



CAMPEONATO NACIONAL DE JUNIORES – SUB 19 FEMININO - FUTEBOL 9 – SÉRIE MADEIRA

ÉPOCA 2016/2017

I. Disposições gerais

Artigo 1.º

Norma habilitante

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

Artigo 2.º

Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira, competição oficial organizada pela FPF/AFM.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, será tida como feita ao Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira.

Artigo 3.º

Organizador e Promotor

1. A Prova é organizada pela **FPF/AFM**, sendo estas titulares de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes.

Artigo 4.º

Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no âmbito de acordos de patrocínio celebrados pela FPF/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 Competição 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 5.º

Qualificação

1. O Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira é disputado **por quatro (4) Clubes**, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.

Artigo 6.º

Confirmação de Participação

1. Para participação na Prova por parte dos Clubes, são obrigatórias as suas inscrições na AFM.
2. Os Clubes devem indicar o campo no qual realizarão os jogos do Campeonato na qualidade de visitados até três (3) dias antes da realização do sorteio da Competição.
5. No final do período destinado ao processo de confirmação, a AFM divulgará os Clubes que participarão em cada época desportiva na Competição, através de Comunicado Oficial.

II. Organização Técnica

Artigo 7.º

Formato da Competição

A Prova é disputada por pontos, jogada a duas voltas onde os participantes se encontram todos entre si, uma na vez de visitantes e outra na condição de visitados.

Artigo 8º

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 disputados 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 nova igualdade, 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 equipa que tiver maior número de vitórias em todos os jogos disputados;



Artigo 9º

Calendário da época desportiva

1. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Regionais ou em casos de força maior.
2. A AFM 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 susceptíveis de afetar a verdade desportiva.

Artigo 10º

Ordem dos jogos

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela FPF.
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. **Apenas os jogos da última jornada de cada fase dos campeonatos ou provas por pontos devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes.**

Excecionalmente, após acordo e solicitação dos Clubes interessados, a AFM poderá, na última jornada, marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, desde que se verifique que os resultados, sejam eles quais forem, não beneficiem ou prejudiquem, tanto os interessados diretos ou quaisquer outros, indiretamente.

Artigo 11º

Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira são realizados na sede da FPF ou em local designado por esta, até dez (10) dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo divulgados em Comunicado Oficial.
2. Aos sorteios devem assistir os representantes dos Clubes participantes, fazendo-se representar por quem tenha poderes para o ato.

Artigo 12º

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

1. O pedido de alteração da data ou da hora de um jogo deve dar entrada na AFM 12 (doze) dias úteis de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
 - a) Acordo de ambos os Clubes;

Artigo 13º

Alteração de campo por iniciativa dos Clubes

1. Salvo nos casos de interdição de campo por motivos disciplinares, é facultado ao Clube que comprove a impossibilidade de utilizar o seu campo ou cujo terreno de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no campo de outro Clube, mediante prévia autorização da AFM.



2. O pedido de alteração de campo deve dar entrada na AFM **12 (doze) dias úteis** de antecedência da data do jogo devidamente fundamentado.

Artigo 14º

Adiamento de jogos

1. A calendarização do **Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira** não será alterada por motivos de realização de jogos não oficiais.
2. Em exceção ao número anterior, os Clubes que tenham mais de dois (2) jogadores convocados para Seleções Nacionais/Regionais podem requerer o adiamento dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados.
3. Quando o adiamento se verifique na primeira volta de cada fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFM conceder um prazo superior.
4. Quando o adiamento se verifique na segunda volta de cada Fase do Campeonato, os jogos adiados devem realizar-se na semana seguinte à data inicialmente fixada para o jogo, exceto se a AFM conceder um prazo superior.
5. 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 no Comunicado Oficial N.º 1.

Artigo 15º

Sobreposição de jogos no mesmo estádio

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo campo ou complexo desportivo, jogos de mais de duas equipas de um Clube, e jogar na qualidade de visitado, sem que tenham sido indicados outros estádios/campos para a sua realização, deve antecipar-se o jogo da categoria inferior para o sábado imediatamente anterior à data fixada para essa categoria.
2. Se coincidirem, no mesmo estádio/campo ou complexo desportivo, jogos de duas ou mais equipas a jogar na qualidade de visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um sábado, domingo ou feriado das últimas três (3) jornadas, compete à AFM a marcação dos jogos para o campo alternativo indicado pelos clubes sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

Artigo 16º

Atraso de início do jogo e interrupções

1. São aplicáveis 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 e 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.
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observar-se-á o que consta do artigo seguinte.



