



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DO PORTO

CIRCULAR Nº 28
=2026/2027=

FUTEBOL

Assunto: REGULAMENTO DECATHLON LIGA PRO

Para conhecimento de todos os clubes filiados, SAD´S, SDUQ´S, Árbitros, Órgãos de Comunicação Social e demais interessados, em anexo divulgamos:

O Regulamento Decathlon Liga Pro.

Porto, 28 de julho de 2026

Diretor Coordenador



REGULAMENTO
LIGA PRO NACIONAL



Índice

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS.....	7
ARTIGO 1º. NORMA HABILITANTE.....	7
ARTIGO 2º. OBJETO	7
ARTIGO 3º. ENTRADA EM VIGOR / DISPOSIÇÃO TRANSITÓRIA	7
ARTIGO 4º. ÂMBITO E OBJETIVO	7
ARTIGO 5º. ÉPOCA DESPORTIVA	8
ARTIGO 6º. DISPOSIÇÕES PRÉVIAS	8
ARTIGO 7º. PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA	8
ARTIGO 8º. ORGANIZADOR E PROMOTOR	8
ARTIGO 9º. QUALIFICAÇÃO	9
ARTIGO 10º. FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	9
ARTIGO 11º. MUDANÇAS DE DIVISÃO	10
ARTIGO 12º. DESISTÊNCIAS.....	11
ARTIGO 13º. PRESSUPOSTOS DE ACESSO À COMPETIÇÃO	11
ARTIGO 14º. CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA	12
ARTIGO 15º. FISCALIZAÇÃO.....	13
ARTIGO 16º. INTEGRAÇÃO DE LACUNAS	13
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	13
ARTIGO 17º. DESEMPATES.....	13
ARTIGO 18º. CALENDÁRIO.....	15
ARTIGO 19º. SORTEIO.....	15
ARTIGO 20º. ORDEM DOS JOGOS.....	16
ARTIGO 21º. MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS	16
ARTIGO 22º. ADIAMENTO DE JOGOS	17



ARTIGO 23º.	ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES	17
ARTIGO 24º.	SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO	18
ARTIGO 25º.	JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES	18
ARTIGO 26º.	JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS	18
ARTIGO 27º.	ATRASSO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES	19
ARTIGO 28º.	JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR	19
ARTIGO 29º.	MUDANÇA DE LOCAL DE JOGO POR IMPOSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO	20
ARTIGO 30º.	COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS	20
ARTIGO 31º.	PROCEDIMENTO DO PROTESTO DE JOGO	20
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS		20
ARTIGO 32º.	REQUISITOS DOS ESTÁDIOS	20
ARTIGO 33º.	REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO	22
ARTIGO 34º.	ZONA TÉCNICA	23
ARTIGO 35º.	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA	23
ARTIGO 36º.	ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES	25
ARTIGO 37º.	ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	25
ARTIGO 38º.	CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES	26
ARTIGO 39º.	ACREDITAÇÃO	27
ARTIGO 40º.	POLICIAMENTO	27
ARTIGO 41º.	CONDIÇÕES DE SEGURANÇA	27
ARTIGO 42º.	GESTOR DE SEGURANÇA	28
ARTIGO 43º.	SUPORTES PUBLICITÁRIOS	29
ARTIGO 44º.	INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS	29
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS		30
ARTIGO 45º.	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS	30



ARTIGO 46º.	NUMERAÇÃO.....	30
ARTIGO 47º.	EMBLEMAS OFICIAIS.....	31
ARTIGO 48º.	IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO	31
ARTIGO 49º.	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	31
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS.....		33
ARTIGO 50º.	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES	33
ARTIGO 51º.	JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE	33
ARTIGO 52º.	UTILIZAÇÃO DE JOGADORES SUB-21	34
ARTIGO 53º.	CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES	34
ARTIGO 54º.	DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES.....	35
ARTIGO 55º.	DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS 35	
ARTIGO 56º.	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES.....	35
CAPÍTULO VI JOGOS.....		36
ARTIGO 57º.	LEIS DO JOGO.....	36
ARTIGO 58º.	DURAÇÃO DOS JOGOS	37
ARTIGO 59º.	REGA DO RELVADO.....	37
ARTIGO 60º.	BOLAS.....	37
ARTIGO 61º.	APANHA-BOLAS.....	37
ARTIGO 62º.	DELEGADO À ORGANIZAÇÃO DE JOGO DA AFP	37
ARTIGO 63º.	INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS.....	38
ARTIGO 64º.	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES	38
ARTIGO 65º.	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	40
ARTIGO 66º.	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES.....	41
ARTIGO 67º.	COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR.....	41



ARTIGO 68º. EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	42
ARTIGO 68.º-A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)	42
ARTIGO 69º. DIRETOR DE IMPRENSA.....	43
ARTIGO 70º. SPEAKER	44
ARTIGO 71º. PRÉMIOS	44
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL.....	44
ARTIGO 72º. TITULARIDADE DE DIREITOS	44
ARTIGO 73º. PUBLICIDADE	45
ARTIGO 74º. AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA.....	45
ARTIGO 75º. HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA.....	45
ARTIGO 76º. TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL	46
ARTIGO 77º. ENTREVISTAS NA ZONA MISTA.....	47
ARTIGO 78º. OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO.....	47
ARTIGO 79º. RADIODIFUSÃO	48
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	48
ARTIGO 80º. COMPETÊNCIA	48
ARTIGO 81º. QUOTA DE ORGANIZAÇÃO DE JOGOS.....	48
ARTIGO 82º. JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO	48
ARTIGO 83º. JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS EM CAMPO NEUTRO, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS	48
ARTIGO 84º. DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO	49
ARTIGO 85º. RECEITA	49
ARTIGO 86º. EMISSÃO DE BILHETES.....	49
ARTIGO 87º. PREÇOS DOS BILHETES	50
ARTIGO 88º. DISTRIBUIÇÃO DE BILHETES.....	50

REGULAMENTO

LIGA PRO NACIONAL



ARTIGO 89º. LIVRE INGRESSO	51
CAPÍTULO IX DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	51
ARTIGO 90º. DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	51
ARTIGO 91º. ENTRADA EM VIGOR	52



CAPÍTULO I | DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º. NORMA HABILITANTE

O presente regulamento foi aprovado em reunião de Direção da Associação de Futebol do Porto, de 15 de Julho de 2026, de acordo com o disposto no artigo 37º alínea d) dos Estatutos da Associação de Futebol do Porto,

ARTIGO 2º. OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização da Liga Pro Nacional, competição oficial organizada pela AFP
2. Qualquer menção “AFP” e referência a Liga Pro”, “Prova” ou “Competição”, será relativa à Associação de Futebol do Porto e à Liga Pro Nacional da Associação de Futebol do Porto, respetivamente.

ARTIGO 3º. ENTRADA EM VIGOR / DISPOSIÇÃO TRANSITÓRIA

1. O presente regulamento relativo à Liga Pro entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.
2. Qualquer redação prevista no Regulamento de Provas Oficiais relativa a esta competição, deixa de ser válida nos termos do nº 1 do presente artigo.

ARTIGO 4º. ÂMBITO E OBJETIVO

1. A Competição tem a denominação oficial de Liga Pro Nacional, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela AFP.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior é divulgada pela AFP através de Comunicado Oficial.
3. A AFP 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 AFP pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a AFP no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.



ARTIGO 5º. ÉPOCA DESPORTIVA

A Liga Pro realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, compreendida entre 01 de julho e 30 de junho de cada ano civil.

