



CAMPEONATO DIVISÃO DE HONRA REGIONAL DE FUTSAL – INICIADOS ÉPOCA 2016/2017

I. Disposições gerais

Artigo 1.º

Norma habilitante

O presente regulamento é adoptado ao abrigo do disposto no artigo 3.º, alíneas a) e f), do Estatuto da Associação de Futebol da Madeira (AFM).

Artigo 2.º

Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados, competição organizada pela AFM.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, será tida como feita ao Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados.

Artigo 3.º

Disposições Prévias

1. As referências à Associação de Futebol da Madeira (AFM) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito serão consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.
2. Os Clubes consideram-se devidamente notificados pela AFM nos termos previstos anualmente em Comunicado Oficial, salvo indicação expressa em contrário.
3. As entidades referidas no número anterior devem sempre ter os seus contactos atualizados junto da AFM.
4. A AFM considera-se notificada nos termos definidos para cada época desportiva no Comunicado Oficial N.º 1.

Artigo 4.º

Princípios Gerais

1. O Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados é realizado em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva.
2. Todos os intervenientes deverão colaborar de forma a prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia, ou qualquer outra forma de discriminação.



Artigo 5.º

Integração de lacunas

1. O Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados é regido única e exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), pela *Union des Associations Européennes de Football* (UEFA) e pela legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da AFM.

Artigo 6.º

Época desportiva

O Campeonato Regional de Futsal de Iniciados realiza-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado AFM através de Comunicado Oficial.

Artigo 7.º

Organizador e Promotor

1. O Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados é organizado pela AFM, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.
2. Cada jogo do Campeonato será promovido pelo Clube visitado nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.
3. Para participar no Campeonato é obrigatória a inscrição das equipas na AFM.

Artigo 8.º

Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no âmbito de acordos de patrocínio celebrados pela AFM.
2. Qualquer alteração à denominação da Competição referida no número anterior será divulgada pela AFM através de Comunicado Oficial.
3. A AFM e os Clubes participantes na presente Campeonato devem utilizar a denominação oficial da Competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado, tecnológico ou não.
4. Em casos devidamente justificados, a AFM poderá dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior.
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a AFM no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à Competição.



Artigo 9.º

Qualificação

1. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham inscrito na AFM.
2. No final de cada época desportiva, a AFM publicitará os Clubes que tenham garantido desportivamente a qualificação referida no número anterior.

II. Organização Técnica

Artigo 10.º

Formato da Competição

1. O Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados, é composto por **11 (onze)** Clubes;
2. Esta prova é disputada por pontos. Tem obrigatoriamente 2 voltas e os participantes encontram-se todos entre si, uma na condição de visitado e outra na condição de visitante.
3. Os jogos a disputar pelos Clubes, na condição de visitados, são obrigatoriamente realizados no campo por eles indicados no início de cada época, sobre o qual detenha o título legítimo de utilização, sem prejuízo, em circunstâncias especiais e de força maior, ser autorizado ou obrigado a jogar noutro campo.
4. Para as últimas jornadas, o presente regulamento será de acordo a tabela 14, do Comunicado N.º 1, da AFM.

Artigo 11.º

Classificação e desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes, adota-se a seguinte tabela:
 - Vitória – 3 pontos;
 - Empate – 1 ponto;
 - Derrota – 0 pontos.
2. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes, que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os seguintes critérios, segundo a ordem de prioridade:
 - a) Se duas ou mais equipas obtiverem o mesmo número de pontos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de pontos nos jogos efetuados entre si;
 - b) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, nos jogos efetuados entre si;
 - c) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior diferença entre os golos marcados e sofridos, em todos os jogos disputados;
 - d) Em caso de igual diferença de golos, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver o maior número de golos marcados, em todos os jogos disputados;
 - e) Em caso de nova igualdade, considera-se em 1º lugar a equipa que tiver maior número de vitórias em todos os jogos disputados;



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

3. Se, após a aplicação sucessiva dos critérios enunciados no número anterior, ainda subsistir uma situação de igualdade, será observado o seguinte:
 - a) Tratando-se de dois Clubes em situação de igualdade:
 - i. Um jogo em pavilhão neutro, designado pela AFM;
 - ii. Subsistindo a igualdade, será feito um prolongamento de 10 minutos, dividido em duas partes de 5 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
 - iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor será apurado através da marcação de pontapés de grande penalidade.
 - b) Tratando-se de mais de dois Clubes em situação de igualdade:
 - i. Será realizada uma competição, na qual todos os Clubes jogarão entre si apenas uma vez, em pavilhão neutro, designado pela AFM;
 - ii. Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2.
4. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se taticamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da AFM.
5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

