



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DO PORTO

CIRCULAR Nº 32
=2026/2027=

FUTSAL

Assunto: REGULAMENTO SUPERTAÇA AF PORTO FUTSAL

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

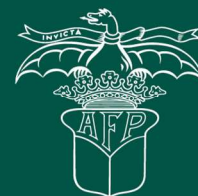
O Regulamento Supertaça AF Porto Futsal.

Porto, 28 de julho de 2026

Diretor Coordenador

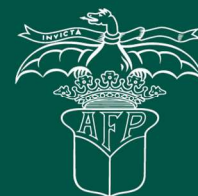


REGULAMENTO
SUPERTAÇA AF PORTO
FUTSAL

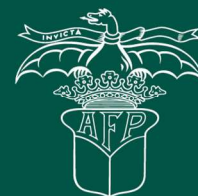


Índice

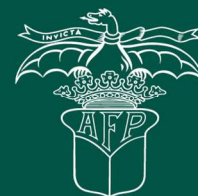
CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS.....	6
ARTIGO 1º. NORMA HABILITANTE	6
ARTIGO 2º. OBJETO	6
ARTIGO 3º. ENTRADA EM VIGOR / DISPOSIÇÃO TRANSITÓRIA.....	6
ARTIGO 4º. ÂMBITO E OBJETIVO	6
ARTIGO 5º. ÉPOCA DESPORTIVA.....	7
ARTIGO 6º. DISPOSIÇÕES PRÉVIAS	7
ARTIGO 7º. PRINCÍPIOS DE DEVERES DA PARTICIPAÇÃO NA PROVA.....	7
ARTIGO 8º. ORGANIZADOR E PROMOTOR	8
ARTIGO 9º. QUALIFICAÇÃO.....	8
ARTIGO 10º. FORMATO DA COMPETIÇÃO	9
ARTIGO 11º. DESISTÊNCIAS	9
ARTIGO 12º. INTEGRAÇÃO DE LACUNAS	9
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	9
ARTIGO 13º. DESEMPATES	9
ARTIGO 14º. CALENDÁRIO	9
ARTIGO 16º. ORDEM DOS JOGOS.....	10
ARTIGO 20º. JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS.....	10
ARTIGO 21º. ATRASO DE INÍCIO DO JOGO E INTERRUPÇÕES	11
ARTIGO 22º. JOGO ANULADO E MANDADO REPETIR.....	12
ARTIGO 23º. MUDANÇA DE LOCAL DE JOGO POR IMPOSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO	12
ARTIGO 24º. COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS.....	12



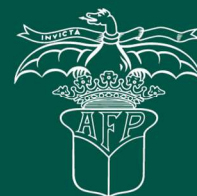
ARTIGO 25º.	PROCEDIMENTO DO PROTESTO DE JOGO.....	12
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS.....		13
ARTIGO 26º.	REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS	13
ARTIGO 27º.	REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO	15
ARTIGO 28º.	ZONA TÉCNICA.....	16
ARTIGO 29º.	ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA	16
ARTIGO 30º.	ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES	18
ARTIGO 31º.	ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	19
ARTIGO 32º.	CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES.....	19
ARTIGO 33º.	ACREDITAÇÃO	20
ARTIGO 34º.	POLICIAMENTO	20
ARTIGO 35º.	CONDIÇÕES DE SEGURANÇA	21
ARTIGO 36º.	GESTOR DE SEGURANÇA.....	22
ARTIGO 37º.	SUPORTES PUBLICITÁRIOS.....	22
ARTIGO 38º.	INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS.....	23
CAPÍTULO IV EQUIPAMENTOS		23
ARTIGO 39º.	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	23
ARTIGO 40º.	NUMERAÇÃO	24
ARTIGO 41º.	EMBLEMAS OFICIAIS.....	24
ARTIGO 42º.	IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO	25
ARTIGO 43º.	PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	25
CAPÍTULO V JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS		26
ARTIGO 44º.	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	27