ARTIGO 6º. DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as sociedades desportivas, bem como as equipas “B” que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário.
2. As referências à AFP constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

ARTIGO 7º. PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. O Campeonato é realizado em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
 - a. zelar pelo nome e reputação do Campeonato;
 - b. colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;
 - c. prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
 - d. cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores.
3. A AFP pode realizar ações de verificação da observância dos deveres enunciados, cumprindo a todos os intervenientes facultar as informações que lhes forem solicitadas, enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

ARTIGO 8º. ORGANIZADOR E PROMOTOR

1. A Liga Pro é organizada pela AFP, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.



2. Cada jogo do Campeonato é promovido pelo Clube visitado, nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em estádio neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

ARTIGO 9º. QUALIFICAÇÃO

1. A Liga Pro será disputada por dezoito clubes.
2. A definição das equipas que compõem a Liga Pro na época desportiva e seguintes será efetuada nos seguintes termos:
 - a. Pelas equipas que desçam do Campeonato Nacional no final de cada época;
 - b. Pelos clubes que assegurarem a manutenção na prova e cumpram os pressupostos de participação;
 - c. Pelos clubes que se qualifiquem da Divisão de Elite por ordem decrescente de classificação.
3. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
4. Não é permitida a participação de mais de uma equipa por clube na Liga Pro.
5. No final de cada época desportiva, a AFP publicita os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no n.º 2 do presente artigo.
6. A equipa B encontra-se subordinada à equipa principal do Clube/SAD/SDUQ e nunca pode competir na mesma divisão ou competição da equipa principal, nem em divisão ou competição hierarquicamente superior àquela em que participe a equipa principal.
7. Sempre que, em resultado da promoção, despromoção ou manutenção da equipa principal, esta passe a disputar a mesma divisão ou competição em que se encontre a equipa B, esta é automaticamente despromovida à divisão imediatamente inferior, independentemente da classificação desportiva obtida.
8. Caso a equipa B obtenha desportivamente o direito de acesso a uma competição em que a equipa principal participe ou venha a participar na mesma época desportiva, aquela não poderá ser indicada para essa competição, sendo a respetiva vaga preenchida nos termos do artigo 11.º.

ARTIGO 10º. FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. A Liga Pro é disputada pelo número de clubes conforme previsto no artigo 9º, nº 1.



2. A Liga Pro será disputada numa só fase, pelas dezoito equipas participantes, numa série, a duas voltas e por pontos.
3. É campeão da Liga Pro o clube que obtenha o primeiro lugar da classificação final da competição.
4. Caso a Liga Pro tenha de ser alargada para mais de dezoito equipas, a Direção da AFP pode definir o formato da prova a adotar nesse período transitório, sem prejuízo do disposto no artigo 11.º quanto ao regresso da competição ao número regulamentar de dezoito clubes na época imediatamente seguinte.

ARTIGO 11.º. MUDANÇAS DE DIVISÃO

1. Sobe ao Campeonato de Portugal o primeiro classificado da Liga Pro.
2. Caso não seja admissível a subida nos termos do número anterior, é substituído pelo clube imediatamente melhor classificado, e assim sucessivamente, até preenchimento da vaga.
3. Descem ao Campeonato de Elite os quatro últimos classificados da Liga Pro.
4. Para além número de equipas previstas no número anterior, são igualmente contabilizados, para efeitos de descida de divisão, as equipas que não cumpram os pressupostos de participação na competição, nos termos do artigo 13.º.
5. Sobem à Liga Pro os clubes que obtenham promoção nos termos do Regulamento do Campeonato da Divisão de Elite, até ser atingido o número de clubes previsto no artigo 9.º.
6. Para efeitos de composição dos dezoito clubes participantes na Liga Pro contabilizam-se os clubes que eventualmente sejam despromovidos dos Campeonatos Nacionais.
7. Quando, em virtude da descida de clubes do Campeonato Nacional, a Liga Pro tenha de ser alargada a mais clubes que os dezoito, descerão na época imediatamente seguinte, além dos clubes previstos no n.º 3, tantos clubes quantos os que provocaram o alargamento, retomando o Campeonato o número de dezoito clubes.
8. Para efeitos de determinação do número de clubes despromovidos, os clubes que desistam da competição ou sejam desclassificados são contabilizados entre os clubes que descem de divisão, nos termos do n.º 3 do presente artigo.
9. A despromoção da equipa B prevista no artigo 9.º, n.º 7, acresce ao número de clubes despromovidos por classificação desportiva previsto no presente artigo, sendo a vaga daí resultante preenchida por promoção adicional de clube do Campeonato da Divisão de Elite, por ordem classificativa, desde que reunidos os requisitos regulamentares.



10. Sempre que uma equipa B não possa ser promovida nos termos do artigo 9.º, n.º 8, a vaga é atribuída ao clube imediatamente seguinte na classificação final da competição em que foi obtida o direito de promoção, desde que reúna os requisitos regulamentares de participação.
11. Sempre que à AFP seja atribuída pela Federação Portuguesa de Futebol uma ou mais vagas adicionais de acesso ao Campeonato de Portugal, para além da prevista no n.º 1, serão indicados os clubes da Liga Pro, por ordem classificativa imediatamente subsequente ao clube promovido, desde que reúnam os requisitos regulamentares exigidos para a participação na competição nacional. Caso algum clube não reúna tais requisitos ou renuncie à participação, será indicado o clube imediatamente seguinte na classificação final, e assim sucessivamente até ao preenchimento das vagas atribuídas.

ARTIGO 12º. DESISTÊNCIAS

1. No caso de desistência de Clube(s), serão aplicadas as normas previstas no Regulamento de Disciplina da AFP.
2. Sempre que a desistência de um clube ocorra até oito dias antes do início da competição e determine que a Liga Pro fique com um número de participantes inferior ao regulamentar, a respetiva vaga será preenchida por clube do Campeonato da Divisão de Elite, de acordo com a ordem classificativa de promoção prevista no respetivo Regulamento, desde que reúna os pressupostos regulamentares de participação, até ser atingido o número de clubes previsto no artigo 9.º.
3. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se impossibilitado de participar na competição o clube que, até oito dias antes do início da competição, não possua inscritos o número de jogadores regularmente exigíveis para jogar, nos termos das Leis de Jogo, sendo-lhe aplicável o disposto no artigo 11.º n.º 4.

ARTIGO 13º. PRESSUPOSTOS DE ACESSO À COMPETIÇÃO

1. Os Clubes ou sociedades desportivas têm de confirmar a sua participação no Campeonato, através do processo de filiação que decorre entre 1 e 20 de julho de cada ano civil, com a obrigatoriedade da apresentação da seguinte documentação:



- a. Declaração de Participação;
 - b. Seguro de responsabilidade civil das infraestruturas e exercício da atividade;
 - c. Prova da propriedade do recinto desportivo ou da titularidade de um direito que permita a utilização durante a época desportiva;
 - d. Licença de utilização do recinto;
 - e. Comprovativo de morada da sede;
 - f. Formulário equipamentos;
 - g. Vistoria do Recinto Desportivo efetuada pela AFP.
2. Na primeira época em que um clube participe na Liga Pro, após promoção proveniente da Divisão de Elite, deve cumprir, no mínimo, com os seguintes pressupostos:
 - i. Ter obtido a certificação mínima de 2 estrelas no Processo de Certificação, na época imediatamente anterior, à época de participação na prova;
 - ii. Utilizar recinto desportivo que cumpra as normas e regulamentos do Conselho Técnico;
 - iii. Participar com, pelo menos um elemento do clube, no Curso de Introdução a Dirigentes AFP
3. Salvo a exceção do previsto no número anterior, os clubes devem cumprir com os seguintes pressupostos de participação na Liga Pro:
 - i. Ter obtido a certificação mínima de 3 estrelas no Processo de Certificação, na época imediatamente anterior à época de participação na prova;
 - ii. Utilizar recinto desportivo que cumpra as normas e regulamentos do Conselho Técnico;
 - iii. Participação com, pelo menos um elemento do clube, no Curso de Introdução a Dirigentes AFP
4. O não cumprimento dos pressupostos de participação estabelecidos no presente artigo e a não entrega ou não conformidade dos documentos referidos no número 1 determina a não participação do clube ou sociedade desportiva na Liga Pro, nos termos do 11.º n.º 4.