Artigo 12º

Calendário

1. A Direção da AFM estabelece as datas das provas oficiais, até à segunda quinzena de Julho de cada ano, em função da calendarização dos jogos nacionais e internacionais 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, da organização das Seleções Nacionais e Regionais, organização de jogos nacionais e internacionais, em casos de força maior, ou se diferir requerimento apresentado pelo Clube visitado ou por ambos os Clubes intervenientes, nos termos do Artigo 16.º.
3. A Direção da AFM pode marcar jogos para horas diferentes das habituais, salvo se estes disserem respeito às duas últimas jornadas do Campeonato, caso em que todos os jogos devem ser jogados à mesma hora, do mesmo dia, por todos os Clubes, se os mencionados tiverem interesse classificativo.
4. A AFM pode ainda alterar a calendarização dos jogos do Clubes, de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem susceptíveis de afetar a verdade desportiva.

Artigo 13º

Ordem dos jogos e Sorteio

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela AFM.
2. A data, a hora e o local da realização dos jogos do Campeonato são divulgados através de Comunicado Oficial, podendo apenas ser alterados nos casos especialmente previstos neste Regulamento.
3. A AFM deve comunicar com a devida antecedência aos Clubes contendores a indicação dos locais e das horas dos jogos.
4. Para efeitos do número anterior, entende-se por devida antecedência o prazo de pelo menos quarenta e oito (48) horas, a contar da recepção da comunicação antes da data marcada para os jogos.



5. Sem prejuízo do referido no número anterior, a antecedência pode ser inferior a quarenta e oito (48) horas, quando exista acordo da Direção da AFM, e de ambos os Clubes.
6. A AFM poderá determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais nas duas últimas jornadas, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na fase da prova em causa.
7. Os sorteios do Campeonato são realizados na sede da AFM ou em local designado por esta, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
8. Aos sorteios podem assistir os Clubes participantes.
9. Sem prejuízo do que se encontra previsto no número anterior, apenas podem intervir nos sorteios os representantes dos Clubes participantes.
10. Depois de anunciados os resultados, é o sorteio dado por encerrado.

Artigo 14º

Marcação e alteração de datas e horas de jogos por iniciativa dos Clubes

1. O dia e hora dos jogos são marcados pela AFM, de acordo com o seguinte:
 - a) Os dias e horários de início de jogos são aos sábados, domingos e feriados, consoante a disponibilidade dos pavilhões;
 - b) Eventualmente e por necessidade de marcação de jogos, ou outro motivo, pode a AFM marcar para dias úteis da semana;
2. A marcação de jogos pode ser alterada quando haja acordo de ambos os Clubes, devendo ser instruído com os seguintes documentos;
3. O pedido de alteração da data de um jogo, nos termos do número anterior, deve dar entrada na AFM com **doze (12) dias úteis de antecedência** relativamente à data calendarizada;
3. O pedido de alteração da hora e campo de um jogo, nos termos do número dois (2), deve dar entrada na AFM com **doze (12) dias úteis** de antecedência relativamente à data calendarizada, tendo o clube petionário de dar conhecimento ao adversário dentro do mesmo prazo.
4. O não cumprimento do prazo e das condições estabelecidas nos números anteriores, os pedidos serão indeferidos pela Direção da AFM.

Artigo 15º

Alteração de recinto desportivo por iniciativa dos Clubes

1. Salvo nos casos de interdição de recinto por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu recinto ou cuja superfície de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no recinto desportivo alternativo, mediante prévia autorização do Clube proprietário do pavilhão e da AFM.
2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na AFM com **doze (12) dias úteis** de antecedência da data do jogo e ser instruído com parecer favorável da Associação sobre o pedido e fundamentos alegados, dando conhecimento ao clube visitante.
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior o pedido será indeferido pela Direção da AFM.



Artigo 16º

Adiamento de jogos

1. A calendarização do Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados não será alterada por motivos de realização de jogos internacionais e nacionais não oficiais.
2. Em exceção ao número anterior, os Clubes que tenham um ou mais jogadores convocados para Seleções Nacionais e Regionais, podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. A AFM informará os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de quarenta e oito (48) horas relativamente à mesma, através das formas de comunicação previstas para cada época desportiva através do Comunicado Oficial N.º 1.