Artigo 17º

Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior, independentemente de intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este iniciar-se-á ou reiniciar-se-á no mesmo campo, até vinte e quatro (24) horas depois, exceto nos casos seguintes:

a) Se os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinarem declaração na ficha técnica do jogo expressando o seu acordo para que o jogo se realize em data posterior, sendo designada nova data pela AFM para a sua realização ou conclusão;

2. Quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial, e este não se possa concluir por falta de energia eléctrica que permita a normal iluminação do terreno de jogo, realizar-se-á nas condições expressas no número um (1).

3. Nos jogos iniciados e interrompidos nos termos de este artigo, o tempo de jogo em falta complementar-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 que se verificava no momento da interrupção.

4. Nos casos de reinício jogo quando este tenha sido interrompido, as jogadoras apenas podem ser substituídas por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.

Artigo 18º

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 estádios/campos onde se efetuarem da primeira vez, salvo se o estádio/campo não cumprir os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-lo em tempo oportuno.

2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFM marcará um estádio/campo, considerando-se este neutro.

Artigo 19º

Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

Os jogos dos Clubes cujos campos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuar-se-ão num outro estádio/campo, indicado pelo clube e aprovados pela AFM.

Artigo 20º

Prémios

1. A AFM institui para o **Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira** os seguintes prémios:

- a) Troféu para o Clube vencedor da Competição;
- b) Medalhas para o Clube vencedor da Competição.



III. Instalações Desportivas

Artigo 21º

Requisitos dos Campos

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por campos os recintos que integram um terreno desportivo de grandes dimensões, envolvido pelas construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições ou outra modalidade ou espetáculos de outra natureza.
2. Os campos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina, com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro.
3. As disposições do presente Regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos.
4. Os jogos do Campeonato são realizados nos campos 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 campos, devendo encontrar-se, a todo o tempo, pelo menos uma ambulância disponível.
6. Os estádios/campos 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 ao terreno de jogo.
7. Os jogos realizados totalmente ou parcialmente em períodos noturnos, devem ser realizados em campos com iluminação artificial do terreno desportivo, segundo as normas em vigor, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de campos, tal como revisto na legislação aplicável.

Artigo 22º

Requisitos do terreno de jogo

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo retangular, com as seguintes medidas:
 - a) Comprimento:
 - i) Mínimo: Quarenta e cinco (45) metros;
 - ii) Máximo: Setenta e cinco (75) metros.
 - b) Largura:
 - i) Mínimo: Quarenta (40) metros;
 - ii) Máximo: Cinquenta e cinco (64) metros.
2. O terreno de jogo pode ser marcado de uma forma expedita:
 - a) O ponto central é marcado a meio da linha de meio campo. À volta desse ponto pode ser traçado um círculo com 7,5 metros de raio.
3. Em cada topo do terreno é marcada uma área de baliza correspondente às especificações seguintes:
 - a) Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza, a 4,5 metros do interior de cada poste da baliza;



- b) Essas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 4,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza;
- c) O espaço delimitado por essas duas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Baliza.
4. Em cada topo do terreno é marcada uma área de grande penalidade correspondente às especificações seguintes:
- a) Duas linhas são traçadas perpendicularmente à linha de baliza a 13,5 metros do interior cada poste. Estas duas linhas prolongam-se para dentro do terreno de jogo numa distância de 13,5 metros e são unidas por uma linha traçada paralelamente à linha de baliza. O espaço delimitado por essas linhas e pela linha de baliza chama-se Área de Grande Penalidade;
- b) No interior de cada área de grande penalidade, é feita uma marca para o pontapé de grande penalidade a nove (9) metros do meio da linha que une os dois postes da baliza e a igual distância desses postes.
5. Para definir o arco de círculo de canto, é necessário, a cada bandeira de canto seja traçado um quarto de círculo com um raio de 0,75 metros no interior do terreno de jogo.
6. As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza.
- a) Estas são constituídas por dois (2) postes verticais, colocados a igual distância das bandeiras de canto e unidas ao alto por uma barra transversal;
- b) O diâmetro que separa os dois (2) postes é de quatro (4) a seis (6) metros e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois (2) metros do solo.
7. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFM qual o campo que vão utilizar para o efeito.
8. 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 23º

