Regulamento das Provas
de 2017

ARTIGO 1.º DESIGNAÇÃO E NATUREZA DOS CAMPEONATOS 1

ARTIGO 2.º GESTÃO DAS COMPETIÇÕES 1

ARTIGO 3.º EQUIPAS PARTICIPANTES 2

ARTIGO 4.º FORMATO DAS COMPETIÇÕES 3

ARTIGO 5.º SUBIDAS E DESCIDAS 5

ARTIGO 6.º RECINTOS E EQUIPAMENTOS 6

ARTIGO 7.º TAXAS E PRAZOS DAS INSCRIÇÕES 8

ARTIGO 8.º FORMALIDADES DAS INSCRIÇÕES E REGISTO DOS JOGADORES 9

ARTIGO 9.º QUALIFICAÇÃO DOS JOGADORES 11

ARTIGO 10.º CALENDÁRIO DOS JOGOS 13

ARTIGO 11.º REGRAS E CONDUTAS NA COMPETIÇÃO E DURAÇÃO DOS JOGOS 16

ARTIGO 12.º INTERRUPÇÃO DO JOGO 17

ARTIGO 13.º METODOLOGIA DE PONTUAÇÃO 18

ARTIGO 14.º PRÉMIOS 19

ARTIGO 15.º ÁRBITRO PRINCIPAL E ÁRBITRO ASSISTENTE 20

ARTIGO 16.º PROTESTOS 21

ARTIGO 17.º TRATAMENTO DAS INFRACÇÕES AO REGULAMENTO 22

ARTIGO 18.º REVISÃO E INTERPRETAÇÃO DO REGULAMENTO 22

Artigo 1.º Designação e Natureza dos Campeonatos

1. Consideram-se campeonatos da Associação de Futebol de Macau (adiante designada por AFM), em 2017, os seguintes: Liga da 1.ª Divisão, Liga da 2.ª Divisão, Liga da 3.ª Divisão, Liga da 4.ª Divisão, Campeonato dos Veteranos, Taça AFM, Taça Presidente da AFM e Taça Júbilo.
2. No âmbito de contratos de patrocínio, a AFM reserva-se o direito de acordar com entidades terceiras uma designação especificada para qualquer um dos campeonatos supramencionados.
3. Caso o clube pretenda acrescentar no seu nome a designação do patrocínio, deve proceder, antes do início de cada época desportiva, ao pedido junto da AFM, cuja autorização será concedida, após a apreciação e deliberação da Direcção da AFM.

Artigo 2.º Gestão das Competições

1. Compete à Direcção da AFM gerir as competições por si organizadas e a dos requisitos dos clubes relativos à participação nas competições, nos termos do presente regulamento.
2. Apenas serão admitidos para a participação dos campeonatos os clubes que tenham o seu estatuto aprovado e publicado no Boletim Oficial da RAEM e que sejam reconhecidos pelo Instituto de Desporto como clubes desportivos.
3. Os clubes admitidos só podem enviar uma equipa para participar no campeonato para o qual tenha sido qualificado.
4. Compete à Direcção da AFM rever ou alterar o presente regulamento sempre que o entenda como necessário.
5. Caso seja admitida a inscrição do clube, este é considerado que concorda com o presente regulamento, cumprindo as regras ali estabelecidas.
6. A confirmação das inscrições dos clubes participantes na 1.ª, 2.ª ou 3.ª Divisão, implica a aceitação pelos mesmos de participar na Taça Presidente da AFM ou na

Taça AFM de 2017, cumprindo as regras estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 3.º Equipas Participantes