ARTIGO 45º.	CEDÊNCIA TEMPORÁRIA DE JOGADORES.....	27
ARTIGO 46º.	DIREITOS E DEVERES DOS JOGADORES.....	27
ARTIGO 47º.	DIREITOS E DEVERES DOS TREINADORES E DE OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	28
ARTIGO 48º.	HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES.....	28
CAPÍTULO VI JOGOS.....		29
ARTIGO 49º.	LEIS DO JOGO	29
ARTIGO 50º.	DURAÇÃO DOS JOGOS.....	29
ARTIGO 51º.	BOLAS.....	29
ARTIGO 52º.	DELEGADO À ORGANIZAÇÃO DE JOGO DA AFP	30
ARTIGO 53º.	INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS	31
ARTIGO 54º.	DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES	31
ARTIGO 55º.	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	33
ARTIGO 56º.	COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES	34
ARTIGO 57º.	EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	34
ARTIGO 58º.	DIRETOR DE IMPRENSA	35
ARTIGO 59º.	SPEAKER.....	35
ARTIGO 60º.	PRÉMIOS.....	35
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL		35
ARTIGO 61º.	TITULARIDADE DE DIREITOS	36
ARTIGO 62º.	PUBLICIDADE.....	36
ARTIGO 63º.	AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA.....	36
ARTIGO 64º.	HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA	37



ARTIGO 65º.	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL	37
ARTIGO 66º.	ENTREVISTAS NA ZONA MISTA.....	39
ARTIGO 67º.	OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO	39
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA		39
ARTIGO 68º.	COMPETÊNCIA	39
ARTIGO 69º.	DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO	40
ARTIGO 70º.	EMIÇÃO DE BILHETES	40
ARTIGO 71º.	PREÇOS DOS BILHETES.....	40
ARTIGO 72º.	LIVRE INGRESSO	40
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS		41
ARTIGO 73º.	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	41
ARTIGO 74º.	ENTRADA EM VIGOR.....	41



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

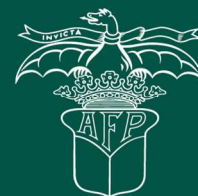
Qualquer menção “AFP” e referência a “Prova”, “Competição” ou “Supertaça” ou “Supertaça AF Porto”, será relativa à Associação de Futebol do Porto e à Supertaça Associação de Futebol do Porto de Futsal, respetivamente.

ARTIGO 3º. ENTRADA EM VIGOR / DISPOSIÇÃO TRANSITÓRIA

1. O presente regulamento relativo à Supertaça Associação de Futebol do Porto de Futsal entra em vigor após 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 Supertaça Associação de Futebol do Porto de Futsal, 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

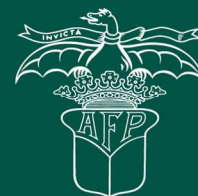
A Supertaça realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, compreendida entre 01 de julho e 30 de junho de cada ano civil.

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 DE DEVERES DA PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. A Supertaça é realizada em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
 - a. zelar pelo nome e reputação da Supertaça;
 - b. colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade da Supertaça;
 - c. prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
 - d. cumprir os deveres de contratação assumidos, em particular com jogadores e treinadores.
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,



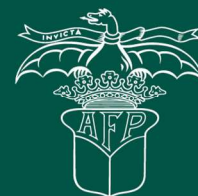
enviar os documentos comprovativos requeridos e praticar os atos que lhe forem determinados para salvaguarda dos princípios identificados no presente artigo.

ARTIGO 8º. ORGANIZADOR E PROMOTOR

A Supertaça Associação de Futebol do Porto de Futsal é organizada e promovida pela AFP (recinto desportivo, policiamento, bilheteira e demais logística inerente e indispensável), sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos Clubes.