ARTIGO 14º. CRITÉRIO DA LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

Sempre que os clubes sejam distribuídos de acordo com a sua localização geográfica, essa distribuição é executada com congregação dos clubes, considerando as coordenadas das sedes de



cada participante, determinando com exatidão máxima o conjunto de clubes com localização geográfica, de oeste para este, mais próxima a agregar.

ARTIGO 15º. FISCALIZAÇÃO

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

ARTIGO 16º. INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. O Campeonato rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas da AFP.
2. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção da AFP, de acordo com os Estatutos, Regulamento Geral, Regulamento Disciplinar, Regulamentos da FPF e legislação aplicável.

CAPÍTULO II | ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 17º. DESEMPATES

1. Nas competições organizadas por pontos, adotar-se-á a seguinte tabela:
 - a. Vitória - 3 pontos;
 - b. Empate - 1 ponto;
 - c. Derrota - 0 pontos.
2. Quando, no final das séries disputadas por pontos, existam Clubes em situação de igualdade pontual, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios e ordem de preferência:
 - a. O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si, na fase da 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;
 - g. O menor número de cartões vermelhos em toda a competição;



- h. O menor número de cartões amarelos em toda a competição;
 - i. Menor média de idades de todos os jogadores de cada equipa empatada. Para efeito da aplicação deste critério, são considerados os jogadores de cada equipa empatada que participaram em todos os jogos da competição na época em questão.
- 3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, é observado o seguinte:
 - a. Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
 - i. Um jogo em estádio neutro, designado pela AFP;
 - ii. Subsistindo a igualdade, é feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
 - iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés de penálti, de acordo com as leis do jogo.
 - b. Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:
 - i. É realizada uma competição por pontos, na qual todos os Clubes jogam entre si apenas uma vez, em estádio neutro, designado pela AFP;
 - ii. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.
- 4. Na eventualidade de ser necessário, para efeitos de determinação do clube melhor classificado entre séries, os clubes são ordenados, em primeiro lugar, pela posição classificativa obtida na respetiva série. Os clubes que tenham obtido a mesma posição classificativa são ordenados pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a. Maior número de pontos obtidos na fase da prova em causa;
 - b. Maior diferença de golos obtidos na prova/fase;
 - c. Maior número de vitórias obtidas na prova/fase;
 - d. Maior número de golos marcados na prova/fase;
 - e. Menor número de golos sofridos em toda a competição;
 - f. Menor número de cartões vermelhos em toda a competição;
 - g. Menor número de cartões amarelos em toda a competição.
- 5. Caso se trate de séries com número diferente de clubes por série os critérios previstos nas alíneas a) a g) determinam-se de acordo com o maior ou menor coeficiente.



6. O coeficiente referido no número anterior é obtido, sem arredondamento, através da aplicação da regra de três simples, ou seja, multiplicando o número de pontos (ou diferença de golos, vitórias ou golos marcados) efetivamente conquistados na série onde se encontra, pelo número total de jogos realizados pela série com maior número de jogos e dividindo pelo número total de jogos que o clube realizou na sua série.

ARTIGO 18º. CALENDÁRIO

1. A Direção da AFP estabelece as datas das provas oficiais em função do planeamento divulgado pela FPF das competições a realizar durante a época desportiva.
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova ou por superior interesse para o futebol distrital ou em casos de força maior.
3. As provas da Associação de Futebol do Porto não serão interrompidas por motivo da realização de jogos internacionais, ficando, todavia, reservado aos clubes que tenham mais de dois jogadores convocados o direito de pedir adiamento dos encontros que lhes tenham sido marcados para as datas em que, pelo efeito acima, se verifique a impossibilidade de os poderem utilizar.
4. A Direção da AFP pode alterar a calendarização dos jogos dos Clubes, de modo que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.
5. A calendarização da Prova não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
6. O começo, continuidade e conclusão da prova está condicionado à autorização das entidades competentes de saúde, podendo o calendário publicado sofrer alterações em virtude do contexto de saúde pública existente.
7. Dependendo do contexto de saúde pública existente, poder-se-á proceder à alteração completa ou parcial de jornadas, reservando-se a AFP, em caso de adiamento de jogos, ao direito de alargar o calendário até final da época.

ARTIGO 19º. SORTEIO

Os sorteios do Campeonato são realizados online através das plataformas oficiais da AFP ou na sede da AFP.



ARTIGO 20º. ORDEM DOS JOGOS

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela AFP.
2. A data, a hora e o local de realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. Os jogos da última jornada de fase ou, quando determinar qualificação para outra prova, da volta do Campeonato devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes, exceto quando não haja interesse classificativo ou mediante acordo de todos os clubes que participem na série da fase da prova em causa.
4. Mediante acordo entre os Clubes é permitida a inversão da ordem dos jogos, com exceção das duas últimas jornadas, desde que devidamente justificada e autorizada pela AFP e salvaguardando a verdade desportiva da competição.

ARTIGO 21º. MARCAÇÃO E ALTERAÇÃO DE DATAS E HORAS DE JOGOS

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFP devendo-se observar um período mínimo de 72 horas de intervalo entre o início de um jogo e o início do jogo seguinte de um mesmo Clube.
2. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na Plataforma SCORE com 16 dias de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com:
 - a. Tipo de alteração (data, hora ou alteração de recinto);
 - b. Acordo de ambos os clubes (se aplicável);
 - c. Confirmação de presença das forças de segurança (PSP/GNR) para a nova data/recinto sugerida;
 - d. O não cumprimento do prazo estabelecido implica que haja autorização expressa da AFP e obriga ao pagamento da taxa fixada no Comunicado Oficial Nº 1.
3. É permitido ao Clube que concorra com Equipa B nos Campeonatos Nacionais/Distritais seniores, disputar os seus jogos na condição de visitado ao Sábado, sem necessidade do acordo do seu adversário, devendo observar o previsto no número 2 do presente artigo.
4. Os Clubes que tenham dois ou mais jogadores convocados para Seleções Distritais da respetiva categoria etária podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores



não possam ser utilizados. Neste caso, deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a AFP remarcará o jogo para outra data.

ARTIGO 22º. ADIAMENTO DE JOGOS

1. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se nas três semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, mas sempre antes do início da segunda volta, exceto se a AFP conceder um prazo superior.
2. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFP conceder um prazo superior.
3. A AFP pode, ainda, autorizar excecionalmente o adiamento de um jogo da primeira para a segunda volta e a antecipação da segunda volta para a primeira volta.
4. A AFP pode sempre adiar jogos, caso esteja em causa o superior interesse da prova e do futebol distrital.

ARTIGO 23º. ALTERAÇÃO DE ESTÁDIO POR INICIATIVA DOS CLUBES

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu estádio ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no estádio de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da AFP.
2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na plataforma SCORE com oito dias úteis de antecedência em relação à data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação, bem como do envio da respetiva licença de utilização, a prova da respetiva propriedade ou da titularidade de um direito que permita a utilização, Vistoria e Seguro de Responsabilidade Civil.
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, depois de informação da AFP que o jogo é televisionado por um operador indicado pela AFP, o clube não poderá alterar o estádio, a não ser por motivos excecionais relativos a condições de infraestruturas e de segurança.
4. Havendo acordo entre o clube proprietário e arrendatário, mediante autorização da AFP, um clube pode indicar um recinto de que não é proprietário.



5. Havendo acordo entre os clubes, e mediante autorização da AFP, nada impede o clube visitado de utilizar o recinto do clube visitante, desde que, o recinto indicado no ato da filiação seja o mesmo.

