



## CAMPEONATO REGIONAL DE JUVENIS – 1.ª DIVISÃO – FUT. 11 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 Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, competição organizada pela AFM, nos termos do disposto na alínea q), do artigo 39.º, do Estatuto da Associação de Futebol da Madeira.
2. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, será tida como feita ao Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão.

#### Artigo 3.º

##### Disposições Prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente, as Sociedades Desportivas que participem na presente Competição, exceto se do texto resultar expressamente o contrário.
2. 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.

#### Artigo 4.º

##### Princípios Gerais

1. O Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão 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 Regional de Juvenis – 1.ª Divisão 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 Juvenis – 1.ª Divisão 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 Regional de Juvenis – 1.ª Divisão 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.

## Artigo 8.º

### Denominação da competição

1. A Competição tem a denominação oficial de Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, 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 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 9.º**

### **Qualificação**

1. O Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão é disputado por cinco (5) Clubes, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.
2. A participação na presente Competição é obrigatória para todos os Clubes que se tenham qualificado na época anterior, de acordo com os regulamentos aplicáveis.
3. No final de cada época desportiva, a AFM publicitará, através de Comunicado Oficial, os Clubes que tenham garantido a qualificação referida no número anterior.

## **Artigo 10.º**

### **Confirmação de Participação**

1. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de competir no Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, deverão confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte, nos termos definidos no Comunicado Oficial N.º 1.
2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares poderão competir no Campeonato.
3. A falta de confirmação de participação de um Clube determina a sua desistência.
4. Os Clubes devem indicar o estádio 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 11.º**

### **Formato da Competição**

1. A Prova será disputada por pontos. Tem obrigatoriamente duas voltas e os participantes encontrar-se-ão todos entre si, uma vez na condição de visitado e outra na de visitante.
2. Os jogos a disputar pelos Clubes, na condição de visitados, são obrigatoriamente realizados no campo por eles indicados no início da 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 noutra campo.
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 12º**

### **Classificação e desempates**



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

---

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes em cada série referida no artigo anterior, 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 encontrem 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 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.
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 estádio/campo neutro, designado pela AFM;
    - ii. Subsistindo a igualdade, será feito um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo;
    - iii. Se ainda subsistir a igualdade, o vencedor 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 estádio 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 FPF.
5. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

### Artigo 13º

#### Calendário da época desportiva

1. A Direção da AFM estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização dos jogos do Campeonato Nacional de Juniores e de jogos 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 Regionais ou em casos de força maior.
3. A Direção da 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 suscetíveis de afetar a verdade desportiva.



## Artigo 14º

### Ordem dos jogos

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. Para as últimas jornadas, o presente regulamento será de acordo a tabela 14, do Comunicado Nº 1, da AFM.
4. A AFM poderá determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes das habituais nas três (3) últimas jornadas, mediante requerimento apresentado por um Clube e com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na série da fase da prova em causa.

## Artigo 15º

### Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão são realizados na sede da AFM ou em local designado por esta, sempre que possível até vinte (20) 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 16º

### 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 **10 (dez) dias úteis** de antecedência relativamente à data calendarizada e deve ser instruído com os seguintes documentos:
  - a) Acordo de ambos os Clubes;

## Artigo 17º

### 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 estádio/campo deve dar entrada na AFM com **10 (dez) dias úteis** de antecedência da data do jogo, devidamente fundamentado.

## Artigo 18º

### Adiamento de jogos

1. A calendarização do Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão não será alterada por motivos de realização de jogos não oficiais.



2. Em exceção ao número anterior, os Clubes que tenham mais de dois 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 19º**

#### **Sobreposição de jogos no mesmo estádio**

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam, no mesmo estádio/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 de um Clube, 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 20º**

#### **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 a 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 21º**

#### **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 estádio, até vinte e quatro (24) horas depois, exceto nos casos seguintes:



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

---

- 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 elétrica que permita a normal iluminação do campo, 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, 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.
5. No caso previsto no anterior número dois (2), terão acesso ao estádio/campo, onde se complementar-á o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete.

### Artigo 22º

#### 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 23º

#### Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

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

### Artigo 24º

#### Subidas de Divisão

Sobem automaticamente à Divisão de Honra Regional, os dois primeiros classificados da 1ª Divisão Regional.

**PONTO ÚNICO:** Em caso de exclusão ou desqualificação de uma equipa, será considerada como descida automática, ficando classificada em último lugar.

### Artigo 25º

#### Prémios

A AFM institui para o Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão os seguintes prémios:

- a) Taça para o Clube vencedor da Competição;



b) 25 medalhas para o Clube vencedor da Competição.