1. O Campeonato da 1.ª Divisão é composto por dez equipas, designadamente oito qualificadas para se manterem na 1.ª Divisão e duas subidas da 2.ª, após a conclusão da época transacta.
2. O Campeonato da 2.ª Divisão é composto por dez equipas, designadamente cinco qualificadas para se manterem na 2.ª Divisão, duas descidas da 1.ª e três subidas da 3.ª, após a conclusão da época transacta.
3. O Campeonato da 3.ª Divisão é composto por 12 equipas, desginadamente cinco qualificadas para se manterem na 3.ª Divisão, três descidas da 2.ª e quatro subidas da 4.ª, após a conclusão da época transacta.
4. Não é limitado o número de equipas a participar na 4.ª Divisão.
5. Não é limitado o número de equipas a participar no Campeonato dos Veteranos.
6. Não é limitado o número de equipas a participar na Taça Júbilo.
7. A Taça AFM é um torneio composto por 16 equipas, nomeadamente dez da 1.ª Divisão e 6 melhores classificadas na Taça Presidente.
8. A Taça Presidente é um torneio composto por 22 equipas, nomeadametne dez da 2.ª Divisão e doze da 3.ª.
9. Caso o número de equipas participantes não preencha todas as vagas correspondentes, pode a Direcção da AFM redefinir a composição do respectivo campeonato ou torneio. De igual modo, se o número de equipas participantes no Campeonato dos Veteranos e na Taça Júbilo seja inferior a seis, a AFM reserva-se o direito de cancelar a realização dessas competições. Uma vez cancelada a competição, a AFM irá informar as equipas já inscritas, reembolsando-as dos montantes das taxas que terão sido entregues.

Artigo 4.º Formato das Competições

1. É usado o formato das competições por pontos na 1.ª Divisão, a ser disputadas em duas voltas e com os participantes a jogarem todos entre si.
2. É usado o formato das competições por pontos na 2.ª Divisão, a ser disputadas em duas voltas e com os participantes a jogarem todos entre si.
3. É usado o formato das competições por pontos na 3.ª Divisão, a ser disputadas em uma só volta e com os participantes a jogarem todos entre si.
4. É adoptado o futebol de sete no Campeonato da 4.ª Divisão, que é dividido em duas fases, sendo a primeira dos grupos com formato de pontos. Os dois primeiros classificados de cada grupo passam para a 2.ª fase, que é eliminatória, para concorrer até às Meias-finais. As equipas vencedoras nas Meias-finais disputarão o jogo da Final e as equipas vencidas o jogo de apuramento do Terceiro Classificado.
   i) No caso de se verificar um empate no final do tempo regulamentar nos jogos da 2.ª fase, da Final e do Terceiro Classificado, as duas equipas procedem ao desempate através da marcação de grandes penalidades da seguinte forma:
      a) Cada equipa executa três pontapés. Se se mantiver o empate depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.
5. É adoptado o futebol de sete e é usado o formato por pontos no Campeonato dos Veteranos, a ser disputado em uma só volta e com os participantes a jogarem todos entre si. Caso o número de equipas participantes exceda os oito, estas serão divididas em dois grupos e iniciam a 1.ª fase da competição que adopta o formato de pontos. O primeiro classificado de cada grupo jogará com o segundo do outro, ou seja A1 contra B2 e B1 contra A2, avançando as equipas vencedoras para o jogo da Final e as vencidas o jogo de apuramento do Terceiro Classificado.
   i) No caso de se verificar um empate no final do tempo regulamentar nos jogos da Final e do Terceiro Classificado, as duas equipas procedem ao desempate

através da marcação de grandes penalidades da seguinte forma:

a) Cada equipa executa três pontapés. Se se mantiver o empate depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

6. É adoptado o futebol de sete e é usado o formato por pontos na Taça Júbilo, a ser disputado em uma só volta e com os participantes a jogarem todos entre si. Caso o número de equipas participantes exceda os oito, estas serão divididas em dois grupos e iniciam a 1.ª fase da competição que adopta o formato de pontos. O primeiro classificado de cada grupo jogará com o segundo do outro, ou seja A1 contra B2 e B1 contra A2, avançando as equipas vencedoras para o jogo da Final e as vencidas o jogo de apuramento do Terceiro Classificado.

i) No caso de se verificar um empate no final do tempo regulamentar nos jogos da Final e do Terceiro Classificado, as duas equipas procedem ao desempate através da marcação de grandes penalidades da seguinte forma:

a) Cada equipa executa três pontapés. Se se mantiver o empate depois das duas equipas terem executado os seus três pontapés, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

7. A Taça Presidente e a Taça AFM são disputadas no sistema de eliminatórias. No caso de se verificar um empate no final do tempo regulamentar, as duas equipas procedem ao desempate através da marcação de grandes penalidades da seguinte forma:

a) Cada equipa executa cinco pontapés. Se se mantiver o empate depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

8. Após os jogos dos quartos-finais da Taça Presidente, as quatro equipas vencidas passam para os jogos de apuramento, cujos concorrentes de cada jogo serão decididos

através de sorteio. As duas equipas vencedoras nos jogos de apuramento terão acesso juntamente com as quatro vencedoras nos quartos-finais à Taça AFM. No caso de se verificar um empate no final do tempo regulamentar no jogo de apuramento, as duas equipas procedem ao desempate através da marcação de grandes penalidades da seguinte forma:

a) Cada equipa executa cinco pontapés. Se se mantiver o empate depois das duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, a execução prossegue pela mesma ordem até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de tentativas.