ARTIGO 9º. QUALIFICAÇÃO

1. Os vencedores do Campeonato D'Elite Pro-Nacional Futsal e da Taça AF Porto Futsal na época imediatamente anterior são automaticamente qualificados para participar na Supertaça AF Porto de Futsal.
2. Quando um Clube seja simultaneamente o vencedor do Campeonato D'Elite Pro-Nacional e da Taça AF Porto Futsal, a prova disputar-se-á entre o vencedor do Campeonato D'Elite Pro-Nacional e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça AF Porto Futsal.
3. O Clube vencedor do Campeonato D'Elite Pro-Nacional Futsal disputa a prova na condição de Clube visitado, enquanto o Clube vencedor da Taça AF Porto Futsal, assume a qualidade de Clube visitante.
4. A participação na Supertaça AF Porto de Futsal é obrigatória.
5. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de participar na Supertaça AF Porto de Futsal deverão cumprir com os requisitos de inscrição para as respetivas competições onde estão inseridos, até à data de realização do jogo.
6. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação nos termos do número anterior e cumpram os respetivos pressupostos poderão participar na Supertaça AF Porto de Futsal.
7. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a sanção disciplinar respetiva.
8. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando um Clube vencedor da Taça AF Porto de Futsal se encontre qualificado para participar na Supertaça, mas não reúna na época desportiva seguinte os requisitos necessários à sua participação no respetivo Campeonato da modalidade, será substituído pelo finalista vencido nessa edição da Taça.



ARTIGO 10º. FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. A Supertaça de Futsal é disputada, num só jogo, em data a determinar em cada época desportiva pela APF.
2. A prova é realizada em recinto desportivo neutro.

ARTIGO 11º. DESISTÊNCIAS

No caso de desistência de Clube(s), serão aplicadas as normas previstas no Regulamento de Disciplina da AF Porto.

ARTIGO 12º. INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. A Competição rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas pela APF.
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.

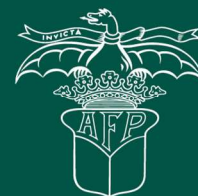
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 13º. DESEMPATES

Se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em situação de igualdade, procede-se ao desempate através da marcação de penaltis, nos termos das Leis do Jogo de Futsal, para efeito de determinação do vencedor.

ARTIGO 14º. 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.



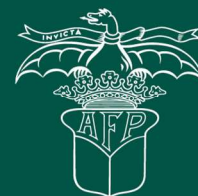
3. As provas da Associação de Futebol do Porto não serão interrompidas por motivo da realização de jogos internacionais, ficando, todavia, reservado aos clubes que tenham dois ou mais jogadores convocados o direito de pedir adiamento dos encontros que lhes tenham sido marcados para as datas em que, pelo 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 a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.
5. A calendarização da Prova não é alterada por motivos de realização de jogos internacionais não oficiais.
6. 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 16º. ORDEM DOS JOGOS

A data, a hora e o local de realização da Supertaça são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.

ARTIGO 20º. JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

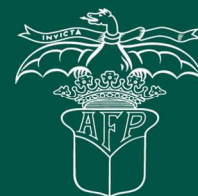
1. Quando, devido a más condições metrológicas ou por qualquer outro motivo de força maior, independentemente da intervenção humana, não seja possível iniciar ou concluir o jogo, este realizar-se-á no mesmo recinto, quando possível, nas 24 horas posteriores, exceto se existir acordo expresso pelos clubes 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 19º 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 24h 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 eliminatória seguinte da competição, salvo decisão da AFP em contrário.
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 21º. 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 22º. 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 jogou ou fazia parte da ficha técnica e, entretanto, sofreu uma sanção, pode alinhar no jogo mandado repetir, suspendendo a sanção para jogar e retomá-la após este encontro, se ainda houver sanção por cumprir.
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 recintos onde se efetuaram da primeira vez, salvo se o recinto 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 recinto para a realização do jogo, considerando-se este neutro.

ARTIGO 23º. MUDANÇA DE LOCAL DE JOGO POR IMPOSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO

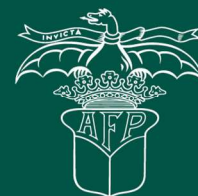
Quando, no dia do jogo agendado, se verificar que o recinto a utilizar não apresenta condições, na superfície de jogo ou nas infraestruturas de apoio, por motivo de intempérie, de poder ser utilizado para a realização da partida, esta poderá ser disputada num recinto próximo, aprovado pelo Conselho Técnico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

ARTIGO 24º. COMPETÊNCIA PARA JULGAMENTO DOS PROTESTOS

Os protestos dos jogos da Supertaça 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 25º. PROCEDIMENTO DO PROTESTO DE JOGO

1. Os Clubes que manifestem intenção de efetuar protesto do jogo deve obrigatoriamente fazer menção em observações da ficha técnica (Mod.143).