### **III. Instalações Desportivas**

#### **Artigo 26º**

##### **Requisitos dos Estádios/Campos**

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por estádios/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 estádios/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 serão realizados nos estádios/campos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por Lei e no presente Regulamento.
5. Caso se verifique que as infraestruturas não permitem implementar áreas destinadas à prestação de primeiros-socorros os mesmos devem ser obrigatoriamente assegurados por ambulância de serviço de emergência médica.
6. Será recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados.
7. Nos jogos objeto de transmissão televisiva, os estádios/campos devem ainda dispor de condições para a captação e transmissão de imagens e sons e instalação de publicidade nos termos do presente Regulamento.

#### **Artigo 27º**

##### **Condições de Segurança**

De acordo com a legislação em vigor, a segurança para a realização dos jogos é da responsabilidade do Clube visitado.

#### **Artigo 28º**

##### **Acreditação**

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da AFM, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte.
2. A acreditação dos Delegados da AFM e os membros do Conselho de Arbitragem da AFM é feita diretamente pela AFM.

#### **Artigo 29º**

##### **Requisitos do terreno de jogo**





## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

---

1. Os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo relvado, natural ou sintético, de acordo com as Leis de Jogo em vigor.
2. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos números anteriores, devem indicar à AFM qual o estádio/campo 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 30º

#### Zonas Técnicas

1. Os Clubes definem para cada estádio/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 31º

#### 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 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 32º**

#### **Acesso ao balneário dos Clubes**

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados de Clubes, treinadores, médicos, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes.



2. O 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 a Equipa da Arbitragem.

### **Artigo 33º**

#### **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;
  - 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 coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números, um (1) e dois (2).

### **Artigo 34º**

#### **Condições de acesso de espetadores**

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos estádios onde se realizem os jogos do Campeonato, o que se encontra previsto na legislação em vigor.
2. As condições para os espetadores aos estádios devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos interessados, e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos.
3. As zonas para os espetadores devem estar separadas do terreno desportivo, 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 aplicável e sem prejuízo das condições de segurança previstas para a realização do jogo.
4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência.
5. Cada setor destinado aos 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 estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista.



## Artigo 35º

### Suportes Publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos estádios deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
  - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários – Linha lateral: 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 36º

#### Leis de jogo

Os jogos do Campeonato Regional da 1.ª Divisão de Juvenis são realizados de acordo com as Leis do jogo aprovadas pelo *International Football Association Board (IFAB)*, bem como de acordo com todas as normas emanadas pela FIFA.

### Artigo 37º

#### Duração dos jogos

***Os jogos do Campeonato têm a duração de oitenta (80) minutos, divididos em duas partes de quarenta (40) minutos, intercaladas por um intervalo de dez (10) minutos, os quais não se admite prolongamento.***

### Artigo 38º

#### 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 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 39º

### Delegado ao jogo dos Clubes

1. Cada Clube deve indicar, para cada jogo, um Delegado de jogo.
2. Podem ser delegados dos Clubes, atuando em sua representação, os membros dos seus órgãos sociais, ou os seus funcionários, devendo estes estar devidamente licenciados pela AFM e a quem será atribuído um cartão com a designação da sua função no 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, em duplicado, 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 preenchidas 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 40º

### Secretário Técnico

O cargo de secretário técnico nos Clubes participantes no Campeonato Regional de Juvenis – 1.<sup>a</sup> Divisão apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o I nível, de acordo com o regime jurídico de acesso à carreira de treinador e exercício da atividade de treinador de desporto, nos casos em que não conste da ficha de jogo a indicação do treinador ou do treinador adjunto.

## Artigo 41º

### Delegados de jogo da AFM

1. A AFM pode nomear delegados para os jogos do Campeonato Regional de Juvenis – 1.<sup>a</sup> Divisão, 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 do terreno de jogo e respetivo equipamento, com vista à realização dos jogos;
  - c) Verificar com o Coordenador de Segurança, quando exista, as condições de segurança do estádio;
  - 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 dos jogadores, nos casos em que não exista outro delegado do Clube com essa função;
  - e) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao *Flash Interview*, quando estas tenham lugar;
  - f) 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;
  - g) Elaborar, no final do período em que exerceu as suas funções, um relatório pormenorizado sobre todas as ocorrências do jogo, que deve ser enviado à AFM no prazo de três (3) dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

## Artigo 42º

### 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.

## Artigo 43º

### Equipas de Arbitragem

1. O Conselho de Arbitragem da AFM nomeará a Equipa de Arbitragem 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 Normal e Instruções para Árbitros.
3. Para cada jogo, poderão ainda ser designados observadores de árbitros pelo Conselho de Arbitragem da AFM, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFM.
4. Tudo quanto se relacionar com a Arbitragem será regulado pelo que se encontra estabelecido para as competições oficiais.
5. Em matéria de castigos, observa-se-á o fixado pelo Regulamento Disciplinar da FPF.