Artigo 5.º Subidas e descidas

1. Depois de terminados todos os jogos da 1.ª Divisão, descem à 2.ª Divisão na época seguinte os dois clubes últimos classificados na tabela classificativa.
2. Depois de terminados todos os jogos da 2.ª Divisão, descem à 3.ª na época seguinte os três clubes últimos classificados na tabela classificativa e sobem à 1.ª Divisão os dois primeiros.
3. Depois de terminados todos os jogos da 3.ª Divisão, descem à 4.ª na época seguinte os quatro clubes últimos classificados na tabela classificativa e sobem à 2.ª os três primeiros.
4. Depois de terminados todos os jogos da 4.ª Divisão, sobem à 3.ª na época seguinte os quatro clubes semifinalistas.
5. Se o clube não cumprir com a obrigação de subida ou descida na época seguinte, será considerado como desistência de participação, sendo proibido participar em qualquer competição estipulada no presente regulamento dentro de dois anos (cumprido este prazo, o mesmo clube só poderá participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido), sendo a sua vaga preenchida pelo clube qualificado, adoptando a seguinte ordem de prioridade:

i) Se um clube não cumprir a subida de divisão, a vaga será preenchida por:

a) Clube da divisão directamente superior com obrigação de descida com melhor classificação;

b) Clube da mesma divisão com melhor classificação imediatamente a seguir, substituindo-o no cumprimento da subida de divisão;

ii) Se um clube não cumprir a obrigação de se manter na divisão a que pertence, a vaga será preenchida por:

a) Clube da mesma Divisão com melhor classificação;

b) Subida do clube da divisão directamente inferior com melhor classificação;

iii) Se um clube não cumprir a descida de divisão, a vaga será preenchida pelo clube da divisão directamente inferior com melhor classificação, mantendo-se este na divisão a que pertence.

6. Para os casos não mencionados no presente regulamento e para que a competição seja realizada como programada, a AFM reserva-se o direito de seleccionar a equipa destinada ao preenchimento da vaga.

7. Não haverá subidas nem descidas para o Campeonato dos Veteranos e a Taça Júbilo.

Artigo 6.º Recintos e equipamentos

1. Compete à AFM decidir sobre o recinto para a realização das competições, programar os calendários de jogos, que serão informados oportunamente aos clubes participantes, bem como fornecer as bolas de jogo.

2. Todos os clubes participantes devem registar as cores dos seus equipamentos a jogar em casa e fora (camisa, calções e meias), sendo obrigados à entrega das fotos dos mesmos (incluindo os de guarda-redes) uma semana antes do seu primeiro jogo da época, através de correio electrónico ou a deslocar-se pessoalmente à AFM, para efeitos de referência e arquivo.

3. De acordo com os calendários dos jogos, são consideradas equipas da casa as que estão no lado esquerdo da tabela e equipas de fora as que estão no lado direito, devendo a equipa da casa usar o equipamento de casa registado, enquanto a equipa de

fora deve usar um dos seus equipamentos registados com uma cor obviamente diferente do utilizado pela equipa da casa. Caso a equipa de fora não cumpra essa regra, é considerada como falta de comparência ao jogo.