Zonas Técnicas

1. Os Clubes definem para cada campo a Zona Técnica, podendo a AFM emitir parecer, e que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:
- a) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno do jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- b) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos clubes e da Equipa de Arbitragem;
- c) Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
- d) Sala de controlo Antidopagem.

Artigo 24º

Acesso e permanência nas zonas técnicas

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, 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, Secretários Técnicos, médicos massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
- c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
- d) Coordenador de Segurança;



- e) Agentes das forças de Segurança pública;
- f) Assistentes de recinto desportivo;
- 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) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito;
- l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
- m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

2. Os agentes referidos nas alíneas c), h) e i) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 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, nos casos em que o jogo for decisivo para efeitos de subidas e descidas de divisão, bem como de apuramento do Clube campeão, 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 ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da Equipa de Arbitragem.

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

- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
- b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
- d) Agentes das forças de segurança pública;
- e) Coordenador de Segurança;
- f) Assistentes de recinto desportivo;
- g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- h) Apanha-bolas;
- i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
- j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFM, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato ou patrocínio.

5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Técnica, 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 estádio, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, poderão entrar no terreno de jogo através de autorização de Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFM ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.

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 Técnica 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 lugar no assento que o seu título de ingresso permita.

Artigo 25º

Acesso ao balneário dos Clubes

1. Apenas as jogadoras, dirigentes e delegados de 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 da Equipa de Arbitragem.

3. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos estádios vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistentes a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo.

Artigo 26º

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;

b) Delegados ao jogo da AFM;

c) Membros do Conselho de Arbitragem;

2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

Artigo 27º

Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos campos onde se realizem os jogos do Campeonato, o que se encontra previsto na Lei N.º 39/2009, de 30 de Julho, sem prejuízo da legislação aplicável destinada a permitir a sua implementação.

Artigo 28º

Suportes Publicitários



1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos campos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários – Linha lateral: quatro (4) metros;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: cinco (5) metros sendo esta distância reduzida para três (3) metros, junto às bandeirolas de canto.
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 estádios e ou do terreno de jogo não permitam tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do estádio.
3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno do jogo, em caso de emergência.
4. 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 AFM, que estabelecerá as normas aplicáveis.

IV. Jogos

Artigo 29º

Leis de jogo

1. Os jogos do **Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira** são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB), bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA, sem prejuízo das regras específicas aplicadas ao futebol de 7.
2. Para a presente Prova exceptuam-se as seguintes Leis de Jogo:
 - a) Fora de Jogo:
 - i) A Lei do Fora de Jogo só é aplicada entre a linha de baliza e ao prolongamento da linha da área de grande penalidade paralela à linha de baliza.
 - b) Pontapés Livres:
 - i) Mantêm-se as disposições em vigor, passando a ser de 7,5 metros a distância mínima a que as adversárias se devem situar quando uma jogadora executar um Pontapé Livre Direto ou Indireto.
 - c) Pontapé de Grande Penalidade:
 - i) Mantêm-se as disposições em vigor, passando a ser de 7,5 metros a distância mínima a que todas as jogadoras devem colocar-se da marca de Grande Penalidade.
 - d) Pontapé de Canto:
 - i) Mantêm-se as disposições em vigor, passando a ser de 7,5 metros a distância mínima a que as jogadoras adversárias devem colocar-se quando uma jogadora executar um Pontapé de Canto.

Artigo 30º

Duração dos jogos



Os jogos do Campeonato têm a duração de setenta (70) minutos, divididos em duas partes de trinta e cinco (35) minutos, intercaladas por um intervalo de quinze (15) minutos os quais não se admite prolongamento.