ARTIGO 24º. SOBREPOSIÇÃO DE JOGOS NO MESMO RECINTO DESPORTIVO

1. Quando se verificar a acumulação de jogos em duas categorias (Nacional/distrital ou distrital divisão superior/inferior), serão automaticamente antecipados para o dia anterior o jogo da categoria inferior.
2. Caso aconteça o disposto no número 4 do artigo 22º, será automaticamente antecipado para o dia anterior, o jogo do clube que não é proprietário do recinto desportivo.

ARTIGO 25º. JOGOS COM CAMPOS INTERDITADOS POR MOTIVOS DISCIPLINARES

Os jogos dos Clubes cujos estádios se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuam-se em estádios indicados e aprovados pela AFP.

ARTIGO 26º. JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por qualquer outro motivo de força maior, independentemente da intervenção humana, não seja possível iniciar ou concluir o jogo, este realizar-se-á no mesmo campo, nas 72 horas posteriores, exceto se existir acordo expresso pelos clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela AFP e desde que não contrarie o disposto no artigo 20º e 22º deste regulamento.
2. Quando, nos casos previstos no número anterior, a AFP não aceitar a data acordada pelos clubes, pode esta proceder à marcação do jogo.
3. Excecionalmente, a AFP poderá marcar o jogo em data posterior às 72h caso não seja possível garantir as condições de segurança necessárias para a realização do jogo.
4. Os jogos não iniciados ou não concluídos terão de se realizar antes da última jornada da fase ou prova em que estão inseridos, nos termos do artigo 20º, nº 3.
5. Nos demais casos, é da competência do Conselho de Disciplina a deliberação da marcação de novo jogo, repetição de jogo ou complemento de jogo, salvo, se por outro motivo, no enquadramento disciplinar, for passível de outra deliberação.
6. Quando o jogo não se iniciar devido a uma das equipas não conseguir chegar ao local do jogo, por qualquer motivo que seja, deve apresentar a devida justificação à AFP e aguardar decisão do Conselho de Disciplina.



7. No caso de jogo não iniciado o clube pode apresentar nova ficha técnica, incluindo todos os jogadores e agentes desportivos que se encontrem disponíveis para disputar o jogo na nova data.
8. Nos jogos iniciados e não concluídos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta, completar-se-á com os mesmos jogadores e agentes desportivos que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção.
9. Devem ser asseguradas as condições de segurança, mantendo-se no reinício do jogo, no mínimo, os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial.

ARTIGO 27º. ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES

1. Nos casos em que se verificar o atraso de um clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, e a AFP estiver devidamente informada do sucedido e se encontrarem reunidas todas as condições para a realização do encontro, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa atendendo ao interesse de realização do jogo.
2. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

ARTIGO 28º. JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR

1. No caso de jogo anulado e mandado repetir o clube pode apresentar nova ficha técnica, incluindo todos os jogadores e agentes desportivos que se encontravam disponíveis para disputar o jogo na data inicial.
2. Se um dos jogadores à data do jogo anulado estava inscrito na ficha técnica e, posteriormente, tenha sido sancionado disciplinarmente, poderá ser inscrito na ficha técnica do jogo mandado repetir, suspendendo-se o cumprimento da sanção, que será retomada após este encontro.
3. Os jogadores que estavam a cumprir castigo que os impediam de tomar parte no jogo anulado, não poderão alinhar no jogo repetido.
4. Os jogos anulados e mandados repetir são 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.



5. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFP indicará um estádio para a realização do jogo, considerando-se este neutro.

ARTIGO 29º. MUDANÇA DE LOCAL DE JOGO POR IMPOSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO

Quando, no dia do jogo agendado, se verificar que o campo a utilizar não apresenta condições, no terreno de jogo ou nas infraestruturas de apoio, por motivo de intempérie, de poder ser utilizado para a realização da partida, esta poderá ser disputada num recinto próximo, aprovado pelo Conselho Técnico da AFP, desde que haja acordo das três equipas e aceitação da AFP.

ARTIGO 30º. COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

Os protestos dos jogos do campeonato são julgados pelo Conselho Técnico da AFP, nos termos previstos nos termos da Secção IX dos Estatutos da AFP e do Regimento do Conselho Técnico.

ARTIGO 31º. PROCEDIMENTO DO PROTESTO DE JOGO

1. Os clubes que manifestem intenção de efetuar protesto do jogo devem obrigatoriamente fazer a respetiva menção na ficha técnica (Mod.143).
2. A partir dessa data, têm cinco dias para realizar o respetivo protesto junto dos serviços da AFP dirigidos ao Conselho Técnico da AFP, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
3. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos clubes intervenientes no jogo.

CAPÍTULO III | INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 32º. REQUISITOS DOS ESTÁDIOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios 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 estádios 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 do Campeonato são realizados nos estádios indicados pelos Clubes e que obedçam às condições fixadas por lei e no regulamento do Conselho Técnico.
5. É obrigatória a existência de um local, em zona central e reservado, para os representantes dos clubes visitantes poderem efetuar filmagens técnicas dos jogos, para fins estritamente desportivos.
6. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente e fria.
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 AFP, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Gestor de Segurança do promotor, 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 estádios podem ter instalados bancos cobertos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio-campo, com acesso direto ao terreno de jogo.
9. Os estádios devem possuir uma cabine coberta ou estrutura equivalente, destinada ao 4.º árbitro, situada na zona da linha do meio-campo, com acesso direto ao terreno de jogo, desde que a estrutura física do estádio assim o permita.
10. Os jogos realizados total ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em estádios com iluminação artificial do terreno desportivo, sendo obrigatório vistoria técnica de luminária, segundo as normas vigentes no regulamento do Conselho Técnico.
11. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
12. A entidade responsável pelo estádio deve possuir a licença de utilização do recinto desportivo e tem de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.
13. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários,



incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médicos-farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório.

14. Em caso de gravidade o Clube Visitado deve providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, para transportar o sinistrado para o hospital.
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, fisioterapeuta e massagista, quanto aos respetivos jogadores.
16. Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela AFP, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espectadores de ou para a área de jogo.
17. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu estádio, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:
 - a. um lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
 - b. um lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e um lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;
 - c. dois lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da AFP;
 - d. um lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança;
 - e. um lugar de estacionamento para ambulância.
18. Quando o recinto desportivo dispuser de relvado sintético, a superfície deve cumprir os requisitos do conceito de qualidade da FIFA.
19. A AFP pode proceder à interdição do recinto desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.
20. A interdição será precedida de uma visita técnica por parte do Conselho Técnico da AFP ao recinto desportivo.

ARTIGO 33º. 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. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFP no ato da Filiação qual o estádio que vão utilizar para o efeito.



ARTIGO 34º. ZONA TÉCNICA

1. É considerada Zona Técnica em cada jogo:

- a. Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- b. Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- c. Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d. Sala de controlo antidopagem;
- e. Área técnica, nos termos das Leis do Jogo.

2. A zona técnica deve estar devidamente delimitada e separada da zona destinada aos adeptos ou qualquer outra área do recinto desportivo, deve ter corredores de acesso direto e exclusivo ao terreno de jogo, deve ter condições físicas que permitam o seu encerramento pelas forças de segurança e a sua utilização permanente e exclusiva pelos elementos referidos no artigo seguinte.

ARTIGO 35º. 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 AFP, a Equipa de Arbitragem e o staff da AFP;
- b. Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
- c. Os Presidentes dos clubes em jogo;
- d. Um técnico de equipamentos;
- e. Gestor de Segurança da equipa visitada e Coordenador de Segurança;
- f. Agentes da força de segurança;
- g. Assistentes de recintos desportivos (ARD 's);
- h. Apanha-bolas;
- i. Membros do Conselho de Arbitragem da AFP 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, devidamente credenciados;
- l. Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFP, em exercício de funções no cumprimento de um contrato de patrocínio;



- m. Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;
 - n. Técnicos de manutenção do terreno de jogo, devidamente identificados;
 - o. Diretor de Imprensa/ Comunicação;
 - p. Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica, para prestar apoio durante o aquecimento das equipas e até 15 minutos do início do jogo.
2. Os agentes referidos nas alíneas a), b), c) e), f) e g) do número 1, podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.
 3. Os agentes referidos nas alíneas d), i), e p) 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 a AFP não se oponha a tal acesso ou permanência.
 4. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea a) 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.
 5. 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.
 6. 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, podem entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFP ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.
 7. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem do CNAD.
 8. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de suporte ao VAR na zona técnica.
 9. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.
 10. Com exceção dos jogadores efetivos e suplentes e das equipas técnicas, é obrigatória a utilização, a todo o tempo, de credenciais emitidas pelos clubes, nos moldes definidos pela AFP.