4. Caso a equipa apresente, com a antecedência mínima de uma semana antes do jogo, justificações fundamentais para o pedido de alteração da cor do equipamento, cabe à AFM aprovar o pedido. Sendo que, a alteração da cor do equipamento só pode ser efectuada por uma só vez durante a época.
5. Quando a equipa tiver realizado o seu primeiro jogo, serão inalteráveis os números das camisas.
6. Caso a equipa apresente justificações fundamentais para o pedido de alteração dos números das camisas, cabe à AFM aprovar o pedido, no decorrer do campeonato.
7. Os jogadores devem usar caneleiras durante o jogo.
8. Durante o jogo, os jogadores suplentes e a equipa técnica devem usar equipamentos com cores diferentes dos utilizados pelos jogadores dentro do jogo.
9. Caso pretendam a estampagem de qualquer expressão ou imagem em cima da camisa do jogo, devem apresentar, com antecedência, o pedido junto da Direcção da AFM, para efeitos de aprovação.
10. Durante o jogo, cabe ao árbitro principal pedir à equipa a alteração das camisas, calções ou meias do seu equipamento quando estas não estejam em conformidade com os requisitos exigidos.
11. Só é admitido o uso de camisa interior por parte dos jogadores em campo, quando a cor for igual à cor essencial da manga da camisa de jogo. De igual modo, só se pode usar calções interiores, quando a sua cor for igual à cor essencial dos calções de jogo ou à parte inferior destes. Devem todos os jogadores usar a mesma cor de camisa ou calções interiores.
12. Para os jogos realizados no campo do Colégio D. Bosco, em conformidade com os regulamentos daquele recinto, é inadequado o uso de chuteiras de futebol com menos de 16 pitons no jogo.

13. Compete ao árbitro principal tomar a decisão para determinar se os equipamentos estão ou não em conformidade com os requisitos do presente regulamento.

Artigo 7.º Taxas e prazos das inscrições

1. Taxas de inscrição para:

   i) As equipas da 1.ª Divisão — MOP 2,000.00;

   ii) As equipas da 2.ª Divisão — MOP 1,000.00;

   iii) As equipas da 3.ª Divisão — MOP 1,000.00;

   iv) As equipas da 4.ª Divisão — MOP 700.00;

   v) As equipas da competição dos Veteranos — 700.00;

   vi) As equipas da Taça Júbilo — 700.00.

   (Salvo as disposições do n.º 9 do artigo 3.º, não será reembolsada a taxa paga após a inscrição)

2. Todos os participantes devem efectuar primeiramente a inscrição do clube e posteriormente a entrega dos dados dos jogadores e da equipa técnica dentro dos prazos fixados. No caso de se verificar o incumprimento dos prazos de inscrição e entrega de dados, será considerado como desistência da participação, o que implica a proibição de participar em qualquer competição estipulada no presente regulamento dentro de dois anos (depois de completar o prazo, o clube só poderá participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

3. Prazos das inscrições:

   Para os clubes da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, entre os dias 12 e 14 de Dezembro de 2016;

   Para os clubes da 4.ª Divisão, dos Veteranos e da Taça Júbilo, entre os dias 15 e 19 de Dezembro de 2016.

4. Prazo de entrega de dados:

   i) Para os clubes da 1.ª e 2.ª Divisões, entre os dias 19 de Dezembro de 2016 e 4 de

Janeiro de 2017;

ii) Para os clubes da 4.ª Divisão, entre os dias 5 e 13 de Janeiro de 2017;

iii) Para os clubes da 3.ª Divisão, dos Veteranos e da Taça Júbilo, entre os dias 18 e 24 de Janeiro de 2017.

Artigo 8.º Formalidades das inscrições e registo dos jogadores

1. Para participação nas competições do presente regulamento, os jogadores devem apresentar à AFM o atestado de aptidão física, emitido por médico registado nos Serviços de Saúde.
2. A inscrição do clube para participação na 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões só é considerada válida, se o número mínimo de jogadores atingir os 17, cujo seu máximo é de 26, dos quais 8 podem ser jogadores estrangeiros.
3. A inscrição do clube para participação na 4.ª Divisão só é considerada válida, se o número mínimo de jogadores atingir os 14, cujo seu máximo é de 18, dos quais 4 podem ser jogadores estrangeiros.
4. A inscrição do clube para participação no Campeonato dos Veteranos só é considerada válida, se o número mínimo de jogadores atingir os 14, cujo seu máximo é de 18, dos quais 4 podem ser jogadores estrangeiros, em que o ano de nascimento dos jogadores inscritos seja o ano de 1977 ou anterior.
5. A inscrição do clube para participação na Taça Júbilo só é considerada válida, se o número mínimo de jogadores atingir os 14, cujo seu máximo é de 18, em que o ano de nascimento dos jogadores inscritos seja o ano de 1969 ou anterior. Não é permitida a inscrição de jogadores estrangeiros nesse torneio.
6. No que diz respeito aos clubes participantes, o dirigente da equipa técnica deverá ser assumido por membro da direcção do clube ou por um delegado. Dirigente da equipa técnica, treinador, treinador assistente ou jogador inscrito no boletim de inscrição duma equipa não pode desempenhar nenhuma função numa outra equipa da mesma competição à qual pertença, em caso de infracção, será sujeito a sanções, de acordo

com os termos do artigo 17.º do presente regulamento.

