



**REGULAMENTO
DAS COMPETIÇÕES
LIGA PORTUGAL LAB
CORPORATE CUP**

**LIGA
PORTUGAL
CRIA TALENTO**

ÍNDICE

CAPÍTULO I	3
DISPOSIÇÕES GERAIS	3
SECÇÃO I	3
ORGANIZAÇÃO TÉCNICA DA COMPETIÇÃO	3
SECÇÃO II	5
JOGOS	5
SECÇÃO III	6
EQUIPAS	6
SECÇÃO IV	6
JOGADORES E EQUIPA TÉCNICA	6
SECÇÃO V	7
EQUIPAMENTOS E BOLAS	7
SECÇÃO VI	7
ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	7
CAPÍTULO II	8
DA COMPETIÇÃO	8
SECÇÃO I	8
FASE DE GRUPOS	8
SECÇÃO II	9
FASE DE ELIMINATÓRIAS	9
CAPÍTULO III	9
DEVERES	9
CAPÍTULO IV	10
DISCIPLINA	10
CAPÍTULO V	11
DISPOSIÇÕES FINAIS	11



CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º

Norma habilitante

O presente Regulamento é adotado ao abrigo do disposto no n.º 2, do artigo 2.º dos Estatutos da Liga Comercial LPPO, Sociedade Unipessoal, LDA (Liga Comercial), sociedade comercial detida integralmente pela Liga Portuguesa de Futebol Profissional (Liga Portugal).

Artigo 2.º

Objeto

O presente regulamento estabelece os direitos, obrigações e responsabilidades das pessoas e entidades envolvidas na organização e promoção da competição Liga Portugal LAB Corporate CUP, organizada pela Liga Comercial, e das entidades e jogadores que nela pretendam participar (doravante, designada **COMPETIÇÃO**).

SECÇÃO I

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA DA COMPETIÇÃO

Artigo 3.º

Competição

A **COMPETIÇÃO** é organizada pela Liga Comercial.

Artigo 4.º

Formato da Competição

A **COMPETIÇÃO** pode ser a eliminar, por pontos ou mista.

Artigo 5.º

Competição a eliminar

Na competição a eliminar, a prova é realizada por fases, sendo excluídos os vencidos de cada fase.

Artigo 6.º

Competição por pontos

Na competição disputada por pontos adotar-se-á o seguinte método de atribuição de pontos:

- a) em caso de vitória, três pontos;
- b) em caso de empate, um ponto;
- c) em caso de derrota, zero pontos.

Artigo 7.º

Competição mista

1. A competição mista desdobra-se em fases que adotam o formato a eliminar e fases que adotam o formato de pontos.



2. É correspondentemente aplicável à competição mista o disposto nos artigos antecedentes, consoante a natureza da fase em disputa.
3. A COMPETIÇÃO é de natureza mista, a disputar nos termos previstos no Capítulo II do presente Regulamento.

Artigo 8.º

Organização

1. A organização da COMPETIÇÃO e a promoção de cada um dos seus jogos cabe à Liga Comercial.
2. As decisões relativas à organização da COMPETIÇÃO, à promoção dos seus jogos e qualquer outra competência atribuída no presente regulamento à Liga Comercial são adotadas com a intervenção de, pelo menos, dois gerentes.
3. Os poderes identificados no número anterior podem ser delegados, por períodos de uma época desportiva, em pessoa singular ou coletiva idónea, com reserva das faculdades de avocação e de revogação da delegação a todo o tempo.
4. A Liga Comercial pode utilizar as firmas, designações, marcas e logótipos identificativos das equipas participantes na COMPETIÇÃO, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
5. A Liga Comercial pode utilizar os nomes, completos ou abreviados, as alcunhas, a fotografia e outras formas de identificação dos jogadores participantes na COMPETIÇÃO, para efeitos informativos e para a respetiva promoção, por si, ou em ações com patrocinadores ou parceiros.
6. A Liga Comercial fixa a denominação oficial da COMPETIÇÃO, os seus patrocinadores e parceiros, assim como o local onde se realizam os jogos.
7. A denominação oficial da COMPETIÇÃO é de uso obrigatório, a partir do momento que seja divulgada em comunicado, para todas as equipas e jogadores participantes, na comunicação institucional no âmbito da COMPETIÇÃO e em todas as publicações, informações, comunicações, entrevistas ou quaisquer intervenções públicas ou divulgadas.