Artigo 17º

Sobreposição de jogos no mesmo recinto desportivo

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo recinto desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua realização, deve antecipar-se o jogo da categoria inferior para o sábado imediatamente anterior à data fixada para essa categoria quando o jogo estava marcado para domingo ou adiar o jogo da categoria inferior para domingo imediatamente seguinte à data fixada para essa categoria.
2. Se coincidirem, no mesmo recinto desportivo, jogos de duas ou mais equipas de um Clube, a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um sábado, domingo ou feriado das últimas duas jornadas, compete à AFM a indicação de recintos desportivos diferentes, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

Artigo 18º

Atraso de início do jogo e interrupções

1. É aplicável aos atrasos de início do jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se a AFM estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa atendendo ao interesse de realização do jogo.
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará trinta (30) minutos.

Artigo 19º

Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Aos jogos não iniciados ou não concluídos, é aplicável o seguinte regime:



- a) Quando não se puder iniciar ou reiniciar o jogo por qualquer motivo de força maior, independentemente de intervenção humana, o Clube visitado deve, com o acordo do Clube visitante e da Equipa de Arbitragem, efetuar as diligências necessárias para que o jogo se realize noutra recinto desportivo, desde que:
- i) O novo recinto desportivo se encontre a uma distância nunca superior a vinte (20) quilómetros do recinto desportivo inicialmente previsto;
 - ii) Que o horário de início do jogo não ultrapasse o período regulamentar;
 - iii) Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regularmente previstas.
- b) Não sendo possível a realização do jogo nos termos da alínea a), este será posteriormente marcado pela AFM;
- c) Quando por qualquer motivo de força maior, independentemente de intervenção humana, um jogo não puder concluir-se, será realizado no mesmo pavilhão até vinte e quatro (24) horas depois, a menos que os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinem uma declaração no relatório do árbitro, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior, cabendo à AFM designar nova data.
- d) Iniciado e interrompido um jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da sua interrupção, para concluir a duração regulamentar do mesmo, nos termos da alínea anterior.
2. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completar-se-á com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado e todas as incidências registadas no boletim do cronometrista que se verificava no momento da interrupção.
3. Nos casos de reinício do jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.
4. Nos casos previstos no número um (1), terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube visitante haja de suportar até ao limite previsto no Comunicado Oficial N.º 1.
5. O valor das despesas do Clube visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial N.º 1, será por si suportado.

Artigo 20º

Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, serão disputados nos recintos de jogo onde se efetuarem da primeira vez, salvo se o recinto desportivo não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno, ou se, por motivo de força maior devidamente comprovado, não for possível utilizar esse recinto.
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFM marcará um recinto desportivo, considerando-se este neutro.

Artigo 21º

Jogos com recintos desportivos interditos por motivos disciplinares

Os jogos dos Clubes cujos recintos desportivos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuar-se-ão em recintos neutros, escolhidos pela AFM.



III. Instalações Desportivas

Artigo 22º

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 ou outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente Regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos do Campeonato serão realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por Lei e no presente Regulamento.
5. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros-socorros, devem os Clubes visitados assegurar obrigatoriamente a existência de ambulâncias de serviço de emergência médica nos recintos, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
6. É obrigatória a disponibilização de um lugar, na zona central ou tribuna do recinto desportivo, em condições condignas e adequadas ao exercício das suas funções, para o Observador do jogo em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da AFM e para o membro do Conselho de Disciplina em exercício de funções nomeado pelo Conselho de Disciplina da AFM.
7. Será recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
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 AFM, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados dos Clubes, pelo Diretor de Segurança nos casos 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. 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.
10. A entidade responsável pelo recinto terá de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil que cubra os danos corporais causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto.

Artigo 23º

Condições de Segurança



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

Artigo 24º

Requisitos do recinto desportivo e da superfície 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 um (1) metro;
 - b) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de um (1) metro;
 - c) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos suplentes seja de um (1) metro;
 - d) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de um (1) metro;
 - e) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a quatro (4) metros 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 quarenta (40) metros e um comprimento mínimo de trinta e seis (36) metros;
 - h) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de vinte (20) metros e uma largura mínima de dezoito (18) metros;
 - i) As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de cinco (5) centímetros e máxima de oito (8) centímetros;
 - 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 vinte (20) e quarenta (40) cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a cinco (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;
 - m) Disponham de instalações para o controlo antidopagem de acordo com as disposições legais em vigor.
2. Os Clubes que não disponham de um recinto desportivo com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFM qual o recinto que irão utilizar para o efeito.
3. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até três (3) dias antes da realização do sorteio do campeonato, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época.