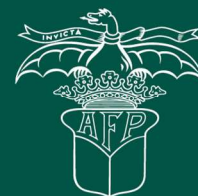


2. A partir dessa data, têm cinco dias para realizar o respetivo protesto junto dos serviços da AFP dirigidos ao Conselho Técnico da AFP, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão.
3. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos clubes intervenientes no jogo.

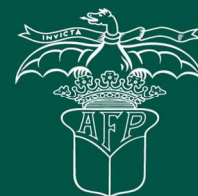
CAPÍTULO III | INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

ARTIGO 26º. REQUISITOS DOS RECINTOS DESPORTIVOS

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os espaços físicos edificados cobertos, incluindo construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futsal, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os recintos desportivos indicados pela AFP devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos da Supertaça são realizados nos recintos desportivos indicados pela AFP e que obedeçam 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. É recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados e para os representantes dos clubes visitantes poderem efetuar filmagens técnicas dos jogos, para fins estritamente desportivos.



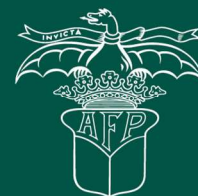
8. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da AFP, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Gestor de Segurança do organizador, pelo Coordenador de Segurança nos casos em que 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.
9. Os recintos desportivos podem ter instalados bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto à superfície de jogo.
10. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os recintos desportivos devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.
11. A iluminação dos recintos deve ser realizada segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de recintos, tal como previsto na legislação aplicável.
12. A entidade responsável pelo recinto desportivo 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 balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente.
14. As instalações do recinto desportivo deverão possuir 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.
15. 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.
16. 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.
17. As instalações para o controlo antidopagem devem reunir as condições previstas na Lei e no Regulamento Antidopagem da FPF.



18. 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.
19. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, 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 1 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.
20. A AFP pode proceder à interdição do recinto desportivo para a Prova em caso de violação de qualquer norma prevista no presente Regulamento.
21. A interdição será precedida de uma visita técnica por parte do Conselho Técnico da AFP ao recinto desportivo.

ARTIGO 27º. REQUISITOS DO TERRENO DE JOGO

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num recinto desportivo que tenha as seguintes características:
 - a. A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
 - b. A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
 - c. A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos suplentes seja de 1 metro;
 - d. A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de 1 metro;
 - e. Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 4m sobre a superfície de jogo;
 - f. O piso seja em madeira ou material sintético;
 - g. As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente um comprimento máximo de 40 metros e um comprimento mínimo de 36 metros;



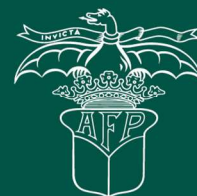
- h. As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 18 metros;
- i. As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;
- j. Todas as marcações se encontrem assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis de jogo de Futsal;
- k. Estejam assinaladas, de forma visível, linhas de 20 a 40 cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a 5 metros da linha lateral, de cada um dos lados da baliza;
- l. Disponham de uma mesa e de uma cadeira para utilização pelo cronometrista, fora da superfície de jogo e localizadas no prolongamento da linha delimitadora do meio-campo;

ARTIGO 28º. ZONA TÉCNICA

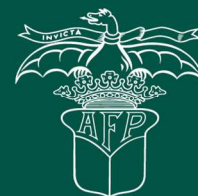
- 1. É considerada Zona Técnica em cada jogo:
 - a. Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;
 - b. Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - c. Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - d. Sala de controlo antidopagem.
- 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 29º. 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 ou, o Diretor de Jogo, 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 do organizador e Coordenador de Segurança;
 - f. Agentes da força de segurança;
 - g. Assistentes de recintos desportivos (ARD's);
 - h. Apanha-bolas, quando aplicável;
 - 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 da superfície 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 à superfície 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 recinto, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem entrar na superfície de jogo através de autorização da Equipa de

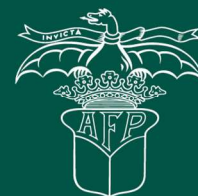


Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFP ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.

7. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem do CNAD.
8. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.
9. 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.
10. 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 30º. ACESSO AOS BALNEÁRIOS DOS CLUBES

1. Apenas o Presidente do Clube, 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 à superfície de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos recintos vocacionados para a realização de competições de futsal, deve assegurar adequadas condições de segurança e, sempre que possível, desembocar junto aos limites da superfície de jogo.
4. O acesso das equipas intervenientes aos balneários deve ser disponibilizado pelo organizador com a antecedência mínima de 90 minutos antes do início do jogo.

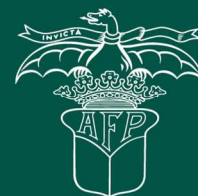


ARTIGO 31º. ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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 32º. CONDIÇÕES DE ACESSO E PERMANÊNCIA DE ESPECTADORES

1. São condições de acesso e permanência dos espectadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos da Supertaça as que se encontram previstas no regime jurídico relativo ao combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos, de forma a possibilitar a realização dos mesmos com segurança, e sua regulamentação.
2. As condições de acesso dos espectadores aos recintos desportivos devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.
3. As zonas para os espectadores devem estar separadas da superfície de jogo, por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da legislação referida no nº 1 e ainda das normas legais sobre as condições técnicas e de segurança dos recintos, 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 a superfície 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.



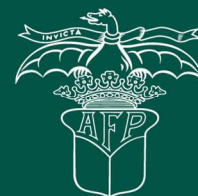
6. Os recintos desportivos devem possuir entradas separadas para espectadores adeptos do clube visitado e do clube visitante.
7. Deve ser reservado pelo menos um lugar em cada 900, mas nunca inferior a três lugares, na totalidade, especialmente previsto para espectadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto, 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 recintos desportivos 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 33º. ACREDITAÇÃO

1. A acreditação para os jogos é feita pela AFP, 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.

ARTIGO 34º. POLICIAMENTO

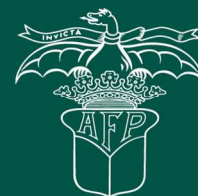
1. O policiamento é obrigatório, nos termos do regulamento da prevenção para a violência da AF Porto.
2. Nos jogos onde as forças policiais exijam o pagamento do número de agentes para além do que é normal, por via do mau comportamento anterior dos adeptos dos clubes intervenientes, o excesso de custos deve ser assumido por este clube, que terá de o liquidar no espaço de 5 dias úteis.



ARTIGO 35º. CONDIÇÕES DE SEGURANÇA

Sem prejuízo de outros deveres que lhes sejam legalmente cometidos e pela demais regulamentação aplicável, deverá o organizador 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. Registar 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.

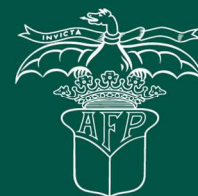


ARTIGO 36º. GESTOR DE SEGURANÇA

1. O Gestor de Segurança é o representante do organizador do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança da Supertaça AF Porto de Futsal não podendo exercer, em cada jogo, qualquer outra função.
2. No jogos da Supertaça, o Gestor de Segurança é o representante da AFP, organizadora e promotora do espetáculo desportivo.
3. 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 37º. SUPORTES PUBLICITÁRIOS

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a. Entre as linhas exteriores da superfície de jogo e os painéis publicitários – Linha lateral: 1 metro;
 - b. Atrás do centro da linha de golo: 1 metro, contado da profundidade máxima das redes das balizas.
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 recintos e ou da superfície de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto.

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 a superfície de jogo, em caso de emergência.
4. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos 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.