### **Artigo 44º**

#### **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 do Jogo.
2. Os Clubes podem designar até sete (7) jogadores suplentes na ficha técnica do jogo. O número de substituições é ilimitado, sendo que as mesmas devem-se realizar na linha lateral, junto ao meio campo do lado dos bancos dos suplentes. O jogador que irá substituir, só pode entrar em campo, após o substituído sair. Em caso do atleta ser obrigado por força maior a sair por outro lado do campo, o colega só pode entrar após autorização da equipa de arbitragem.
3. Por força das circunstâncias os capitães podem estar momentaneamente no banco de suplentes.
4. A substituição dos Guarda-Redes apenas pode ser efetuada com o jogo parado e com a autorização da equipa de arbitragem.
5. 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 escrito na AFM pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial.
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados.

### **Artigo 45º**

#### **Composição dos bancos de suplentes**

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
  - a) Um (1) Delegado ao jogo;
  - b) Dois (2) Treinadores;
  - c) Um (1) Médico;
  - d) Um (1) Massagista;
  - e) Sete (7) jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do bando de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.





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

### **Artigo 46º**

#### **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 apenso para o efeito, nos termos de modelo constante do Anexo I.
3. Apenas os elementos da equipa médica poderão ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

### **V. Equipamentos**

#### **Artigo 47º**

##### **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 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 utilizará o seu equipamento secundário.

#### **Artigo 48º**

##### **Identificação do capitão**

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

#### **Artigo 49º**

##### **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 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 dos jogadores, entregues pelo Delegado ao jogo de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois (2) algarismos;
- 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 50º**

#### **Emblemas oficiais**

1. Os equipamentos dos jogadores 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) cm<sup>2</sup> quando aplicado nas costas;
  - b) Cinquenta (50) cm<sup>2</sup> quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
  - c) Cinquenta (50) cm<sup>2</sup> 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 podem conter o emblema oficial da AFM.

### **Artigo 51º**

#### **Publicidade nos equipamentos**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de (4) quatro 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) cm<sup>2</sup>;
- b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até quatrocentos (450) cm<sup>2</sup>;
- c) Nas mangas das camisolas até cem (100) cm<sup>2</sup>;
- d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até duzentos e vinte (220) cm<sup>2</sup>;
- e) Na parte da frente da perna esquerda, sob o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até cento e vinte (120) cm<sup>2</sup>.

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) cm<sup>2</sup> 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) cm<sup>2</sup>.

8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FIFA, FPF e da AFM, não podendo exceder vinte (20) cm<sup>2</sup> 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 52º

#### Bolas

1. Numa prova por pontos, compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo;
2. A bola oficial a utilizar é da marca **ADIDAS TOP REPLIQUE – REF.ª A04857**.

## VI. Jogadores

### Artigo 53º

#### Inscrição e participação de jogadores

1. Apenas podem participar no Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFM/FPF, podendo ser Amadores, Profissionais ou Formandos, 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.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

3. Apenas podem competir nesta Prova os jogadores da categoria de Juvenis e Iniciados (Juniões B e C), de acordo com a respetiva idade e em conformidade com o fixado em Comunicado Oficial N.º 1, para cada época desportiva.
4. Os jogadores que queiram participar em Provas da categoria de Juvenis (Juniões B) devem ser sujeitos a avaliação médica com vista a atestar expressamente a sua aptidão para o efeito.
5. A participação de um jogador 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 os jogadores que tendo constado da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados.
6. A participação de um jogador num jogo do Campeonato, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente.

### Artigo 54º

#### Cedência temporária de jogadores

1. Os Clubes participantes na presente Prova podem ceder temporariamente a outro Clube, da mesma ou de outra competição, os serviços de um jogador profissional por si inscrito na AFM/FPF, nos termos da regulamentação e legislação referida no n.º 1 do artigo 53.º.
2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão.
3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

### Artigo 55º

#### 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 quando as 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 56º

#### Direitos e deveres dos treinadores, médios e massagistas

1. Os treinadores, médicos e massagistas têm o direito a exercer a sua atividade no Campeonato Regional de Juniores – 1ª Divisão, 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.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

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 da FPF.