Artigo 25º

Zonas Reservada aos Agentes Desportivos



Os Clubes propõem para cada recinto desportivo a Zona Reservada aos Agentes Desportivos, e que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

- a) Zona representada no Anexo I deste Regulamento;
- b) Zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários;
- c) Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- d) Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- e) Sala de controlo antidopagem.

Artigo 26º

Acesso e permanência na Zona Reservada aos Agentes Desportivos

1. Podem aceder e permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:

- a) Delegados da AFM, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da AFM;
- b) Delegados dos Clubes participantes, treinador principal e adjunto, médicos, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
- c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
- d) Diretor de Segurança
- e) Agentes da força de segurança;
- f) Assistentes de recintos desportivos;
- g) Apanha-bolas;
- h) Presidentes dos Clubes participantes;
- i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da AFM em exercício de funções;
- j) Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da AFM;
- k) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- l) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
- m) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
- n) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- o) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;

2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) do número anterior podem permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos até quinze (15) minutos antes da hora marcada para o início do jogo e quinze (15) minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada, e, quando o jogo for o da final, a AFM não se oponha a tal acesso ou permanência.

3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder 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.

4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
- b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;



- c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
 - d) Agentes das forças de segurança pública;
 - e) Diretor de Segurança;
 - f) Assistentes de recinto desportivo;
 - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - h) Apanha-bolas;
 - i) Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
 - j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Reservada aos Agentes Desportivos, durante o intervalo do jogo e para a realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinado.
6. Compete aos Clubes e à AFM determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número quatro (4) e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.
7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número quatro (4) encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela AFM.
8. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções.
9. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de emergência, nas quais, poderão entrar na superfície de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFM ou dos Clubes, consoante estejam ou não aqueles presentes.
10. O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos do Regulamento Antidopagem da FPF;
11. A AFM autoriza ainda a acreditação de oito (8) elementos por Clube, desde que devidamente inscritos na AFM, que podem aceder à Zona Reservada aos Agentes Desportivos até trinta (30) minutos antes do início do jogo e quinze (15) minutos depois do seu termo.
12. Fora do período referido no número anterior, os elementos mencionados devem recolher ao balneário do respetivo Clube ou tomar o lugar que o seu título de ingresso permita.

Artigo 27º

Acesso ao balneário dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.
2. A requerimento dos Clubes interessados, a AFM 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 a 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, sempre que possível, desembocar junto aos limites da superfície de jogo.

Artigo 28º



Acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas.
 - a) Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de Arbitragem;
 - b) Delegados de jogo da AFM;
 - c) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
 - d) Elementos da força de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.
3. O acesso por médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.
4. Nos casos em que deva existir um técnico de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos N.º1 e N.º 2.

Artigo 29º

Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos onde se realizem os jogos do Campeonato, o que se encontra previsto na Lei, sem prejuízo da legislação aplicável destinada a permitir a sua implementação.
2. As condições para os espetadores aos recintos 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 espetadores 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 Lei, e sem prejuízo das condições de segurança previstas em regulamento da AFM 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 espetadores, deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável.
6. Deve ser reservado pelo menos um (1) lugar em cada novecentos (900), especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão assistente, caso exista.

Artigo 30º

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: um (1) metro;



b) Atrás do centro da linha de golo: um (1) metro, contando da profundidade máxima das redes das balizas.

2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da AFM 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, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do recinto ou a violação das Leis do Jogo.

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 espetadores para a superfície de jogo, em caso de emergência.

4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube visitado pretenda efetuar na superfície de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da AFM, que estabelecerá as normas aplicáveis.

IV. Jogos

Artigo 31º

Leis de jogo

Os jogos do Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados são realizados de acordo com as Leis do Jogo de Futsal aprovadas pela FIFA.

Artigo 32º

Duração dos jogos

1. Os jogos do Campeonato compreendem dois períodos de trinta (30) minutos cada um, sem paragens nem descontos, excepto o “tempo morto”.