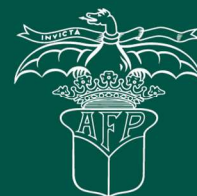
ARTIGO 38º. INSTALAÇÃO DE PAINÉIS PUBLICITÁRIOS

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 39º. REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada Clube participante na Supertaça 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. Se um jogador de campo desempenhar a função de guarda-redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola de guarda-redes (cor e modelo) com exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número do jogador que passa a exercer a função de guarda-redes mencionada na ficha de jogo.
5. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFP, obrigatoriamente, no ato da filiação.



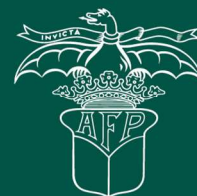
6. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
7. Quando os equipamentos dos Clubes, nas circunstâncias a que se refere o número anterior, forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento alternativo.

ARTIGO 40º. NUMERAÇÃO

1. A camisola dos jogadores participantes na Supertaça deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
 - a. Nas costas das camisolas e, em alternativa, na frente da camisola ou na frente dos 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 autorizada é do 1 ao 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes, e 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;
 - 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 na Supertaça, quando existirem, 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 41º. 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:



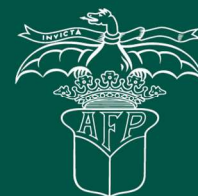
- a. 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b. 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c. 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.
3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar 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 42º. IDENTIFICAÇÃO DO CAPITÃO

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

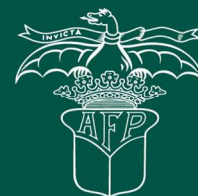
ARTIGO 43º. PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

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 manga esquerda até 100 cm²;
 - d. Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;
 - e. Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm².
 - f. Todo o processo de publicidade deve ser colocado de acordo com as indicações expostas no croqui colocado em anexo III.
- 5. Na manga direita da camisola é expressamente vedado o uso de qualquer publicidade, uma vez que está reservada à AFP, sendo que:
 - a. É obrigatória a colocação do logotipo da AFP (medida compreendida entre 20/30cm²);
- 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 44º. INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

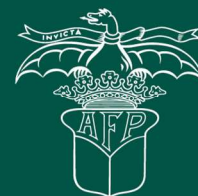
1. Apenas podem participar na Supertaça, jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFP, podendo ser amadores ou profissionais, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. Apenas podem 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.

ARTIGO 45º. 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 utilizada pelo Clube cessionário durante o período da cessão.

ARTIGO 46º. 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;



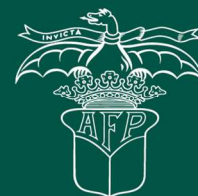
- d. Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

ARTIGO 47º. 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 da Supertaça.
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 48º. HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES

1. Os Clubes participantes na Supertaça Associação de Futebol do Porto de Futsal, 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 e os treinadores-adjuntos devem ter obtido 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 Clubes cujo treinador principal tenha sido destituído ou se encontre impossibilitado de exercer funções ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento desse facto à 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.

5. Considera-se treinador impossibilitado aquele que por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares não possa comparecer ao jogo.
6. Sem prejuízo do previsto no número 4, 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 igualmente com o grau I.
7. No prazo indicado no número 4, o treinador-adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
8. Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
9. 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 49º. LEIS DO JOGO

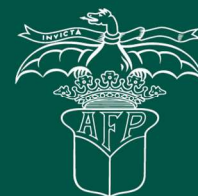
Os jogos da Supertaça são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futsal aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

ARTIGO 50º. DURAÇÃO DOS JOGOS

1. Os jogos da Supertaça terão a duração de 40 (quarenta) minutos cronometrados, divididos em duas partes de 20 (vinte) minutos cada uma, com intervalo que não poderá exceder os 10 (dez) minutos.

ARTIGO 51º. BOLAS

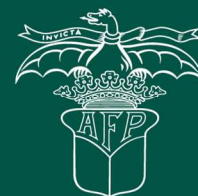
1. Compete à AFP fornecer as bolas necessárias para a realização do jogo.



2. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva, no jogo da Supertaça, são publicados em Comunicado Oficial pela AFP.

