estádio neutro.

### **Artigo 11.º**

#### **Desempate**

1. Se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em situação de igualdade há lugar a prolongamento, com a duração de 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos e com mudança de campo.
2. Caso as equipas permaneçam em situação de igualdade após o prolongamento, procede-se ao desempate através de pontapés da marca de grande penalidade.

### **Artigo 12.º**

#### **Atraso de início do jogo e interrupções**

1. É aplicável aos atrasos de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto nas 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 se encontrarem preenchidas



todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse na respetiva realização.

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

4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observa-se o disposto no artigo seguinte.

### **Artigo 13.º**

#### **Jogo não iniciado ou não concluído**

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior, não puder iniciar-se ou concluir-se o jogo, este inicia-se ou reinicia-se no mesmo estádio, até 24 horas depois, exceto nos casos seguintes:

a) Se os Delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo expressando o seu acordo para que este 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, da FPF ou da LPFP para a semana seguinte, caso em que é designada nova data para a realização ou conclusão do jogo pela FPF.

2. Quando a realização do 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 terreno de jogo, aplica-se o disposto no número anterior.

3. No jogo iniciado e interrompido nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção.

4. Nos casos previstos nos números anteriores, têm acesso ao estádio onde se completa o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que os Clubes hajam de suportar até ao limite divulgado no Comunicado Oficial N.º 1.

5. O valor das despesas dos Clubes que ultrapasse aquele que se encontra registado no Comunicado Oficial N.º 1, é suportado pelos mesmos.



#### **Artigo 14.º**

##### **Jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto**

1. O jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto julgado procedente, é disputado no estádio onde se efetuou 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 indica um novo estádio.

### **CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS**

#### **Artigo 15.º**

##### **Condições de Segurança**

1. A Supertaça “Cândido de Oliveira” é considerada uma prova de risco elevado.
2. O policiamento do jogo da Supertaça, designadamente a determinação do número de efetivos policiais, é executado nos termos da legislação aplicável.
3. É permitido, a título complementar, o recurso a elementos de segurança privada.
4. Nos jogos de risco elevado é obrigatória a designação de um Diretor de segurança nos termos da lei.
5. Deve ser instalado e mantido em perfeitas condições, um sistema de videovigilância que permita o controlo visual de todo o recinto desportivo e anel ou perímetro de segurança, dotado de câmaras fixas ou móveis, com observância do disposto na legislação relativa à proteção de dados pessoais.

#### **Artigo 16.º**

##### **Controlo antidopagem**

As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.



## **Artigo 17.º**

### **Diretor de Segurança**

1. Os Clubes que se tenham qualificado para a Supertaça devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para o exercício da função de Diretor de Segurança e a do seu substituto, com pelo menos 10 dias de antecedência em relação ao jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Segurança:
  - a) Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais;
  - b) Colaborar na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto do jogo e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;
  - c) Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil e os serviços de urgência médica.

## **Artigo 18.º**

### **Acreditação**

1. A acreditação para o jogo é feita pela FPF, sem prejuízo de orientação das forças de segurança pública e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos 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).
3. A FPF procede à acreditação dos agentes desportivos com títulos de livre-trânsito, para áreas da zona técnica e áreas fora da zona técnica, competindo-lhe a determinação das zonas e áreas que cada agente tem direito de acesso e permanência e a definição da credencial a atribuir.
4. Os Clubes participantes remetem à FPF os pedidos de acreditação até ao sexto dia útil anterior ao jogo.
5. Os agentes têm direito de acesso e permanência às zonas identificadas na credencial emitida, desde que exibida.
6. Os jogadores devidamente equipados e inscritos na ficha técnica do jogo têm direito de acesso e permanência a qualquer uma das zonas identificadas no presente sem necessidade de exibição de credencial.



### **Artigo 19.º**

#### **Livre-Trânsito**

1. Cada Clube participante tem direito às seguintes credenciais de livre-trânsito:
  - a) Presidente do Clube participante;
  - b) Diretor de Segurança;
  - c) Diretor de Imprensa;
  - d) 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 20.º**

#### **Requisitos do terreno de jogo**

1. O jogo é disputado num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, que em caso algum, pode ser inferior a 100 metros de comprimento e 64 metros de largura.
2. O terreno de jogo relvado deve apresentar uma superfície uniformemente plana de relva natural ou sintética.