Artigo 31º

Rega do relvado

1. O Clube visitado pode efetuar a rega do relvado de forma uniforme até sessenta (60) minutos antes da hora fixada para o início do jogo.
2. Os dois (2) Clubes participantes num jogo podem acordar que o relvado seja regado até cinco (5) minutos antes do início do jogo, sempre após o período de aquecimento dos Clubes e da Equipa de Arbitragem, no máximo de cinco (5), bem como durante cinco (5) minutos no período de intervalo.

Artigo 32º

Delegado dos Clubes

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado de 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 Técnica 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 do início de jogo, a ficha técnica do jogo, com a identificação dos:
 - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença e número de camisola, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo da AFM;
 - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, secretário técnico, 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 identificação pessoal.
 - f) Apresentar, aquando da entrega da ficha técnica e, caso exista, modelo I (banco suplementar), os cartões licença dos elementos constantes nas mesmas;
 - g) Entregar à Equipa de Arbitragem a ficha técnica de jogo, em duplicado, de acordo com o modelo aprovado pela AFM;
 - h) No final do jogo, deve validar os dados constantes da ficha técnica de jogo e devolve um dos exemplares à 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 preenchida novas fichas quando ocorram alterações.
5. O original dos modelos é remetido, pela Equipa de Arbitragem, à AFM juntamente com o relatório do árbitro, devendo as vinhetas estarem 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, secretários técnicos e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

Artigo 33º

Secretário Técnico

O cargo de Secretário Técnico nos Clubes participantes no Campeonato apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o I nível, de acordo com o Regime Jurídico de Acesso à Carreira de Treinador.

Artigo 34º

Incompatibilidade dos Delegados

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da AFM, apenas podem representar uma entidade em cada jogo, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a AFM simultaneamente.
2. É ainda incompatível entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Coordenador de Segurança e de Diretor de Imprensa.
3. Aos delegados da AFM é ainda aplicado o Regime de Impedimentos e Incompatibilidades dos Delegados, emitidos pela AFM.

Artigo 35º

Equipas de Arbitragem

1. O Conselho de Arbitragem da AFM nomeia um Árbitro para cada jogo do Campeonato, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem.
2. Os jogos apenas se poderão iniciar se a Equipa de Arbitragem estiver completa, observando-se quanto a eventuais substituições de membros das Equipas de Arbitragem o que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros.
3. Tudo quanto se relacionar com a arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
4. Em matéria de castigos, observa-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da FPF.
5. Não são admitidos árbitros assistentes aos jogos da presente Prova.

Artigo 36º

Composição das equipas e substituição de jogadoras

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadoras que se encontra definida pela AFM e nas Leis do Jogo.



2. Cada equipa pode fazer constar na ficha técnica um máximo de **Dezoito (18)** jogadoras.
3. A partida é jogada por duas equipas, compreendendo para cada um o máximo de **Nove (9)** jogadoras em campo, uma das quais guarda-redes.
4. Na presente Competição cada equipa pode substituir atletas sem qualquer limite e sem distinção de lugares.
5. Uma equipa com menos de **Seis(6)** jogadoras em campo não pode iniciar ou prosseguir o jogo.
6. 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 alguma das jogadoras efetivas 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 substituída por qualquer uma das suplentes constantes da ficha técnica entregue, não relevando tal facto para o número de substituições efetuadas, podendo ser adicionada mais uma jogadora à ficha técnica na condição de suplente;
 - b) Qualquer jogadora que conste na ficha técnica na condição de suplente e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituída por qualquer jogadora regularmente inscrita na AFM pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
7. Caso uma jogadora tenha sido substituída nos casos de conclusão de jogo interrompido, deverá ser apresentado um documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFM pelo médico do respetivo Clube.
8. Após terem sido substituídas, as jogadoras podem permanecer no banco de suplentes, quando devidamente equipadas.

Artigo 37º

Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) Um (1) Delegado ao jogo/Secretário Técnico;
 - b) Dois (2) Treinadores;
 - c) Um (1) Médico;
 - d) Um (1) Massagista;
 - e) Nove (9) jogadoras suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que as distingam das jogadoras a ser efetivamente utilizadas.
3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção das jogadoras, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.