### Artigo 57º

#### Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes no Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão 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 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.
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 treinado que se encontre habilitado.
5. 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.
6. Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador durante o mesmo período.

## VII. Transmissões Televisivas, Radiofónicas e por outros meios de comunicação

### Artigo 58º

#### Titularidade de direitos

Os Clubes participantes no Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão detêm os direitos de transmissão televisiva dos jogos por si disputados na qualidade de visitados, quando sejam igualmente o seu promotor, bem como dos respetivos resumo televisivos.

### Artigo 59º

#### Autorizações da AFM

1. A transmissão televisiva total ou parcial dos jogos do Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da AFM.
2. A autorização referida no número anterior encontra-se dependente do pagamento de uma taxa fixada pela AFM, para cada época desportiva.
3. A transmissão televisiva de, e para Portugal, de jogos realizados por Clubes regionais contra Clubes nacionais e estrangeiros fica igualmente dependente de autorização da AFM/FPF.
4. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei da Televisão.



## Artigo 60º

### Atividade dos órgãos de comunicação social

1. A realização de entrevistas de curta duração relativas ao jogo, comumente designadamente de *Flash Interview* e *SuperFlash*, bem como de uma conferência de imprensa final, que será efetuada pelo operador de televisão que detenha os direitos de retransmissão televisiva, quando um jogo do Campeonato seja transmitido em direto, é facultativa. Caso sejam realizadas, devem reger-se pelo disposto nos números seguintes.
2. Depois de terminados os jogos objetos de transmissão televisiva, pode ser realizado no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de *SuperFlash*, nas condições definidas pela AFM, devendo observar-se o que consta no número seguinte.
3. O *SuperFlash* tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente, e versará unicamente sobre factos ocorridos no jogo, sendo entrevistados em primeiro lugar os jogadores, e em segundo os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora.
4. O *Flash Interview* realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
  - a) Iniciar-se nos dez (10) minutos seguintes ao final do jogo;
  - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
  - c) São entrevistados dois (2) elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
  - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador adjunto;
  - e) A entrevista será realizada diante de um *back drop* fornecido pelo Clube visitado, do qual podem constar os seus emblemas e os logótipos de patrocinadores oficiais.
5. A conferência de imprensa final deverá iniciar-se nos vinte (20) minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o *Flash Interview*, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista.
6. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas às seguintes regras:
  - a) O treinador do Clube visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos vinte (20) minutos seguintes à conclusão do jogo.
  - b) O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube visitante.
7. Para efeitos deste artigo, estando presente um Delegado da AFM, este indicará aos Delegados dos Clubes, até cinco (5) minutos antes do tempo regulamentar do jogo terminar, quais os jogadores a ser entrevistados.
8. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa.
9. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados.
10. Os Clubes têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas.
11. De modo geral, toda a área de exposição televisiva ou fotográfica que exista nas instalações dos clubes intervenientes em jogos do Campeonato e que sejam objeto de transmissão televisiva ou captação fotográfica, ficam reservadas às marcas e produto dos patrocinadores do Clube visitado.
12. Os jogadores sorteados para o controlo antidopagem não podem ser indicados para qualquer tipo de entrevista ou conferência de imprensa.
13. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.



14. Podem também ser feitas entrevistas na Zona Mista, que corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e que se destina ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes através da zona referida.

15. Na Zona Mista realizam-se as entrevistas rápidas, aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.

### **Artigo 61º**

#### **Radiodifusão**

Os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, das imagens e sons dos jogos através de resumos diferidos com a duração máxima de quinze (15) minutos.

### **Artigo 62º**

#### **Outros meios de comunicação**

O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos jogos do Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

### **Artigo 63º**

#### **Ecrãs Gigantes**

1. Os Clubes visitados que nessa qualidade joguem em estádios que possuam ecrãs gigantes, podem efetuar transmissão de imagens e som, de acordo com as seguintes diretrizes:

- a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
- b) Durante o período de intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
- c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação de ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia, e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
- d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de carácter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;
- e) De forma geral, toda e qualquer difusão de imagem ou som deve respeitar os princípios gerais estabelecidos no presente Regulamento;

2. A utilização dos ecrãs gigantes de prévia autorização da AFM, a ser concedida para cada época desportiva.

3. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos do Campeonato, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas.

4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida de pela AFM.



5. Qualquer dúvida sobre a regularidade da emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da AFM, através de requerimento para o efeito, ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da AFM, quando este se encontrar presente.