### **Artigo 21.º**

#### **Zona Técnica**

1. A Zona Técnica é definida pela FPF e 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 22.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 ou o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
  - b) Delegados dos Clubes participantes e os seus médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
  - c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
  - d) Coordenador de Segurança;
  - e) Agentes da força de segurança;
  - f) Assistentes de recintos desportivos;
  - g) Apanha-bolas;
  - h) Presidentes dos Clubes;
  - 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) 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.
3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:



- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
  - b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
  - d) Agentes das forças de segurança pública;
  - e) Coordenador de Segurança;
  - f) Assistentes de recintos desportivos;
  - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - h) Apanha-bolas;
  - i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
  - j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e de comunicação da FPF e, para captação de imagens, fixado a câmara nos locais para o efeito determinados pela FPF.
6. Compete à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no nº4 e onde se devem fixar os seus instrumentos estáticos de trabalho.
7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no nº 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 pela FPF.
9. Aos maqueiros e elementos das ambulâncias que devam encontrar-se no estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais podem entrar no terreno de jogo, através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários, através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes.
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 23.º**

#### **Acesso aos balneários dos Clubes**

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

### **Artigo 24.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 dos Clubes participantes, se aprovado pela Equipa de Arbitragem;
  - b) Delegados de jogo da FPF;
  - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem em exercício de funções;
  - d) Elementos das forças de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

### **Artigo 25.º**

#### **Suportes Publicitários**

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



- a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 4 metros;
  - b) Atrás do centro da linha de golo: 5 metros, sendo esta distância reduzida para 3 metros junto às bandeiras de canto.
2. A Direção da FPF pode colocar faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões do estádio 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, ou conflitar com a aplicação das Leis do Jogo.
3. De igual forma, as faixas e os painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno de jogo, em caso de emergência.

## **CAPÍTULO IV JOGO**

### **Artigo 26.º**

#### **Leis do Jogo**

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

### **Artigo 27.º**

#### **Duração do Jogo**

A Supertaça “Cândido de Oliveira” tem a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos, sem prejuízo da aplicação das regras para os casos de empate.

### **Artigo 28.º**

#### **Rega do relvado**

1. A rega do relvado é efetuada de forma uniforme, até 60 minutos antes da hora fixada para o início do jogo.



2. Os dois Clubes participantes 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, bem como durante 5 minutos no período de intervalo.

#### **Artigo 29.º**

##### **Treino Oficial**

1. No dia imediatamente anterior ao jogo é obrigatoriamente realizado um treino oficial de cada Clube, no estádio onde se realiza a prova, com a duração máxima de 60 minutos.
2. Nas sessões de treino oficiais, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
3. Os primeiros 15 minutos de cada treino são abertos aos órgãos de comunicação social.
4. O Clube que na final for considerado visitado, tem prioridade na escolha do horário do treino.
5. Se um Clube desejar manter a presença de jornalistas e repórteres de imagem pertencentes ao seu canal televisivo, oficial ou equivalente, no período de treino fechado aos órgãos de comunicação social, é também autorizada a presença de uma câmara da estação detentora dos direitos de transmissão televisiva do jogo.

#### **Artigo 30.º**

##### **Reunião organizacional**

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

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



## Artigo 31.º

### Delegado ao jogo dos Clubes

1. Cada Clube indica para o jogo um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes, os membros dos órgãos sociais ou funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela FPF para esse efeito, a quem é atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
  - a) Comparecer ao jogo com 65 minutos de antecedência face ao seu início;
  - b) Colaborar com o Delegado de jogo da FPF em todos os aspetos da organização, designadamente nas reuniões organizacionais previstas no artigo anterior;
  - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e funcionários do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a FPF, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
  - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela FPF.
  - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de sessenta minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a seguinte identificação:
    - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento, 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, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
    - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
    - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
  - f) Receber da FPF as cópias das fichas técnicas de jogo;
  - g) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo elaborado pela FPF, 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, quando necessário, uma linha intermédia 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 32.º**

##### **Delegados Antidopagem**

1. Cada Clube indica um delegado para efeitos do controlo antidopagem a ser realizado, o qual pode exercer cumulativamente as funções de Delegado de jogo do Clube.
2. Os delegados para o controlo antidopagem assistem ao sorteio e informam os jogadores visados do dever de apresentação na sala do controlo imediatamente após o final do jogo.