Artigo 38º

Banco Suplementar

1. Pode ser autorizada a colocação de um banco suplementar com capacidade até quatro (4) pessoas junto ao banco de suplentes, no qual poderão permanecer dois (2) funcionários do Clube visitado e dois (2) elementos da equipa técnica ou médica.
2. Os elementos dos Clubes indicados no número anterior devem encontrar-se devidamente identificados na ficha técnica do jogo ou em documento para o efeito.
3. Apenas os elementos da equipa médica poderão ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.



1. Pode ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 4 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da FPF considerem haver espaço para tal.
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados, nos termos de modelo constante no Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

V. Equipamentos

Artigo 39º

Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo do Campeonato encontra-se obrigado a equipar as suas jogadoras com camisola, calções e meias de cores diferentes do Clube adversário.
2. O equipamento das guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todas as jogadoras que participem em cada jogo, bem como da Equipa de Arbitragem.
3. As cores do equipamento, principal e de reserva, são comunicadas pelos Clubes à AFM até ao dia quinze (15) de Julho de cada época.
4. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
5. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utiliza o seu equipamento secundário.

Artigo 40º

Identificação da capitã

As capitãs 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 das jogadoras participantes nos jogos do Campeonato deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- a) É obrigatória a numeração nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, vinte e cinco (25) cm de altura, e nos calções pelos menos dez (10) cm;
- d) A numeração é livremente determinada, de um (1) a noventa e nove (99), mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença das jogadoras, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo, começando sempre pelas guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois (2) algarismos;
- f) As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- g) A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.



Artigo 42º

Emblemas oficiais

1. Os equipamentos das jogadoras devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube.
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) Cem (100) cm² quando aplicado nas costas;
 - 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 deve constar apenas 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 podem conter o emblema oficial da AFM.

Artigo 43º

Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos das jogadoras, 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, 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;
 - 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 FPF, 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. Numa prova por pontos, compete ao clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo.
2. Caso o clube visitado não cumpra com o determinado no ponto anterior, as bolas a utilizar serão fornecidas pelas duas equipas intervenientes, onde cada uma tem direito a jogar com as bolas que apresentar, na 1.ª ou na 2.ª parte.
3. A bola oficial a ser utilizada é a bola N.º 5.

VI. Jogadoras

Artigo 45º

Inscrição e participação de jogadoras

1. Apenas podem participar no **Campeonato Nacional Juniores – Sub 19 Feminino, Futebol 9 – Série Madeira** as jogadoras que se encontrem devidamente inscritas e licenciadas pela AFM, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores e na legislação aplicável.
2. As transferências de jogadoras 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 as jogadoras da categoria de Juniores A, B e C, de acordo com a respetiva idade, de acordo com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1 para cada época desportiva.
4. A participação de uma jogadora num jogo de uma prova oficial apenas é permitida desde que se verifique um interregno de quinze (15) horas entre o termo de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito as jogadoras que tendo constato da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizadas.
5. A participação de uma jogadora num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrita, é sancionada disciplinarmente.
6. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de Clube Satélite.

Artigo 46º

Direitos e deveres das jogadoras

1. As jogadoras devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores, devendo, respetivamente ser tratadas por aqueles com urbanidade.
2. As jogadoras devem, em especial:



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

- a) Apresentar-se no jogo devidamente equipadas 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 devem estar devidamente licenciados junto da AFM, de modo a poder ocupar as referidas funções nos jogos do Campeonato.
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. 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 Juniores devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal e por opção um treinador adjunto, os quais devem possuir as habilitações mínimas nos números seguintes.**
2. Os treinadores principais devem ter obtido a habilitação de nível I, e os treinadores adjuntos 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.
3. 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.
4. 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 treinador que se encontre habilitado.
5. No prazo indicado em número anterior, o treinador adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto treinador principal.
6. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinadora e jogadora durante o mesmo período.

IX. Protestos dos jogos

Artigo 49º

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 50º

Procedimento

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

X. Disposições Finais e Transitórias

Artigo 51º

Norma revogatória

O presente Regulamento entra em vigor na época desportiva 2016/2017, devendo ser previamente publicitado através de Comunicado Oficial.