2. O intervalo não deve exceder o tempo máximo de quinze (15) minutos.

3. O controlo do tempo faz-se sob a responsabilidade dos árbitros de campo.

4. A duração de cada período deve ser prolongada para permitir a execução de um pontapé livre sem barreiras e pontapé de grande penalidade.

5. As equipas têm a possibilidade através do treinador de pedir um (1) minuto de tempo morto em cada um dos períodos, onde devem ser respeitados os seguintes termos:

a) Os treinadores de cada equipa são autorizados a pedir um desconto de tempo de um (1) minuto ao árbitro;

b) Um (1) minuto de tempo pode ser pedido em qualquer momento, mas só é permitido quando a equipa está com posse de bola;

c) O árbitro deve indicar que o tempo morto é solicitado assim que a bola não esteja em jogo, dando-se sinal por meio do seu apito ou um sinal acústico diferente dos utilizados pelos árbitros;

d) Com a concessão do tempo morto, os jogadores devem reunir-se junto da sua área técnica para receberem instruções da parte de um elemento oficial da sua equipa. Os jogadores devem permanecer junto à linha lateral na zona da área técnica ou poderão sair da superfície de jogo e sentar-se no banco dos substitutos. A pessoa que dá instruções não será autorizada a penetrar na superfície de jogo;

e) Se uma equipa não tiver pedido o tempo morto a que tinha direito na primeira parte, essa não pode fazê-lo transferir para a segunda parte.



Artigo 33º

Delegado ao jogo dos Clubes

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado ao jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela AFM para esse efeito, a quem será atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube.
3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:
 - a) Comparecer ao jogo com setenta e cinco (75) minutos de antecedência face ao seu início;
 - b) Colaborar com o Delegado da AFM 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 AFM, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espetadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
 - d) Controlar e vedar o acesso e permanência à Zona Reservada aos Agentes Desportivos dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela AFM.
 - e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de quarenta e cinco (45) minutos antes do início de jogo, a ficha técnica do jogo (Modelo 144), com a identificação dos:
 - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFM e os respetivos cartões de licença;
 - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinador, treinador adjunto, médicos e massagista;
 - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - iv. Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa.
 - f) Receber da AFM as cópias das fichas técnicas de jogo;
 - g) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo elaborado pela AFM, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social.
 - h) Participar na reunião preparatória com a Equipa de Arbitragem;
4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações.
5. O original dos modelos é remetido à AFM juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para a leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos.
6. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, treinadores, treinadores adjuntos e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.
7. No final do jogo, o delegado da equipa visitada deve comunicar ao árbitro o número de espetadores que assistiu ao jogo.

Artigo 34º



Delegados de jogo da AFM

1. A AFM pode nomear delegados para os jogos do Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.
2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da AFM:
 - a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da ética e do espírito desportivo;
 - b) Verificar juntamente com o árbitro as boas condições técnicas da superfície de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
 - c) Verificar com o Diretor de Segurança, quando exista, as condições de segurança do recinto desportivo;
 - d) Colaborar com os elementos da Autoridade Antidopagem de Portugal, que tenham sido destacados para o jogo em questão, com vista a realizar os controlos aos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
 - e) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a AFM o tenha determinado em casos de jogos de risco elevado, ou outros;
 - f) 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 AFM no prazo de vinte e quatro (24) horas, contados desde a data de realização do jogo.

Artigo 35º

Equipas de Arbitragem

1. O Conselho de Arbitragem da AFM nomeará a Equipa de Arbitragem para cada jogo do Campeonato, nos termos do disposto Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se poderão iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de elementos da Equipa de Arbitragem o que se encontra previsto nas Normas e Instruções para Árbitros de Futsal.
3. Para cada jogo, poderão ainda ser designados observadores de árbitros pela Secção de Classificações do Conselho de Arbitragem da AFM, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFM e do Regulamento de Diretivas para Observadores.
4. Compete ao árbitro verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições regulamentares previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Lei do Jogo.
5. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio do Clube visitado, só devendo aceder à sua reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

Artigo 36º

Arbitragem e Disciplina

1. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem é regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
2. Em matéria de castigos, observa-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da FPF.