Artigo 9.º

Calendários

1. As datas da COMPETIÇÃO, incluindo as referentes aos jogos, são definidas e divulgadas pela Liga Comercial.
2. A final da Liga Portugal LAB Corporate CUP é disputada na semana em que se realizar a Final Four Allianz CUP.
3. A Liga Comercial pode, por motivos de força maior ou em circunstâncias devidamente fundamentadas, suspender total ou parcialmente, temporária ou definitivamente, a COMPETIÇÃO.

Artigo 10.º

Deslocações

Os encargos com as deslocações das equipas participantes, no âmbito da COMPETIÇÃO são da responsabilidade de cada uma.



SECÇÃO II

JOGOS

Artigo 11.º

Regras dos jogos

1. Os jogos são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), salvo as exceções previstas nos números seguintes.
2. Os jogos são disputados no formato de futebol de cinco, sendo que cada equipa terá de jogar obrigatoriamente com um guarda-redes.
3. Apenas podem participar nos jogos os jogadores que sejam devidamente inscritos para o efeito, nos termos do presente Regulamento, sob pena de exclusão da COMPETIÇÃO.
4. Os jogos serão disputados num campo com as medidas de 30m x 18m.
5. O pontapé de baliza é realizado a partir do chão, com a bola colocada em qualquer ponto da área de baliza e considera-se que a bola entra em jogo assim que seja chutada e se mova claramente, mesmo que não saia da respetiva área de baliza.
6. Durante o pontapé de baliza, os jogadores da equipa adversária devem permanecer fora da área de penálti até que a bola se mova claramente, enquanto os jogadores da própria equipa que está a efetuar o pontapé de baliza podem estar dentro da área de penálti.
7. As equipas podem marcar golo direto através do pontapé de saída.
8. Os lançamentos laterais e os cantos são cobrados com os pés.
9. O guarda-redes não pode agarrar a bola se esta tiver sido passada por um colega de equipa, exceto se tiver sido passada com a cabeça ou com o peito.
10. Os penáltis são marcados da seguinte forma:
 - a) o jogador marcador deve imobilizar a bola na marca do penálti;
 - b) o guarda-redes deve estar atrás da linha de golo;
 - c) após apito da equipa de arbitragem, o jogador marcador pode rematar à baliza;
 - d) os restantes jogadores devem permanecer fora da grande área até à marcação do penálti.
11. Após a marcação do penálti, em caso de golo, o jogo recomeça com bola ao centro, em caso de não golo, segue o jogo.
12. As substituições são volantes e obedecem às seguintes regras:
 - a) um jogador que tenha sido substituído pode reentrar no jogo;
 - b) podem ser feitas sem o jogo ser interrompido, salvo nos casos de substituição do guarda-redes;
 - c) as substituições são realizadas na linha de meio-campo;
 - d) o jogador só pode entrar em campo quando o jogador substituído estiver fora do retângulo de jogo.
13. Todos os jogos serão arbitrados por um árbitro.

Artigo 12.º

Zona Técnica

1. A Zona Técnica inclui:
 - a) a zona entre as linhas exteriores do retângulo de jogo e o banco de suplentes de cada uma das equipas;
 - b) a zona de corredores de acesso aos balneários das equipas participantes e da equipa de arbitragem;



- c) a zona de acesso dos balneários equipas participantes e da equipa de arbitragem ao recinto do jogo;
2. Apenas podem entrar e permanecer na Zona Técnica:
- a) um treinador e até dez jogadores inscritos por cada uma das equipas;
 - b) forças de segurança e bombeiros;
 - c) elementos afetos à organização da COMPETIÇÃO, devidamente credenciados.

SECÇÃO III

EQUIPAS

Artigo 13.º

Equipas participantes

1. As equipas são seleccionadas pela Liga Comercial de entre as empresas que se inscrevam, nos termos previamente definidos e divulgados pela Liga Comercial, e devem utilizar o nome da empresa que representam ao longo da COMPETIÇÃO.
2. A COMPETIÇÃO é disputada por doze equipas.