11. É expressamente proibida a entrada e permanência na zona técnica de qualquer elemento ou agente desportivo que se encontre a cumprir castigo ou que não esteja inscrito na ficha de jogo, salvo as exceções previstas neste artigo, desde 1h30m antes do início de cada jogo e até 1h00 após o término de cada jogo

ARTIGO 36º. ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas o Presidente do clube e os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários identificados na ficha técnica ou no modelo do banco suplementar, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a AFP 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.
4. O acesso da equipa visitante aos balneários deve ser disponibilizado pelo clube visitado com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo.

ARTIGO 37º. ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:
 - a. Delegados dos Clubes participantes;
 - b. Delegados de jogo da AFP;
 - c. 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 pelo CNAD.



ARTIGO 38º. CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espectadores nos estádios onde se realizem os jogos do Campeonato as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. As condições de acesso dos espectadores 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 da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da legislação referida no nº 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos estádios, sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da AFP 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. Os estádios devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos do clube visitado e do clube visitante.
7. Deve ser reservado pelo menos um lugar em cada 900, mas nunca inferior a três lugares, na totalidade, 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.
8. Os estádios devem ainda possuir uma bancada ou área devidamente identificada para os espectadores adeptos do clube visitante separada das restantes.
9. É proibida a captação de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos da competição que possam constituir um tipo de aposta, incluindo designadamente lançamentos, cantos, expulsões, golos, resultados, para utilização por entidades sem licença para exploração de apostas desportivas em Portugal.



ARTIGO 39º. ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da AFP, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação do Delegado à organização do jogo e dos membros do Conselho de Arbitragem da AFP é feita diretamente pela AFP.
3. A acreditação de fotógrafos ou membros da comunicação social deve ser realizado pelo Clube na condição de visitado.

ARTIGO 40º. POLICIAMENTO

1. Nos jogos da Liga Pro o policiamento é obrigatório, nos termos do regulamento da prevenção para a violência da AF Porto.
2. Ao policiamento dos jogos é aplicável o disposto na lei e na regulamentação da AFP, nomeadamente nos termos do Comunicado Oficial nº 1 “Normas e Instruções”.
3. Nos jogos onde as forças policiais exijam o pagamento do número de agentes para além do que é normal, por via do mau comportamento anterior dos adeptos do clube visitante, o excesso de custos deve ser assumido por este clube, que terá de o liquidar no espaço de 5 dias úteis.

ARTIGO 41º. CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

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

- a. Assumir a responsabilidade pela segurança do recinto desportivo e anéis de segurança;
- b. Incentivar o espírito ético e desportivo dos seus adeptos;
- c. Aplicar medidas sancionatórias aos seus associados envolvidos em perturbações da ordem pública, manifestações de violência, racismo, xenofobia e qualquer outro ato de intolerância, impedindo o acesso ou promovendo a sua expulsão dos recintos desportivos;
- d. Proteger os indivíduos que sejam alvo de ameaças e os bens e pertences destes;
- e. Adotar e cumprir os regulamentos de segurança e de utilização dos espaços de acesso público do recinto desportivo;



- f. Registrar os regulamentos previstos na alínea anterior junto da APCVD, como condição da sua validade;
- g. Designar o gestor de segurança nos termos legais;
- h. Garantir que são cumpridas todas as regras e condições de acesso e de permanência de espectadores no recinto desportivo;
- i. Relativamente a quaisquer indivíduos aos quais tenha sido aplicada medida de interdição de acesso a recintos desportivos, pena de privação do direito de entrar em recintos desportivos ou sanção acessória de interdição de acesso a recintos desportivos, devem ser adotadas as seguintes medidas:
 - i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;
 - ii. Impedimento de obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;
- j. Não proferir ou veicular declarações públicas que sejam suscetíveis de incitar ou defender a violência, o racismo, a xenofobia, a intolerância ou o ódio, nem tão pouco adotar comportamentos desta natureza;
- k. Fazer a requisição de policiamento de espetáculo desportivo, quando obrigatória nos termos da lei e dos regulamentos.

ARTIGO 42º. GESTOR DE SEGURANÇA

- 1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva, não podendo exercer, em cada jogo, qualquer outra função.
- 2. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres específicos:
 - a. Comparecer e estar presente no recinto de jogo com a antecedência mínima de 90 minutos relativamente à hora designada para o início do jogo.
 - b. Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do evento, tendo em vista a sua realização em condições de segurança;
 - c. 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;
 - d. Estar presente nas reuniões preparatórias de segurança e organizacionais e assegurar que os representantes das forças de segurança, serviços de emergência e de segurança privada, quando sejam requisitados, estejam também presentes;



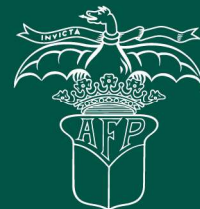
- e. Cooperar com o Delegado de jogo, o comandante das forças de segurança, os serviços de bombeiros e de proteção civil, os serviços de urgência médica e o serviço de segurança privada;
- f. Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio a disponibilizar pela APCVD, sempre que forem registados incidentes.

ARTIGO 43º. 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 bandeirolas de canto.
2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a AFP 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. A colocação de faixas e painéis publicitários nos estádios deve respeitar o seguinte: 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 AFP, que estabelecerá as normas aplicáveis.

ARTIGO 44º. INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS

Nos jogos objeto de transmissão televisiva pela AFP, compete a esta a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova.



CAPÍTULO IV | EQUIPAMENTOS

ARTIGO 45º. REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. Cada clube deve ter um equipamento de cor escura e outro de cor clara, cabendo a este escolher qual o principal e o alternativo.
3. O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.
4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFP, obrigatoriamente, no ato da filiação.
5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil destrição entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

ARTIGO 46º. NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato 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. Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura, e nos calções pelo menos 10 cm;
 - d. A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
 - e. A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;



- f. As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
 - g. A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.
2. O número nos calções dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato devem estar obrigatoriamente, colocados de forma legível, na parte da frente da perna direita, respeitando as medidas compreendidas entre 10 cm a 15 cm de altura.

ARTIGO 47º. EMBLEMAS OFICIAIS

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

ARTIGO 48º. 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 49º. PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- 1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de cinco patrocinadores.
- 2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFP, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à AFP o devido requerimento.



3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta, uma camisola a título devolutivo e ofício do clube a capear o processo de homologação da publicidade.
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, desde que não impeça a visibilidade da numeração, com uma medida até 600 cm²;
 - b. Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;
 - c. Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;
 - d. Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm².
 - e. Todo o processo de publicidade deve ser colocado de acordo com as indicações expostas no croqui colocado no requerimento.
5. Nas mangas das camisolas é expressamente vedado o uso de qualquer publicidade, uma vez que ambas estão reservadas à AFP, sendo que:
 - a. Na manga direita, é obrigatória a colocação do logotipo da AFP (medida máxima de 20/30cm²);
 - b. Na manga esquerda é exclusivamente reservada à entidade organizadora da competição, para eventual sponsorização, a qual não poderá exceder 200cm².
6. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior. O emblema do clube é obrigatório, não devendo exceder 10 cm². O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade.
7. É proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens, ou formas de publicidade fora dos locais regulamentarmente previstos, independentemente do seu suporte.
8. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. A publicidade só pode ser exibida exclusivamente nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm². O equipamento dos árbitros também pode conter o emblema do fabricante que não pode exceder 20 cm² em cada peça, bem como o logotipo da FIFA, FPF e AFP.