Artigo 37º

Composição das Equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFM e nas Leis de Jogo.
2. Os Clubes podem designar até sete (7) jogadores suplentes na ficha técnica de jogo, podendo efetuar substituições sem qualquer limitação e sem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo. **Após ter sido dado início ao jogo, TODOS os jogadores substitutos DEVEM manter envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente da camisola utilizada pelos jogadores efectivos, só devendo despí-la por ocasião de um processo de substituição.**
3. Nas provas oficiais poderão ser substituídos jogadores sem qualquer limite e sem distinção das posições, podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, podendo ser adicionado mais um jogador à ficha técnica na condição de suplente;
 - b) Qualquer jogador que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer jogador regularmente inscrito na AFM pelo Clube, e que não contasse na ficha técnica inicial.
5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deverá ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco de suplentes, quando devidamente equipados.
7. 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 AFM com a indicação do Clube, número do jogador expulso, e minuto e segundo no qual a substituição pode ter lugar.

Artigo 38º

Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) Sete (7) jogadores suplentes;
 - b) 5 Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:
 - i) Um (1) Delegado;
 - ii) Um (1) Treinador;
 - iii) Um (1) Treinador-adjunto;
 - iv) Um (1) Preparador físico;
 - v) Um (1) Médico;
 - vi) Um (1) Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados, bem como quando se encontrarem na zona destinada ao aquecimento.



3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

V. Equipamentos

Artigo 39º

Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. 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 da Arbitragem.
3. Se um jogador de campo desempenhar a função de Guarda-Redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola do Guarda-Redes (cor e modelo) com exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número do jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de Guarda-Redes.
4. As cores do equipamento, principal e de reserva, são comunicados pelos Clubes à AFM até ao dia 15 de Julho de cada época.
5. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
6. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utilizará o seu equipamento secundário.
7. Verificando-se o disposto no número anterior e sendo o jogo disputado em recinto desportivo neutro, mudará de equipamento o Clube que tiver a inscrição mais recente junto da AFM, relativamente a provas oficiais.
8. Quando seja utilizado por um jogador na parte exterior das meias fita adesiva ou um material similar, este deverá ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

Artigo 40º

Identificação do capitão

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

Artigo 41º

Numeração

A camisola dos jogadores participantes nos jogos do Campeonato deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- a) É obrigatória a numeração nas costas e na frente das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, vinte e cinco (25) cm de altura nas costas e dez (10) cm de altura na frente, e nos calções pelo menos dez (10) cm.



- d) A numeração autorizada é do um (1) ao noventa e nove (99), devendo, no entanto, o número um (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;
- f) As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número;
- g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 42º

Emblemas oficiais

- 1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o emblema oficial do Clube.
- 2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) Cem (100) cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) Cinquenta (50) cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) Cinquenta (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 deverá apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento.
- 5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
 - a) Medidas máximas de doze (12) cm de largura e dois (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 contêm o emblema da AFM ou o da FIFA no caso dos árbitros internacionais de Futsal.

Artigo 43º

Publicidade nos equipamentos

- 1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de quatro (4) patrocinadores.
- 2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFM, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à AFM requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que aí constam, e sem prejuízo das regras seguintes.
- 3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
- 4. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:
 - a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até seiscentos (600) cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até quatrocentos e cinquenta (450) cm²;



- c) Nas mangas das camisolas até cem (100) cm², sendo que a manga direita das camisolas fica reservada exclusivamente para a AFM, na qual poderá colocar publicidade ou o nome da Prova;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até duzentos e vinte (220) cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sob o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até cento e vinte (120) cm².
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda vinte (20) cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
6. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela AFM.
7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder duzentos (200) cm².
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA e da AFM, não podendo exceder vinte (20) cm² em cada peça de equipamento.
9. É proibida a exibição de quaisquer *slogans*, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos, independentemente do seu suporte.
10. A AFM não poderá ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

Artigo 44º

Bolas

1. Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo, sendo da sua responsabilidade informar o Clube visitante, com pelo menos sete (7) dias de antecedência da sua realização, da marca e do modelo da bola a utilizar.
2. As bolas a utilizar nas diversas Provas é da marca MIKASA, modelo:
 - a) FL450-YGR
 - b) FSC62W
 - c) FL400S-WGR
 - d) SWL62
 - e) FLL555-WOR OU FLL333S-WR (SINTRA)
 - f) FLL55-WBK

VI. Jogadores

Artigo 45º

Participação de jogadores

1. Apenas podem participar no Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela FPF, podendo ser Profissionais ou Amadores, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos.



3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Juniores C e D, de acordo com a respetiva idade, fixada no Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva.
4. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial de Futsal da AFM, apenas é permitida desde que se verifique um interregno de quinze (15) horas entre o terminus de um jogo e o início de outro.
5. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.
6. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, só poderão participar jogadores que satisfiziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado.
7. Os jogadores que na data primitiva do jogo se encontravam a cumprir sanção disciplinar que os impedia de participar nesse jogo, não poderão participar no jogo de repetição.