Artigo 14.º

Divulgação das equipas participantes

1. A Liga Comercial divulga as equipas participantes através de comunicado.
2. As equipas participantes devem remeter à Liga Comercial os contactos para efeitos de realização de todas as notificações que lhes sejam dirigidas, sendo responsáveis pela manutenção desses contactos ativos.
3. As notificações referidas no número anterior consideram-se realizadas no dia útil seguinte ao do seu envio.
4. As equipas participantes têm a obrigação de informar a Liga Comercial de qualquer alteração aos contactos referidos nos números anteriores.

SECÇÃO IV

JOGADORES E EQUIPA TÉCNICA

Artigo 15.º

Jogadores Participantes

1. Os jogadores participantes são colaboradores das empresas pelos quais são inscritos.
2. Para verificação do requisito a que se refere o número anterior, a empresa deverá apresentar, mediante solicitação da Liga Comercial, documento idóneo para fazer a correspondente prova.
3. A participação de jogadores está sujeita à validação da Liga Comercial.
4. Cada equipa deve ter, no mínimo, seis e, no máximo, quinze jogadores.
5. Depois de constituídas as equipas, em caso de necessidade e mediante aprovação da Liga Comercial, os jogadores participantes podem ser substituídos.



Artigo 16.º

Treinador

1. Cada equipa tem um treinador que é um colaborador da empresa pelo qual é inscrito.
2. Para verificação do requisito a que se refere o número anterior, a empresa deverá apresentar, mediante solicitação da Liga Comercial, documento idóneo para fazer a correspondente prova.

SECÇÃO V
EQUIPAMENTOS E BOLAS

Artigo 17.º

Equipamentos dos jogadores

1. As equipas participantes devem remeter à Liga Comercial um exemplar de cada equipamento que pretendem utilizar na COMPETIÇÃO, para efeitos de aprovação.
2. Após a aprovação, não pode haver alteração aos equipamentos.
3. A numeração da camisola é colocada nas costas, de forma visível.
4. Ao longo das COMPETIÇÕES, os jogadores devem utilizar sempre o mesmo número na camisola.

Artigo 18.º

Bola

1. É obrigatória a utilização da bola oficial da COMPETIÇÃO, que é de tamanho 5 e fornecida às equipas pela Liga Comercial antes de cada jogo.
2. A Liga Comercial disponibiliza bolas para o período de aquecimento.

SECÇÃO VI
ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 19.º

Direitos comerciais e publicitários

1. A Liga Comercial detém, em exclusivo, todos os direitos relativos à COMPETIÇÃO, que pode ceder livremente.
2. Nomeadamente, pertencem à Liga Comercial:
 - a) os direitos comerciais, publicitários e audiovisuais da COMPETIÇÃO;
 - b) o nome, a imagem, as marcas e os logótipos da COMPETIÇÃO;
 - c) quaisquer outros direitos de propriedade intelectual relativa à ou gerados pela COMPETIÇÃO.
3. A Liga Comercial detém em regime de exclusividade o direito de receber, reter e distribuir todas as receitas provenientes da exploração dos direitos comerciais e publicitários.

Artigo 20.º

Recolha de imagens

1. A Liga Comercial e a Liga Portugal podem recolher imagens dos jogadores que participem na COMPETIÇÃO, para efeitos de gravação da sua imagem, vídeo ou estática, durante os eventos presenciais e posterior divulgação.



- Os participantes podem gravar e divulgar imagens ou vídeos da COMPETIÇÃO.

Artigo 21.º

Prémios

São atribuídos prémios às equipas participantes, nos termos e condições definidos pela Liga Comercial.

CAPÍTULO II DA COMPETIÇÃO

Artigo 22.º

Duração dos jogos e intervalos

Os jogos da COMPETIÇÃO têm a duração de 45 minutos, com duas partes de 20 minutos cada e 5 minutos de intervalo.