9. A AFP não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

CAPÍTULO V | JOGADORES E OUTROS AGENTES

DESPORTIVOS

ARTIGO 50º. INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. Apenas podem participar no Campeonato, jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFP, podendo ser amadores ou profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Seniores e ainda jogadores dos escalões Sub-19 e de Sub-17, com subida de escalão, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 para cada época desportiva, sem prejuízo da possibilidade de sobreclassificação prevista no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
3. A participação de um jogador num jogo de uma prova oficial apenas é permitida desde que verifique um interregno de 15 horas entre o início de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito os jogadores que tendo constado na ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados.
4. A utilização de jogadores das Equipas B rege-se pelo previsto no Regulamento – Equipas B da AFP.

ARTIGO 51º. JOGADORES FORMADOS LOCALMENTE

1. No presente Campeonato os clubes são obrigados a inscrever na ficha técnica de jogo doze (12) jogadores formados localmente.
2. O jogador formado localmente é aquele que, entre os 11 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 19 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por três épocas desportivas completas ou por 24 meses.



3. Os jogadores que tenham o estatuto de jogador formado localmente conservam esse estatuto.
4. Os jogadores inscritos na época desportiva 2019/20 adquirem o estatuto de jogador formado localmente com base na regra em vigor, ou seja, é jogador formado na FPF aquele que, entre os 13 anos, ou no início da época desportiva em que atinge essa idade, e os 21 anos, ou no termo da época desportiva em que atinge essa idade, independentemente da sua nacionalidade e idade, esteve registado por clubes integrados na FPF, de forma continuada ou interpolada, por três épocas desportivas completas ou por 24 meses.
5. O previsto no número 1 deste artigo não se aplica nos casos em que os jogadores formados localmente não inscritos na ficha técnica estejam impedidos de jogar por castigo ou por motivos médicos que impliquem internamento hospitalar/intervenção cirúrgica/lesões, em que se tenha acionado o seguro desportivo.

ARTIGO 52º. UTILIZAÇÃO DE JOGADORES SUB-21

1. Os clubes têm de incluir na ficha técnica do jogo (modelo 143/Score), no mínimo, três jogadores sub-21.
 - a. Se o clube apenas fizer constar na ficha técnica dois jogadores sub-21, apenas poderá inscrever na ficha técnica 19 jogadores;
 - b. Se o clube apenas fizer constar da ficha técnica um jogador sub-21, apenas poderá inscrever na ficha técnica 18 jogadores;
 - c. Se o clube não fizer constar da ficha técnica nenhum jogador sub-21, apenas poderá inscrever na ficha técnica 17 jogadores.
2. Na falta da inscrição do número mínimo de jogadores sub-21, o clube será ainda sancionado com multa de 20 € a 50 €.
3. A sanção prevista no número anterior não se aplica nos casos em que os jogadores sub-21 não inscritos na ficha técnica estejam impedidos de jogar por castigo ou por motivos médicos que impliquem internamento hospitalar/intervenção cirúrgica/lesões em que se tenha acionado o seguro desportivo.

ARTIGO 53º. CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES

1. Sobre este artigo aplicam-se as regras constantes no Regulamento do Estatuto, Categoria, Inscrição e Transferências de Jogadores.



2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.

ARTIGO 54º. DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES

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

ARTIGO 55º. DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da AFP, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos do Campeonato.
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFP, 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 AFP, exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

ARTIGO 56º. HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes na Liga Pro, devem inscrever um treinador principal, que deve possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes.



2. Os clubes podem ainda inscrever treinadores-adjuntos e estagiários, nas condições referidas nos números seguintes.
3. Os treinadores principais devem ter obtido a habilitação de grau II (UEFA B) e os treinadores-adjuntos a habilitação de grau I (UEFA C), 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.
4. Os treinadores estagiários de Grau II são equiparados aos treinadores habilitados com o Grau II, podendo exercer qualquer uma das funções mencionadas no número anterior.
5. Os Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 3, devem dar conhecimento desse facto à AFP, dispondo de um prazo de 15 dias, contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar, para regularizarem a situação.
6. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
7. Sem prejuízo do previsto no número 5, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou outro treinador, desde que habilitado com o grau I.
8. No prazo indicado no número 5, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
9. Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
10. Em caso algum é permitido acumular as funções na mesma equipa de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma destas funções.

CAPÍTULO VI | JOGOS

ARTIGO 57º. LEIS DO JOGO

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



ARTIGO 58º. DURAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos do Campeonato têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

ARTIGO 59º. REGA DO RELVADO

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

ARTIGO 60º. BOLAS

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

ARTIGO 61º. APANHA-BOLAS

1. Nos jogos do Campeonato o clube visitado deve assegurar a presença, no mínimo, de quatro apanha-bolas.
2. Caso não estejam presentes apanha-bolas, é obrigatório colocar 8 bolas à volta do campo.

ARTIGO 62º. DELEGADO À ORGANIZAÇÃO DE JOGO DA AFP

1. A AFP pode nomear delegados para os jogos da Liga Pro, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da AFP:
 - a. Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, nomeadamente no âmbito da defesa da integridade, da ética e do espírito desportivo;
 - b. Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c. Verificar com o Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
 - d. Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;



- e. Coordenar e conduzir a reunião prévia ao jogo, a realizar cerca de 60 minutos antes da hora designada para o seu início, com vista à sua organização, devendo estar presentes os Delegados das equipas, a equipa de arbitragem, o gestor de segurança, o comandante das forças de segurança, o responsável pelos ARD 's e, caso tenha sido requisitada, o comandante da equipa da emergência médica;
- f. Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
- g. Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à AFP no prazo de 24 horas, contados desde a data de realização do jogo.

ARTIGO 63º. INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

É incompatível o exercício da função de delegado da AFP e o exercício de qualquer outra função, não podendo, em caso algum, um delegado da AFP representar ou exercer funções num clube filiado na AFP.

ARTIGO 64º. DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

- 1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um delegado ao jogo.
- 2. Podem ser delegados dos clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.
- 3. É incompatível o exercício da função de delegado e o exercício de qualquer outra função em cada jogo.
- 4. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
 - a. Comparecer ao jogo com 75 minutos de antecedência face ao seu início;
 - b. Colaborar com o Delegado de jogo da AFP 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 AFP, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
 - d. Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, que não se encontrem devidamente credenciados pela AFP;



- e. Apresentar à Equipa de Arbitragem e ao delegado da outra equipa interveniente, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo submetida na plataforma Score impressa, com a identificação dos seguintes elementos:
 - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos de modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFP e os respetivos cartões licença;
 - ii. Restantes elementos presentes no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinador, treinador-adjunto, médicos, massagista, técnico de equipamentos;
 - 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. Garantir que as equipas de arbitragem dispõem de água engarrafada no balneário;
 - g. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, submeter na plataforma Score, com uma antecedência mínima de 75 minutos do início do jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos elementos indicados no número anterior.
 - h. Quando na qualidade de delegado da equipa visitada, validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, preencher a ficha de constituição das equipas ou *line-up*, através de modelo previamente definido pela AFP e entregar, ao delegado da AFP e aos órgãos de comunicação social, com uma antecedência mínima de 45 minutos do início do jogo.
 - i. Estar presente na reunião antecedente ao jogo, apresentando os equipamentos dos jogadores e guarda-redes, coletes para os suplentes, bola oficial e coletes para os apanha-bolas.
5. A identificação dos agentes desportivos, perante a equipa de arbitragem, deve ser feita através do cartão licença da AFP, salvo nos casos documentalmente comprovados em que o cartão não tenha sido emitido pela entidade respetiva, em que aí a identificação se realizará através de:
- a. Da apresentação do cartão AFP da época anterior;



- b. De declaração do respetivo Clube ou Sociedade Desportiva, acompanhada de fotocópia do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar;
 - c. De credencial emitida pela AFP para esse efeito.
- 6. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
- 7. O original dos modelos é remetido à AFP juntamente com o relatório do árbitro, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
- 8. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
- 9. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

ARTIGO 65º. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

- 1. Cada equipa tem a composição máxima de jogadores que se encontra definida pela AFP e nas Leis do Jogo, ou seja, 20 jogadores.
- 2. Os clubes podem designar até nove jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até cinco substituições no seu decorrer, no máximo de 3 paragens, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
- 3. O intervalo não é considerado como paragem de jogo.
- 4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à equipa de arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a. Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue.
 - b. Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.