Artigo 46º

Direitos e Deveres dos jogadores

1. Os jogadores têm o direito a ser respeitados e a exercer a sua atividade na Competição para a qual estejam qualificados.
2. Os jogadores têm os seguintes deveres:
 - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis de Jogo e com a regulamentação aplicável;
 - b) Cumprir as Leis de Jogo e as determinações da Equipa de Arbitragem;
 - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - d) Proceder com lealdade e correção para com os restantes intervenientes do jogo, espetadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 47º

Direitos e Deveres dos treinadores, médicos e massagistas

1. Os treinadores, médicos e massagistas têm o direito a exercer a sua atividade desde que devidamente licenciados pela AFM.
2. Os treinadores, médicos e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFM, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores.
3. Nos casos em que exista *Flash Interview* e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização, ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto.
4. Os treinadores, médicos e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da AFM exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 48º

Habilitações mínimas dos treinadores



1. Os Clubes participantes no Campeonato Divisão de Honra Regional de Iniciados devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e por opção, um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas constantes nas alíneas seguintes:

- a) Os treinadores principais e adjuntos devem ter obtido a habilitação de nível I, devidamente comprovadas 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;
- b) Os Clubes cujo treinador principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números um (1) e dois (2), devem dar conhecimento desse fato à AFM, dispondo de um prazo de quinze (15) dias contados da data em que se realize o primeiro jogo oficial em que o Clube não cumpra esta exigência regulamentar;
- c) Sem prejuízo do previsto no número anterior, quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, pode ser substituído pelo treinador adjunto ou outro treinado que se encontre habilitado;
- d) No prazo indicado no número anterior, o treinador adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal;
- e) Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de Março, é obrigatória a obtenção de um título profissional válido para o exercício da atividade de treinador;
- f) Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de Agosto, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido;
- g) Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

Artigo 49º

Utilização de coletes e entrada na superfície de jogo

Nos períodos de aquecimentos dos Clubes e durante a permanência nos respetivos bancos de suplentes, os jogadores usam os coletes.

Artigo 50º

Prémios

A AFM institui para o Campeonato Divisão de Honra Regional de Futsal – Iniciados os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
- b) Vinte (20) medalhas para o Clube vencedor da Competição.

Artigo 51º

Publicidade

1. Em todos os jogos do Campeonato, é reservado na primeira linha de publicidade o espaço de 6,00mx0,90m, situado na parte central e zona oposta aos bancos de suplentes, de modo a publicar o nome da Prova e a denominação do seu patrocinador oficial.



2. É ainda reservado o círculo central da superfície de jogo para a realização das ações publicitárias ou promocionais determinadas pela AFM.

IX. Organização Financeira

Artigo 52º

Competência

A organização financeira da Prova é da responsabilidade da AFM.

X. Protestos

Artigo 53º

Competência

Os protestos dos jogos do Campeonato são julgados pelo Conselho Técnico da AFM, nos termos da competência que lhe é conferida pelo disposto na alínea b) do artigo 49.º dos Estatutos da AFM.

Artigo 54º

Procedimento

1. Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho de Justiça da AFM, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido do Regimento desse órgão.
2. Os protestos dos jogos apenas podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

XI. Disposições Finais e Transitórias

Artigo 55º

Disposições Transitórias

1. Sem prejuízo da entrada em vigor do disposto na alínea c), do número 4 do artigo 52.º, os Clubes que comuniquem à AFM terem celebrado contrato de patrocínio com vista à inserção de publicidade na manga direita, poderão continuar a utilizar esse espaço até ao termo do contrato em questão.
2. Para efeitos do disposto no número anterior, os Clubes participantes na presente Competição devem comunicar à AFM a existência de contrato dessa natureza no prazo de cinco (5) dias após comunicação efetuada pela AFM aos Clubes para esse efeito.
3. A falta de comunicação referida nos números anteriores determina a perda do direito de utilização da manga direita para efeitos publicitários.

Artigo 56º



Norma revogatória

São revogadas todas as disposições regulamentares constantes do Regulamento de Provas Oficiais da AFM respeitantes às matérias tratadas pelo presente Regulamento.

Artigo 57º

Entrada em Vigor

O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2016/2017, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.