SECÇÃO I FASE DE GRUPOS

Artigo 23º

Formato

- A fase de grupos da COMPETIÇÃO é disputada, no máximo, por doze equipas.
- Na fase de grupos, a COMPETIÇÃO é por pontos e as equipas são distribuídas, por sorteio, em três grupos, cada um de quatro equipas.
- Em cada grupo, cada equipa joga uma vez com as demais.
- Os primeiros e segundos classificados de cada grupo e os terceiros melhores do cômputo geral qualificam-se para fase de eliminatórias, que será disputada nos termos da Secção II do Capítulo II.

Artigo 24.º

Desempate em caso de igualdade de pontos na fase de grupos

Para estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final da fase de grupos, se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados, para efeitos de desempate, os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:

- maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas participantes empatados em toda a primeira fase;
- número de pontos alcançados nos jogos disputados entre as equipas empatadas;
- maior número de golos marcados em toda a fase de grupos;
- menor número de golos sofridos em toda a fase de grupos;
- se o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de uma série de cinco penáltis, executados nos termos do n.º 10, do artigo 11.º; se, da execução dessa série não resultar um vencedor, as equipas deverão continuar a marcação dos penáltis até apenas uma delas não marcar golo numa mesma série.



SECÇÃO II

FASE DE ELIMINATÓRIAS

Artigo 25.º

Formato

Os jogos da fase de eliminatórias da COMPETIÇÃO são disputados a uma mão pelas equipas classificadas, nos termos da seguinte grelha*:

Quartos de Final 1	1.º classificado grupo A vs 3.º melhor classificado
Quartos de Final 2	1.º classificado grupo B vs 2.º classificado grupo C
Quartos de Final 3	1.º classificado grupo C vs 2.º classificado grupo B
Quartos de Final 4	2.º classificado grupo A vs segundo 3.º melhor classificado
Ap. Campeão Meia-final 1	1.º classificado grupo A vs 1.º classificado Grupo B
Ap. Campeão Meia-final 2	1.º classificado Grupo C vs 1.º classificado Grupo D
Final	Vencedor MF 1 vs Vencedor MF 2

* grelha sujeita a adaptação caso participem menos do que 12 equipas na COMPETIÇÃO.

Artigo 26.º

Desempate em caso de igualdade na fase de eliminatórias

1. Se, no final do tempo regulamentar, as equipas estiverem em situação de igualdade, apurar-se-á o vencedor através da marcação de uma série de cinco penáltis, executados nos termos do n.º 10 do artigo 11.º.
2. Se, da execução dessa série não resultar um vencedor, as equipas deverão continuar a marcação dos penáltis até apenas uma delas não marcar golo numa mesma série.

CAPÍTULO III

DEVERES

Artigo 27.º

Princípio geral

1. Os jogadores devem adotar os mais altos padrões de comportamento durante as COMPETIÇÃO, sob pena de lhe serem aplicadas sanções disciplinares.
2. Antes da sua participação na COMPETIÇÃO, os jogadores devem tomar conhecimento de todas as regras, não constituindo circunstância desculpante ou atenuante, a infração das mesmas por motivo de desconhecimento.

Artigo 28.º

Deveres específicos dos jogadores

1. Cada jogador deve atuar perante a Liga Comercial, os demais jogadores, a organização e os oficiais do torneio, de boa-fé e observando os seguintes deveres:
 - a) de desportivismo;



- b) de lealdade;
 - c) de urbanidade.
2. São proibidos, por qualquer forma:
- a) comportamentos abusivos, insultuosos, intimidadores ou ofensivos perante outro jogador, um oficial de torneio ou da Liga Comercial;
 - b) atos ou quaisquer declarações que sejam discriminatórias por meio de raça, religião, género, sexualidade, deficiência, cor ou origem nacional ou étnica;
 - c) atos ou quaisquer declarações que sejam suscetíveis de criar descrédito à Liga Comercial, à Liga Portugal, às COMPETIÇÕES, às equipas participantes, aos patrocinadores ou aos produtores.

Artigo 29.º

Dados pessoais

As equipas participantes garantem a obtenção das autorizações necessárias para que a Liga Comercial e a Liga Portugal possam utilizar o nome, voz, imagem, slogan, semelhança, biografia, estatísticas e desempenho na COMPETIÇÃO de todos os jogadores, sem qualquer tipo de compensação adicional ou aviso prévio.