#### **Artigo 33.º**

##### **Delegado ao jogo da FPF**

1. A FPF nomeia um delegado para o jogo da Supertaça, competindo-lhe zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da FPF:
  - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, nomeadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
  - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento;
  - c) Verificar com o Coordenador de Segurança as condições de segurança do estádio;
  - d) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;
- e) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização;





- f) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
- g) Elaborar, no final do exercício das suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à FPF no prazo de 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

#### **Artigo 34.º**

##### **Diretor de Imprensa**

1. Os Clubes devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos 10 dias de antecedência em relação à data do jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
  - a) Comparecer no estádio com a antecedência mínima de 65 minutos face ao início do jogo;
  - b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;
  - c) Assegurar a presença dos jogadores, indicados pela FPF ou pelos órgãos de comunicação social, nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
  - d) Garantir a passagem dos jogadores e treinadores pela Zona Mista.

#### **Artigo 35.º**

##### **Incompatibilidades dos Delegados**

1. Os delegados dos Clubes e da FPF apenas podem representar uma entidade, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a FPF simultaneamente.
2. É ainda incompatível o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Diretor de Segurança e de Diretor de Imprensa.
3. Ao Delegado da FPF é ainda aplicável o regime de impedimentos e incompatibilidades dos delegados da FPF.

#### **Artigo 36.º**

##### **Equipa de arbitragem**

1. A Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF nomeia a equipa de arbitragem para o jogo, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.



2. O jogo apenas se pode iniciar no caso da Equipa de Arbitragem estar completa, observando-se, quanto a eventuais substituições, que se encontra previsto nas Normas e Instruções para Árbitros.
3. 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 37.º**

#### **Composição das equipas e substituição de jogadores**

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



### **Artigo 38.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) 2 Treinadores;
  - c) 1 Médico;
  - d) 1 Massagista, enfermeiro ou fisioterapeuta;
  - e) 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 credencial emitida pela FPF e que indique a função exercida.
4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e de um treinador.

### **Artigo 39.º**

#### **Utilização de coletes e entrada no terreno de jogo**

1. Nos períodos de aquecimento dos Clubes e durante a permanência nos respetivos bancos de suplentes, os jogadores usam os coletes fornecidos pela FPF.
2. No início do jogo, os Clubes entram no terreno de jogo de mão dada com crianças vestidas com equipamento do Clube adversário.

### **Artigo 40.º**

#### **Banco suplementar**

1. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para 5 pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de 5 metros.
2. Os elementos dos Clubes indicados no número anterior devem encontrar-se devidamente identificados na ficha do banco suplementar, nos termos de modelo constante no Anexo II.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

## **CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS**

### **Artigo 41.º**

#### **Requisitos dos equipamentos**

1. Cada Clube participante no jogo da Supertaça, encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem no jogo, bem como da equipa de arbitragem.
3. As cores do equipamento, principal e alternativo, dos Clubes participantes na Supertaça são comunicadas pelos Clubes à FPF até 15 dias antes da data agendada para a realização do jogo.
4. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitante utilizará o seu equipamento alternativo.

### **Artigo 42.º**

#### **Identificação do capitão**

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

### **Artigo 43.º**

#### **Numeração**

A camisola dos jogadores participantes no jogo da Supertaça deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- c) Os números devem ter, pelo menos, 25cm de altura nas camisolas e 10cm nos calções;
- d) A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder 2 algarismos;
- f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;



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

#### **Artigo 44.º**

##### **Emblemas oficiais**

1. Os equipamentos dos jogadores contêm obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube, não podendo exceder uma dimensão superior a 10cm<sup>2</sup>.
2. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, podendo constar apenas na camisola, à altura do peito.
3. Caso o emblema do Clube seja igualmente colocado nos calções e meias, deve apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
4. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da FPF.

#### **Artigo 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 é homologada pela FPF, devendo os Clubes dirigir à FPF o requerimento constante do Anexo III ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
  - a. Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600cm<sup>2</sup>;
  - b. Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm<sup>2</sup>.
  - c. Na manga esquerda até 100cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm<sup>2</sup>.
  - d. Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220cm<sup>2</sup>;
  - e. Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm<sup>2</sup>.



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

#### **Artigo 46.º**

##### **Bolas**

A marca e o modelo da bola oficial da Supertaça são definidos, em cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1, sendo a sua utilização obrigatória para os clubes participantes.