5. 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.
7. Apenas podem estar em exercícios de aquecimento 3 jogadores de cada equipa em simultâneo.

ARTIGO 66º. COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a. Um Delegado ao jogo;
 - b. Um Treinador Principal;
 - c. Um Treinador-Adjunto, caso exista;
 - d. Um Treinador Estagiário, caso exista;
 - e. Um Médico, ou um Enfermeiro, ou um Fisioterapeuta, ou um Massagista, ou um Técnico de Saúde com SBV/DAE;
 - f. nove jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica/score e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, um treinador principal e, em alternativa, um médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta ou massagista qualificado ou um Técnico de Saúde com SBV/DAE.
5. Poderão constar da ficha técnica dois treinadores e dois delegados. Caso conste da ficha técnica um treinador estagiário, o mesmo não conta para preenchimento de nenhuma dessas vagas, desde que não se encontre na situação prevista no art.º 56º, 4.

ARTIGO 67º. COMPOSIÇÃO DO BANCO SUPLEMENTAR

1. Deve ser colocado um banco suplementar com capacidade para quatro pessoas junto ao banco de suplentes, colocado a uma distância mínima de três metros, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da AFP considerem haver espaço suficiente para a sua existência.



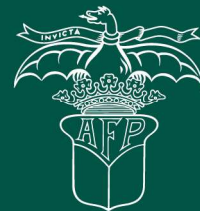
2. Nos termos do número anterior, podem constar do banco suplementar elementos da equipa técnica, elementos da equipa médica, colaboradores do clube, diretores do clube ou um técnico de equipamentos.
3. Os elementos do banco suplementar devem ser devidamente identificados, aquando do preenchimento da ficha técnica, na plataforma informática Score.
4. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela equipa de arbitragem.

ARTIGO 68º. EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. O Conselho de Arbitragem da AFP nomeia a equipa de arbitragem para cada jogo do Campeonato, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se podem iniciar se a equipa de arbitragem estiver completa, aplicando-se subsequentemente o previsto no nº 4.
3. Para cada jogo, podem ainda ser designados observadores de árbitros pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da AFP, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFP e do Regulamento de Diretivas para Observadores.
4. Quando, a trinta minutos do início de cada jogo (oficial/particular), a equipa de arbitragem não tiver comparecido no campo, os Delegados dos dois Clubes intervenientes devem recrutar na assistência um “trio” ou “duo” (consoante o jogo), que se disponha a dirigir o encontro. Findo o jogo, compete ao Clube considerado visitado o envio do original das fichas técnicas (mod.143/score) aos serviços da AFP, no prazo de dois dias a contar da data seguinte à do encontro.
5. Verificando-se o previsto no número anterior, o delegado ao jogo obrigado a recolher o nome e os endereços completos dos árbitros que dirigiram o encontro, devendo remeter essa informação juntamente com o envio do original das fichas técnicas.
6. Na falta de cumprimento do previsto no número anterior, poderá o Clube infrator ser punido com base no Regulamento de Disciplina.

ARTIGO 68.º-A SISTEMA DE VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

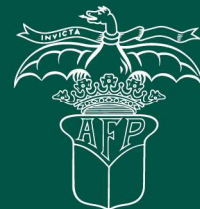
1. Poderá ser utilizado o sistema VAR nos jogos a definir pela AFP.
2. Os clubes estão obrigados a garantir todas as condições necessárias de obras, infraestruturas e eletricidade mediante resultado de visita técnica a efetuar pela AFP.



3. A totalidade dos requisitos técnicos de projeto VAR serão comunicados pela AFP ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
4. Cada clube, se possível, deve ter um sistema de som para anúncio público que cumpra os requisitos técnicos que serão comunicadas pela AFP ao clube visitado logo que o clube tenha o direito desportivo de participar na prova.
5. É da responsabilidade do clube garantir que a instalação de quaisquer equipamentos necessários à operação ao VAR é possível.
6. Os equipamentos tecnológicos relacionados com o VAR são fornecidos pela AFP e a instalação é também feita pela AFP.
7. Os equipamentos não podem ser alvo de qualquer intervenção por parte do clube sem autorização expressa da AFP, designadamente, mudar qualquer dos seus componentes de local, desligar da eletricidade, tapar ou obstruir a visão de câmaras.
8. É da responsabilidade do clube garantir as condições necessárias para o bom funcionamento e segurança dos equipamentos presentes no recinto.
9. O posicionamento das plataformas de câmaras de broadcast não pode ficar em contraluz.
10. Quaisquer alterações ao posicionamento das plataformas de câmaras terão de ser validadas pela AFP, sendo que os custos inerentes à alteração são da responsabilidade do clube.
11. O clube deverá providenciar um recurso humano seu, o qual será o responsável pela articulação entre as equipas técnicas da AFP e o clube e recinto, no que diz respeito à comunicação e garante de necessidades de infraestrutura e tecnologia.
12. A AFP presta o serviço de VAR nas melhores condições possíveis, sendo que qualquer falha técnica no serviço terá como tempo de recuperação o mais curto espaço de tempo possível.

ARTIGO 69º. DIRETOR DE IMPRENSA

1. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os Clubes devem comunicar à AFP a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.
2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:
 - a. Comparecer no estádio com a antecedência mínima de 60 minutos face ao início do jogo;



- b. Prestar apoio na realização nas acções de comunicação;
- c. Assegurar a presença dos jogadores indicados pela AFP ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;

ARTIGO 70º. SPEAKER

O speaker do recinto desportivo do clube visitado anuncia, após a entrada das equipas no terreno de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das três equipas participantes, com a correta identificação do clube, jogadores e membros da equipa de arbitragem.

ARTIGO 71º. PRÉMIOS

A AFP institui para a Liga Pro os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube Campeão;
- b) 35 medalhas para o Clube Campeão.

CAPÍTULO VII | ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 72º. TITULARIDADE DE DIREITOS

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



ARTIGO 73º. PUBLICIDADE

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. É proibida, nomeadamente, a publicidade:
 - a. Que estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
 - b. Encoraje a realização de apostas desportivas por agente desportivo;
 - c. De marca ou entidade sem licença para a exploração de apostas desportivas em território nacional.

ARTIGO 74º. AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos do Campeonato, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da AFP.
2. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a AFP não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do presente artigo 72º.
3. À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou spots publicitários, com prévia autorização da AFP e que não colidam com aquelas associadas a patrocinadores oficiais da Prova.
4. A transmissão no canal de televisão oficial do clube participante no jogo não pode, em circunstância alguma, ser efetuada no mesmo horário da transmissão utilizado pelo operador de televisão indicado pela AFP.
5. A AFP reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos, bem como da identidade oficial da prova.
6. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.
7. Poderá ser implementado um sistema de transmissão com recurso a sistema de câmara inteligente, em todos os jogos da competição, que será regulamentado via comunicado oficial ou circular.

ARTIGO 75º. HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A AFP pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos do Campeonato.