CAPÍTULO IV DISCIPLINA

Artigo 30.º

Disposições gerais

1. Qualquer suspeita de violação das disposições regulamentares por um jogador, é reportada pelos oficiais do torneio à Liga Comercial.
2. A violação das regras e deveres regulamentares fazem incorrer o jogador e a equipa participante que representam em responsabilidade disciplinar.
3. Os jogadores renunciam a qualquer direito de ação legal contra a Liga Comercial.

Artigo 31.º

Protestos

1. Os protestos devem ser apresentados junto dos oficiais do torneio, por escrito, até 90 minutos depois do fim do jogo a que respeitarem.
2. Os protestos não podem ter como fundamento questões relativas a arbitragem.

Artigo 32.º

Titularidade do poder disciplinar

1. O exercício do poder disciplinar compete à Comissão Disciplinar da COMPETIÇÃO (doravante, Comissão).
2. A Comissão é integrada por três elementos da organização, nomeados pela Liga Comercial.

Artigo 33.º

Procedimento disciplinar

1. Qualquer participante pode apresentar uma reclamação verbal à Liga Comercial.



2. A Comissão procurará, após ouvir o arguido, clarificar os factos sob apreciação, podendo ouvir quaisquer oficiais do torneio, jogadores e espectadores que possam depor no sentido de clarificar os factos sob apreciação.
3. A decisão do processo cabe à Comissão e é tomada no momento e, de imediato, comunicada verbalmente ao arguido.
4. O procedimento disciplinar decorre integralmente de forma oral, sem prejuízo de, no prazo de cinco dias úteis, ser elaborada uma ata do procedimento que deve ser enviada ao arguido e à equipa que representa.

Artigo 34.º

Sanções

Em processo disciplinar podem ser aplicadas as seguintes sanções:

- a) repreensão;
- b) suspensão;
- c) perda de pontos;
- d) derrota;
- e) desclassificação da COMPETIÇÃO;
- f) perda de título.

Artigo 35.º

Cartões

1. Os cartões amarelos exibidos não contam para efeito de acumulação.
2. O jogador que seja sancionado com um cartão vermelho fica automaticamente suspenso para o próximo jogo, sem prejuízo de, no jogo em que é sancionado, poder ser substituído.
3. A violação do disposto na primeira parte do número anterior tem como consequência, para a equipa que utilize o jogador suspenso, a sanção de derrota.

Artigo 36.º

Falta de comparência

1. A falta de comparência não justificada de uma equipa participante a um jogo será punida:
 - a) nas provas por pontos, com as sanções de derrota no jogo a que não compareceu;
 - b) nas provas por eliminatórias, com a sanção de derrota.
2. Se uma equipa não comparecer a tempo a um jogo devido ao atraso no transporte causado por tráfego ou por outro motivo, a organização pode decidir atrasar o jogo.
3. Em situações excepcionais, o jogo pode ser remarcado para outro horário no mesmo dia.

CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 37.º

Responsabilidade

A Liga Comercial não se responsabiliza por:



- a) qualquer decepção sofrida pelos jogadores como resultado da sua participação na COMPETIÇÃO;
- b) qualquer dano, perda ou responsabilidade que não tenha sido prevista pela Liga Comercial ou pelo jogador aquando da entrada do jogador na COMPETIÇÃO.

Artigo 38.º

Alterações regulamentares

- 1. O presente Regulamento pode ser alterado pela Liga Comercial a qualquer momento, incluindo durante a COMPETIÇÃO.
- 2. As alterações regulamentares entram em vigor após a sua divulgação por comunicado.

Artigo 39.º

Interpretação, integração de lacunas e casos omissos

- 1. A interpretação do presente Regulamento compete à Liga Comercial.
- 2. A integração de eventuais lacunas e casos omissos compete à Liga Comercial que cria a norma sistematicamente coerente para o efeito.

Artigo 40.º

Antidopagem

São aplicáveis as leis e regulamentos atualmente em vigor em matéria de antidopagem.