## **CAPÍTULO VI JOGADORES**

#### **Artigo 47.º**

##### **Participação de jogadores**

1. Apenas podem participar na Supertaça “Cândido de Oliveira” os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Os jogadores encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da FPF.



#### **Artigo 48.º**

##### **Utilização de jogadores pelos Clubes Satélites**

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

#### **Artigo 49.º**

##### **Direitos e deveres dos jogadores**

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

#### **Artigo 50.º**

##### **Direitos e deveres dos treinadores e outros agentes**

1. Apenas podem participar na Supertaça os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF e de acordo com os requisitos previstos nos regulamentos da competição em que cada Clube se encontre inserido.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta pelo cumprimento dos deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a FPF, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista *flash interview* e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo, tal obrigação recai sobre o treinador adjunto.

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

## **CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL**

### **Artigo 51.º Cerimónia de entrega de prémios**

1. A FPF institui para a Prova os seguintes prémios:
  - a) Taça para o clube vencedor;
  - b) 21 medalhas para o clube vencedor;
  - c) 21 medalhas para o clube vencido;
  - d) 6 medalhas para a equipa de arbitragem.
2. A cerimónia de entrega dos troféus referidos é realizada após o jogo, competindo à FPF a organização da cerimónia a realizar.
3. A presença na cerimónia de entrega de prémios é obrigatória.

### **Artigo 52.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, mesmo quando disputados no estádio de um dos Clubes participantes.
2. À FPF compete atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Supertaça “Cândido de Oliveira”.
3. A FPF é a única detentora dos direitos de instalação de publicidade, institucional ou comercial, em qualquer zona dos estádios, designadamente no interior do recinto desportivo, nas linhas de publicidade, nas bancadas, nos bancos, nos assentos, nos camarotes, nas tribunas, nas áreas de comércio e em qualquer evento da Prova, nomeadamente, no jogo, nos treinos oficiais, nas mesas e *backdrops* das conferências de imprensa, nas entrevistas rápidas (*superflash, flash interview e zona mista*) e na cerimónia de entrega de prémios.





4. A FPF é igualmente a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer outro meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Supertaça “Cândido de Oliveira” se venham a realizar.

5. A recolha de imagens do jogo para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei do presente Regulamento.

6. Em virtude da negociação dos patrocínios, da publicidade e dos direitos de transmissão televisiva, a FPF comunica aos Clubes participantes na Supertaça as contrapartidas financeiras a atribuir em cada época desportiva pela participação na Prova.

#### **Artigo 53.º**

##### **Publicidade**

1. No jogo da Supertaça 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. Na Supertaça “Cândido de Oliveira” apenas é instalada e exibida publicidade que tenha sido contratualizada pela FPF, independentemente do estádio onde se realize.

#### **Artigo 54.º**

##### **Horários de transmissão televisiva**

1. A transmissão em direto ou em diferido da Supertaça é feita em data e horário a designar pela FPF.

2. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos da UEFA.

#### **Artigo 55.º**

##### **Transmissão e atividades de Comunicação Social**

1. Compete à FPF a exploração dos direitos de transmissão televisiva e multimédia, incluindo a captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, *streaming* ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos, jogo, entrevistas, cerimónias



e conferências referidos no presente regulamento ou que no âmbito do evento Supertaça se venham a realizar.

2. As ações de media nos treinos oficiais realizam-se nos primeiros 15 minutos, sem prejuízo do disposto no nº 5 do artigo 30º.

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

4. Toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos Clubes intervenientes no jogo da Supertaça e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produtos dos patrocinadores desta Prova.

5. A FPF tem competência exclusiva determinar que, antes, durante ou após o jogo da Supertaça “Cândido de Oliveira”, que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem atividades de comunicação social, nomeadamente conferências de imprensa e entrevistas de curta duração, designadamente *superflash* e *fFlash interview*, e ainda entrevistas na Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.

6. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos 5 dias de antecedência da sua realização, sendo de participação obrigatória para os Clubes.

7. Depois de terminado o jogo objeto de transmissão televisiva, pode ser 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.

8. O *SuperFlash* tem a duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e, em segundo, os treinadores, preferindo os agentes do Clube vencedor.