ARTIGO 76º. TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto por operador indicado pela AFP, e sempre que solicitado pela AFP, é realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de *flash interview*, que é efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de transmissão televisiva, bem como de uma conferência de imprensa final.
2. A AFP pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação, designadamente *superflash* e Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
3. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *superflash*, nas condições definidas pela AFP, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
4. A *superflash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre fatos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
5. A *flash interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
 - a. Iniciar-se nos dez minutos seguintes ao final do jogo;
 - b. Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de 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 pela AFP, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.
 - f. A *flash interview* deve obedecer à seguinte ordem de entrevistas:
 - i. em primeiro lugar serão entrevistados os elementos do clube vencedor;
 - ii. em segundo lugar serão entrevistados os elementos do clube vencido;
 - iii. em caso de empate, serão entrevistados, em primeiro lugar, os elementos do clube visitante.



6. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *flash interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
7. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
 - a. O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
 - b. O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
8. Para efeitos deste artigo, o Delegado da AFP indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.
9. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
10. Os elementos dos órgãos de comunicação podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
11. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

ARTIGO 77º. ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

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

ARTIGO 78º. 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 do Campeonato, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.



ARTIGO 79º. RADIODIFUSÃO

Sem prejuízo do direito à informação, os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, dos sons dos jogos mencionados no artigo 72º, através de resumos diferidos com a duração máxima de 15 minutos.

CAPÍTULO VIII | ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 80º. COMPETÊNCIA

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

ARTIGO 81º. QUOTA DE ORGANIZAÇÃO DE JOGOS

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é liquidado pelos Clubes à AFP uma Quota de Organização de Jogos, até ao quarto dia útil seguinte ao jogo.
2. Os clubes que não cumprirem o disposto do ponto anterior, dispõem de mais cinco dias úteis, sendo o valor acrescido em 15%.
3. O valor da Quota de Organização de Jogos é definido, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial nº 1.

ARTIGO 82º. JOGOS EM ESTÁDIO CEDIDO

1. Nos jogos realizados em estádio cedido/interdito por Clube terceiro, este terá direito a receber a verba prevista no Comunicado Oficial nº 1 e ao reembolso das despesas efetuadas, a suportar pelo clube que utilize o estádio.
2. Os sócios do clube cedente têm direito a entrar gratuitamente.
3. Caso o campo cedido se encontre interdito, os sócios do clube cedente não terão direito à entrada gratuita.

ARTIGO 83º. JOGOS SEM ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA, JOGOS EM CAMPO NEUTRO, JOGOS REPETIDOS E COMPLEMENTOS DE JOGOS

1. Nos jogos sem organização financeira, disputados em estádio neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse estádio e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente às despesas efetivamente feitas de acordo com a verba prevista no Comunicado Oficial nº 1 a suportar em partes iguais por ambos os clubes.



2. Nos jogos de desempate, disputados em campo neutro, a receita líquida do encontro, depois de deduzidas as despesas de organização incluindo as despesas de deslocação (se aplicável), será dividida em partes iguais pelos clubes contendores. Se houver prejuízo, este será suportado em partes iguais pelos dois clubes.
3. Quando os Clubes efetuam jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.
4. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube visitante são consideradas como despesas da organização do jogo.
5. Para efeitos do número anterior, consideram-se despesas de deslocação o transporte e refeição.
6. No caso de ter havido despesas de deslocação, o clube visitante apresentará conta dessas despesas à AFP e ao seu adversário no prazo de cinco dias.
7. O clube que, nos termos deste artigo, for considerado devedor de qualquer importância ao seu adversário, deverá efetuar esse pagamento por intermédio da AFP e no prazo de cinco dias, contados a partir do dia da receção do aviso de pagamento por parte da AFP.

ARTIGO 84º. DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

1. São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos do Campeonato:
 - a. As quotas de organização de jogos;
 - b. As despesas de segurança e todos os encargos de organização;
 - c. Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

ARTIGO 85º. RECEITA

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

ARTIGO 86º. EMISSÃO DE BILHETES

1. Em todos os jogos da Liga Pro, os Clubes visitados são obrigados a emitir bilhetes destinados à venda ao público em geral.
2. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos do Campeonato deve respeitar obrigatoriamente as seguintes menções:
 - a. Numeração sequencial;



- b. Nome da competição e modalidade;
 - c. Nome da condição (visitado/visitante);
 - d. Preço, em Euros;
 - e. Identificação do organizador e do promotor do jogo;
 - f. Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espectadores ao estádio e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização de espaços de acesso público, no verso do bilhete.
3. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da AFP, do Patrocinador e do clube promotor.
4. É obrigatória a utilização do layout do bilhete da Liga Pro, definido e disponibilizado pela Associação, a ser comunicado através de Comunicado Oficial.
5. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais devem conter todas as especificações referidas no número 2.

ARTIGO 87º. PREÇOS DOS BILHETES

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato são fixados em Comunicado Oficial, por tipo de lugar, não podendo o seu limite máximo ser alterado por iniciativa dos Clubes.
2. No presente Campeonato, é ainda autorizada, excecionalmente, o bilhete especial, no valor a definir no início da época pelos clubes.
3. Nos casos previstos no número anterior, o clube que opte pela utilização do bilhete especial deverá informar a AFP até dezasseis dias antes da realização do jogo em que esse bilhete será aplicado.
4. A distribuição e venda irregular de bilhetes, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é punida nos termos do Regulamento de Disciplina da AFP e criminalmente sancionada, nos termos da Lei.
5. Quando não se iniciar qualquer jogo oficialmente marcado, os portadores de bilhetes para eles vendidos terão direito ao reembolso das respetivas importâncias.

ARTIGO 88º. DISTRIBUIÇÃO DE BILHETES

4. Os Clubes devem comunicar à AFP, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares



suscetíveis de serem vendidos no estádio no qual realizem os jogos na qualidade de Clube visitado.

5. Os Clubes visitantes têm direito, em cada jogo, a comprar bilhetes que totalizem 10% da capacidade do estádio do Clube visitado, em zona separada e exclusiva para os seus adeptos, desde que solicitados e pagos ao Clube visitado com uma antecedência mínima de 8 dias face à data do jogo.

ARTIGO 89º. LIVRE INGRESSO

1. Nos jogos deste Campeonato têm direito de livre entrada:
 - a. Jogadores e dirigentes do clube visitante;
 - b. Elementos portadores de cartão AFP/organização (árbitros, os observadores, os dirigentes dos órgãos sociais e os funcionários da AFP).
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 86º.

CAPÍTULO IX | DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 90º. DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. Caso, por força de legislação aprovada para o efeito ou decisão do governo, nomeadamente atentas razões de saúde pública, não seja possível a realização de jogos e, em consequência, seja dado por concluído o campeonato em momento anterior à sua conclusão normal:
 - a. A qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados no conjunto das séries em disputa e os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova, se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
 - b. No caso de a prova ser realizada em série única, ou estiver em fase com série única realizada a duas voltas, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados na tabela classificativa à data da conclusão da prova. Os clubes relegados são indicados em função dos que obtiveram menor pontuação na tabela classificativa à data da conclusão da prova.



Se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.

- c. No caso de prova que se encontre na fase de *playoff*, a qualificação dos clubes para a competição superior faz-se mediante a indicação dos clubes que ainda estão em competição no play-off e que foram os mais pontuados ou, no caso de empate, melhores classificados na tabela classificativa da fase anterior.
2. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número anterior resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.
3. O formato da prova pode, excecionalmente e no decurso da época, ser objeto de alteração por força da data de retoma dos treinos e jogos a serem definidos pela Direção Geral de Saúde e do calendário internacional a ser definido pela FIFA e UEFA.
4. Durante a época pode ser alterado o formato da competição, em consequência de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.
5. Caso uma equipa tenha mais de 50% (cinquenta por cento) do número de jogadores habilitados para a prova a cumprir isolamento profilático, os jogos agendados para a última jornada de cada fase podem realizar-se em dias e horas diferentes dos demais jogos.

ARTIGO 91º. ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor após publicação em Comunicado Oficial.