ARTIGO 52º. DELEGADO À ORGANIZAÇÃO DE JOGO DA AFP

1. A AFP pode nomear delegados para os jogos da Supertaça, 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 da superfície de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c. Verificar com o Gestor de Segurança e o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do recinto;
 - d. Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *flash interview*, quando estas tenham lugar;
 - e. Coordenar e conduzir a reunião antecedente 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.

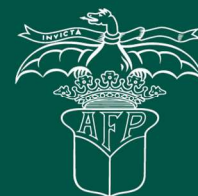


ARTIGO 53º. INCOMPATIBILIDADES DOS DELEGADOS

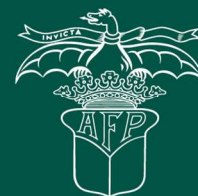
É incompatível o exercício da função de delegado da AFP e o exercício de qualquer outra função, não podendo, em caso algum, um delegado da AFP representar ou exercer funções num clube filiado na AFP.

ARTIGO 54º. DELEGADO AO JOGO DOS CLUBES

1. Cada Clube deve indicar um delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários e colaboradores, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
 - a. Comparecer ao jogo com 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;



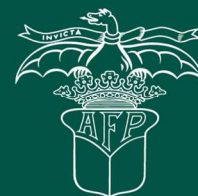
- iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
 - f. Garantir que as equipas de arbitragem dispõem de água engarrafada no balneário;
 - g. Garantir que as três equipas (arbitragem, visitado e visitante) têm, pelo menos, quinze minutos para aquecimento;
 - h. 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.
 - i. Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 60 minutos do início do jogo, a ficha de constituição das equipas ou *line-up*, através de modelo previamente definido pela AFP, podendo igualmente as equipas intervenientes no jogo trocar entre si mediante acordo;
 - j. Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
 - k. 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.
4. 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.
5. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, devendo criar-se, quando necessário, uma linha intermédia e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
6. O original dos modelos é remetido à 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.



7. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os agentes desportivos que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
8. Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

ARTIGO 55º. 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, doze jogadores.
2. Em alternativa ao vertido no número anterior, as equipas poderão fazer constar na ficha técnica catorze jogadores, desde que dois desses sejam considerados, obrigatoriamente, Sub-20 à data da sua inscrição na AFP na época em questão.
3. As substituições não têm qualquer limitação nem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse 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. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipadas.
6. Com o objetivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros do momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, o cronometrista entregará aos delegados de cada equipa, um documento de modelo fornecido pela FPF com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar.

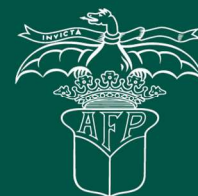


ARTIGO 56º. COMPOSIÇÃO DOS BANCOS DE SUPLENTES

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
 - 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. Sete ou até nove jogadores suplentes, se dois jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, sub-20.
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. O médico ou enfermeiro ou fisioterapeuta ou massagista qualificado ou Técnico de Saúde com SBV pode acumular funções com a de Delegado ao jogo.
6. Poderão constar da ficha técnica **dois** treinadores e **dois** delegados. Caso conste da ficha técnica um treinador estagiário (Grau I), o mesmo não conta para preenchimento de nenhuma dessas vagas.

ARTIGO 57º. EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. O Conselho de Arbitragem da AFP nomeia a equipa de arbitragem para o jogo da Supertaça, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. O jogo apenas se pode iniciar se a equipa de arbitragem estiver completa, aplicando-se subsequentemente o previsto no nº 4.
3. 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.



ARTIGO 58º. 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 recinto desportivo com a antecedência mínima de 65 minutos face ao início do jogo;
 - b. Prestar apoio na realização das ações de comunicação;
 - c. Assegurar a presença dos jogadores indicadas pela AFP ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;
 - d. Garantir a passagem dos jogadores e treinadores na Zona Mista, definida pelo Diretor de imprensa.