9. O *Flash Interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:

- a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;
- b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de 3 minutos;
- c) São entrevistados dois elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
- d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, é substituído pelo treinador-adjunto;
- e) A entrevista será realizada diante de um *backdrop* fornecido pela FPF, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.



10. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 30 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *flash interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
11. Na véspera do jogo, é efetuada uma conferência de imprensa de antevisão com a presença obrigatória dos treinadores dos Clubes participantes e dos jogadores designados pela FPF, que se realiza no estádio da final.
12. No dia do jogo realizam-se, na sala de imprensa do estádio, 30 minutos após a cerimónia de entrega de prémios:
  - a) Uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencido;
  - b) Logo após a conclusão daquela, uma conferência de imprensa com a presença do treinador do Clube vencedor.
13. O Delegado da FPF indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
14. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
15. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
16. Devem ainda ser observadas as disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API.
17. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
18. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

#### **Artigo 56.º**

##### **Entrevistas na Zona Mista**

1. A Zona Mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes.
2. Na Zona Mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.
3. A passagem pela Zona Mista é obrigatória para todos os jogadores e treinadores.



### **Artigo 57.º**

#### **Outras atividades**

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

### **Artigo 58.º**

#### **Ecrãs Gigantes**

1. Nos estádios que possuam ecrãs gigantes, podem ser difundidas imagens e sons, 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 devidamente licenciada;
- c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo ou dos quais possa resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e ainda que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
- d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de carácter informativo e publicitário para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;
- e) Findo o tempo de jogo regulamentar, não pode ser indicado no ecrã gigante o tempo extra concedido pela Equipa de Arbitragem;
- f) Toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento.

## **CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA**

### **Artigo 59.º**

#### **Competência**

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

## Artigo 60.º

### Encargos com deslocações

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

## Artigo 61.º

### Bilhetes

1. No jogo da Supertaça, a Direção da FPF tem competência exclusiva para:
  - a) Fixar o preço dos bilhetes;
  - b) Determinar o número dos lugares com entradas pagas, de venda ao público, de convites e para realização de ações sociais ou promocionais;
  - c) Produzir e emitir bilhetes e convites;
  - d) Estabelecer as condições de venda e aquisição dos bilhetes;
  - e) Efetuar convites para o jogo.
2. Os Clubes participantes no jogo, as Associações a que aqueles pertençam e a Associação do Distrito onde se realiza o jogo podem vender bilhetes desde que o requeiram à FPF com uma antecedência mínima de 30 dias da data do jogo e respeitem as normas de venda definidas.
3. Os Clubes e Associações referidos no número anterior têm direito a requerer bilhetes até às percentagens seguintes:
  - a) 5% para cada Associação a cujo Clube participante pertença;
  - b) 5% para a Associação do Distrito em que se realize o jogo;
  - c) 30% para cada Clube participante.
4. Os bilhetes que não forem vendidos pelas entidades referidas no número anterior podem ser devolvidos desde que recebidos pela FPF até cinco dias antes do dia do jogo.
5. Os bilhetes vendidos ou não entregues no prazo referido no número anterior são pagos à FPF pelo requisitante nos dez dias seguintes à realização do jogo.
6. A FPF entrega a cada Clube participante cem convites.
7. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar o jogo, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.
8. Se o jogo se tiver iniciado e não se concluir, mas devê-lo ser em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.



## **Artigo 62.º**

### **Emissão de bilhetes**

A emissão dos bilhetes de ingresso para a Supertaça deve respeitar o seguinte *layout*, que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

- a) Numeração sequencial;
- b) Denominação do jogo;
- c) Identificação dos Clubes;
- d) Identificação do estádio;
- e) Data e hora do jogo;
- f) Indicação da porta, setor, fila e lugar;
- g) Preço em Euros;
- h) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
- i) Identificação da FPF enquanto organizador e promotor do jogo;
- j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao estádio e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público.

## **Artigo 63.º**

### **Livre ingresso**

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

## **Artigo 64.º**

### **Receita**

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



#### **Artigo 65.º**

##### **Despesas de organização**

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

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

#### **Artigo 66.º**

##### **Afetação**

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

- a) 9% destinada ao Fundo de Arbitragem e Fomento;
- b) 2% destinado ao Fundo de Fomento do Futebol Juvenil;
- c) 10% destinados:
  - i. À Associação competente, quando ambos os Clubes finalistas pertencem à mesma Associação;  
A ambas Associações e dividida em partes iguais quando os Clubes finalistas pertencem a Associações diferentes, ou
  - ii. A cada uma das Associações a que pertencem os Clubes participantes no montante de 4% cada uma e à Associação que tenha jurisdição sobre o local do jogo quando esta for diferente daquelas, no montante de 2%.