6. A emissão de sons ou imagens nos termos deste artigo, sem autorização da AFM, constitui infração disciplinar, a ser sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar da FPF.

### **VIII. Organização Financeira**

#### **Artigo 64º**

##### **Competência**

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

#### **Artigo 65º**

##### **Quota de Organização**

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, poderá o Clube organizar jogos com entradas pagas, obrigando-se a pagar à AFM uma Quota de Organização.
2. O valor da Quota de Organização será estipulado na altura do pedido de autorização;
3. O pagamento da quota referida no número anterior deve ser efetuado à AFM no prazo de dez (10) dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem;
4. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma Quota no prazo referido no número anterior, é notificado pela AFM para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 50% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.

#### **Artigo 66º**

##### **Fiscalização**

A organização financeira dos jogos pode ser fiscalizada pela AFM.

#### **Artigo 67º**

##### **Encargos com deslocações**

Os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos do Campeonato.

#### **Artigo 68º**

##### **Jogos sem organização financeira e jogos repetidos**

1. Quando os Clubes efetuarem jogos em campo neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção.
2. Os Clubes que nos jogos repetidos indicarem estádios relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização, suportarão de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.





## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA

---

### Artigo 69º

#### Receita

A receita de cada jogo consiste no produto de venda de bilhetes, deduzido do IVA, acrescido do valor atribuído pela transmissão televisiva e publicidade estatística quando àquela haja lugar.

### Artigo 70º

#### Despesas de Organização

São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos do Campeonato Regional de Juvenis – 1.ª Divisão, o seguinte:

- a) Quotas de Organização;
- b) Segurança e todos os encargos de organização;
- c) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

### Artigo 71º

#### Emissão de bilhetes

1. A emissão dos bilhetes de ingresso para os jogos do Campeonato deve respeitar o *layout* fornecido pela AFM, e que incluirá, obrigatoriamente, as seguintes menções:

- a) Numeração sequencial;
- b) Denominação do jogo;
- c) Identificação das equipas;
- d) Identificação do estádio;
- e) Data e hora de jogo;
- f) Indicação da porta, sector, fila e lugar;
- g) Preço em Euros;
- h) Especificação da planta do recinto e do local de acesso;
- i) Identificação do organizador e do promotor do jogo;
- j) Especificação sumária dos factos impeditivos do acesso dos espetadores ao estádio e das consequências do incumprimento do regulamento de segurança e utilização e espaços de acesso público.

2. Sendo requerido pelo Clube interessado, pode a AFM autorizar um *layout* alternativo ao referido no número anterior, respeitando, no entanto, os requisitos aí mencionados.

3. Todos os bilhetes devem conter o emblema oficial da AFM.

4. Podem ainda ser emitidos convites pelos Clubes visitados, destinados a ser distribuídos pelos seus Patrocinadores, os quais, devem conter todas as especificações constantes no número dois (2).

### Artigo 72º

#### Preço dos bilhetes

1. Em cada época desportiva e no caso de ser pedido pelo Clube visitado o pagamento de ingressos, os preços serão fixados pela AFM.





## **ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DA MADEIRA**

---

2. Sem prejuízo do estabelecido no número anterior, a Direção da AFM poderá alterar os preços dos bilhetes em função da importância de um jogo, a requerimento do Clube visitado, devendo, no entanto, ser ouvido o Clube visitante.

3. A distribuição e venda irregular de bilhetes, e ainda a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, são criminalmente sancionadas, nos termos da Lei aplicável.

### **Artigo 73º**

#### **Distribuição e reembolso de bilhetes**

1. Os Clubes devem comunicar à AFM, aquando da sua inscrição, a capacidade total de lugares privativos de sócios, com direito a lugar marcado, bem como o número de lugares suscetíveis de serem vendidos no estádio no qual realizará os jogos na qualidade de Clube visitado.

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

3. Quando, por qualquer motivo, não se iniciar um jogo oficialmente marcado, todos os titulares de bilhetes para esse jogo têm direito a exigir o reembolso do preço do bilhete.

4. Se um jogo iniciado não se concluir mas devê-lo ser em data posterior, os titulares de bilhetes para o jogo podem trocá-los por novos bilhetes, de igual categoria.

### **Artigo 74º**

#### **Livre ingresso**

1. Nos jogos do Campeonato têm direito de livre entrada nos estádios as pessoas e quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável.

## **IX. Protestos dos jogos**

### **Artigo 75º**

#### **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 76º**

#### **Procedimento**

1. Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho de 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.

### **Artigo 77º**

#### **Entrada em vigor**

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