ARTIGO 59º. SPEAKER

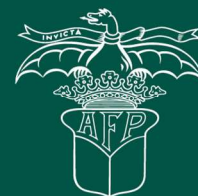
O speaker do recinto desportivo anuncia, após a entrada das equipas na superfície de jogo e durante a cerimónia de cumprimentos, a constituição das três equipas participantes, com a correta identificação do clube, jogadores e membros da equipa de arbitragem.

ARTIGO 60º. PRÉMIOS

A AFP institui para a Supertaça os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube vencedor;
- b) 20 medalhas para o Clube vencedor;
- d) 20 Medalhas para o Clube vencido;
- f) Medalhas para as equipas Arbitragem presentes na Final.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL



ARTIGO 61º. TITULARIDADE DE DIREITOS

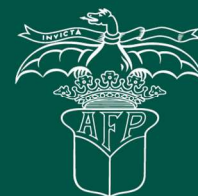
1. A AFP é titular exclusiva dos direitos de transmissão televisiva dos jogos, bem como os respetivos resumos da Competição.
2. Cabe à AFP a atribuir o estatuto de patrocinador da Prova.
3. Compete à AFP a determinação da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar, não podendo nenhum clube recusar a participação.
4. O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas da superfície 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 62º. 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 63º. AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos da Supertaça, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da AFP.



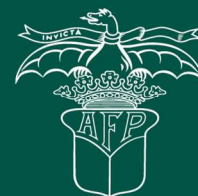
2. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a AFP não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do presente artigo 63º.
3. À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou spots 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.

ARTIGO 64º. HORÁRIOS DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA

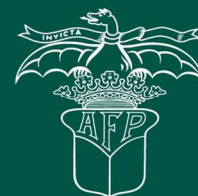
1. A AFP pode autorizar a transmissão em direto ou em diferido de jogos da Supertaça.

ARTIGO 65º. TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. Quando um jogo da Supertaça 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 da Supertaça que seja objeto de transmissão televisiva, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente *superflash* e Zona Mista, a efetuar nos termos do presente artigo.
3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com pelo menos cinco dias de antecedência da sua realização.



4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão televisiva, pode ser realizada na superfície de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *superflash*, nas condições definidas pela AFP, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
5. 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.
6. A *flash interview* realiza-se fora da superfície 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.
7. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *flash interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
8. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
 - a. O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
 - b. O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
9. Para efeitos deste artigo, o Delegado da AFP indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a ser entrevistados.



10. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
11. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
12. Os titulares de direitos de transmissão televisiva, nos termos do artigo 63º, têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
13. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

ARTIGO 66º. ENTREVISTAS NA ZONA MISTA

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

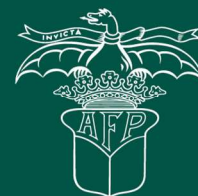
ARTIGO 67º. OUTROS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

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

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 68º. COMPETÊNCIA

A organização financeira da Supertaça de Futsal é da competência da AF Porto.



ARTIGO 69º. DESPESAS DE ORGANIZAÇÃO

1. São consideradas despesas de organização, no âmbito do jogo da Supertaça:
 - a. As despesas de segurança e todos os encargos de organização;
 - b. Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

ARTIGO 70º. EMISSÃO DE BILHETES

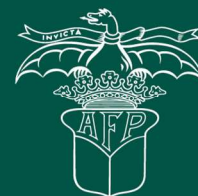
1. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos da Supertaça deve respeitar obrigatoriamente as seguintes menções:
 - a. Numeração sequencial;
 - b. Nome da competição e modalidade;
 - c. Nome da condição (visitado/visitante);
 - d. Preço, em Euros;
 - e. Identificação do organizador e do promotor 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
2. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da AFP.

ARTIGO 71º. PREÇOS DOS BILHETES

1. 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.
2. Quando não se iniciar qualquer jogo oficialmente marcado, os portadores de bilhetes para eles vendidos terão direito ao reembolso das respetivas importâncias.

ARTIGO 72º. LIVRE INGRESSO

1. 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 75º.



CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 73º. DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

1. 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.
2. 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.
3. Durante a época pode ser alterado o formato da competição, em consequência de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.
4. 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 74º. ENTRADA EM VIGOR

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