#### **Artigo 67.º**

##### **Distribuição da receita**

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



## **CAPÍTULO IX PROTESTOS**

### **Artigo 68.º**

#### **Competência**

Os protestos são julgados pelo Conselho de Justiça da FPF, nos termos da competência que lhe é conferida pelo disposto na alínea g) do artigo 60.º dos Estatutos da FPF.

### **Artigo 69.º**

#### **Procedimento**

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

## **CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

### **Artigo 70.º**

#### **Disposição Transitória**

Mantém-se em vigor o artigo 72.º do Regulamento da Supertaça “Cândido Oliveira”, que entrou em vigor no primeiro dia da época 2013/2014, para os contratos à data abrangidos pela norma.

### **Artigo 71.º**

#### **Norma revogatória**

São revogadas todas as disposições regulamentares constantes do Regulamento da Supertaça “Cândido Oliveira”, que entrou em vigor no primeiro dia da época 2013/2014.





## **Artigo 72.º**

### **Entrada em Vigor**

O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2015/2016, devendo ser previamente publicado através de Comunicado Oficial.



## ANEXOS

**Anexo I – Definição de zona técnica**

**Anexo II – Ficha de banco suplementar**

**Anexo III – Requerimento de publicidade**



## ANEXO I - BANCO SUPLEMENTAR



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

**BANCO SUPLEMENTAR**  
5 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"/>

1 Nome completo

Tipo de doc. de identificação:  N° doc. de identificação:

Função

2 Nome completo

Tipo de doc. de identificação:  N° doc. de identificação:

Função

3 Nome completo

Tipo de doc. de identificação:  N° doc. de identificação:

Função

4 Nome completo

Tipo de doc. de identificação:  N° doc. de identificação:

Função

5 Nome completo

Tipo de doc. de identificação:  N° doc. de identificação:

Função

### A DIREÇÃO DO CLUBE

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

Assinatura do(a) árbitro(a) do jogo:

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



## ANEXO III - REQUERIMENTO DE PUBLICIDADE



### 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"/>

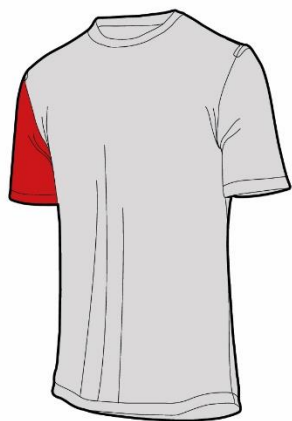
Empresas de Publicidade (medida exata)				
Frente da camisola	Costas da camisola	Calções		Manga
		Posterior	Perna esquerda	
<input type="text"/> área máxima: 600 cm <sup>2</sup>	<input type="text"/> área máxima: 450 cm <sup>2</sup> (sem interferir com a numeração)	<input type="text"/> área máxima: 220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

<p><b>Aprovação da FPF:</b> a publicidade do equipamento dos jogadores requerida foi aceite pelo presente para a época de</p> <p><input type="text"/></p>	<b>Assinatura e Carimbo do clube requerente</b>	<b>Assinatura e Carimbo da Associação</b>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<b>Local</b>	<b>Data</b>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<b>Assinatura e Carimbo da FPF</b>	
	<input type="text"/>	

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



#### Indicações Técnicas - Camisolas



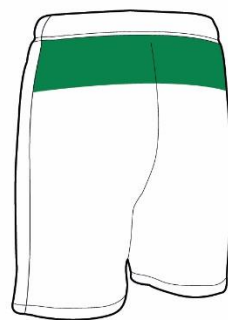
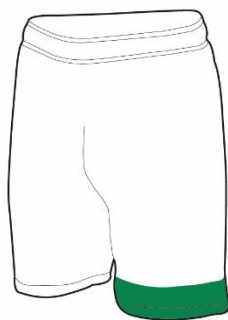
● - área reservada utilizável: 600 cm<sup>2</sup>



● - 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 - DEFINIÇÃO DA ZONA TÉCNICA