7. Durante as inscrições dos clubes, devem apresentar os cartões de jogador da AFM, atestados de aptidão física, boletim de inscrição da equipa (sendo obrigatório o preenchimento do número do faxe ou e-mail) e ficha de inscrição de jogadores.

8. Todos os dados preenchidos devem ser verdadeiros, a par disso, a assinatura do jogador na ficha de inscrição deve ser idêntica à do seu documento de identificação apresentado.

9. Cada jogador só pode representar uma equipa, caso ocorra a situação de um jogador estar inscrito, ao mesmo tempo, em duas ou mais equipas, compete à Direcção da AFM proceder à abertura de um inquérito ao jogador e aos clubes envolvidos, cuja infracção será sujeito a sanções, de acordo com os termos do artigo 17.º do presente regulamento.

10. Prazos das inscrições de jogadores após o início das competições:

    i) Para as equipas da 1.ª e 2.ª Divisões, o prazo termina no dia em que se realiza o último jogo da primeira volta;

    ii) Para as equipas da 3.ª e 4.ª Divisões, Campeonato dos Veteranos e Taça Júbilo, o prazo termina no dia 30 de Abril de 2017.

11. Qualquer equipa que pretenda inscrever novos jogadores dentro do respectivo prazo supramencionado, deve tratar da inscrição de jogadores na sede da AFM três dias antes do jogo. Jogadores não inscritos são proibidos a serem alinhados no jogo.

12. Sem prejuízo dos termos dos números 2., 3., 4., 5. e 6. deste artigo, os clubes podem cancelar a inscrição dos jogadores, bem como inscrever novos jogadores dentro dos prazos referidos.

13. Quando a inscrição do jogador for cancelada, este não poderá ser novamente inscrito na corrente época desportiva.

14. Só pode cancelar a inscrição dos jogadores suspensos após o termo da sua suspensão.

15. Ao pedido da reemissão do cartão de jogador, é cobrado uma taxa de MOP300.00.

16. Na época de 2018, os clubes que irão participar no Campeonato da 1.ª Divisão só

podem inscrever treinadores possuidores de certificado “AFC — C License” ou nível superior para assumir esse cargo.

17. Na época de 2018, os clubes que irão participar no Campeonato da 2.ª e 3.ª Divisões só podem inscrever treinadores possuidores de certificado “AFC — D License” ou nível superior para assumir esse cargo.

Artigo 9.º Qualificação dos jogadores

1. Sem prejuízo do n.º 2 do artigo 8.º do presente regulamento, os clubes da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões podem inscrever até 26 jogadores dentro do respectivo prazo de inscrição, quando não tiverem atingido esse número.
2. Sem prejuízo do n.º 3 do artigo 8.º do presente regulamento, os clubes da 4.ª Divisão podem inscrever até 18 jogadores dentro do respectivo prazo de inscrição, quando não tiverem atingido esse número.
3. Sem prejuízo do n.º 4 do artigo 8.º do presente regulamento, os clubes do Campeonato dos Veteranos podem inscrever até 18 jogadores dentro do respectivo prazo de inscrição, quando não tiverem atingido esse número.
6. Sem prejuízo do n.º 5 do artigo 8.º do presente regulamento, os clubes da Taça Júbilo podem inscrever até 18 jogadores dentro do respectivo prazo de inscrição, quando não tiverem atingido esse número.
7. Considerando que todas as competições acima referidas são amadoras, a inscrição dos jogadores só é válida para a época desportiva de 2017 (incluindo a Taça Presidente e a Taça AFM), ou seja, é considerada expirada a validade da inscrição dos jogadores quando terminarem todos os jogos do presente regulamento.
8. Todos os jogadores portadores de Bilhete de Identidade de Residente de Macau, emitido pelos Serviços de Identificação, são considerados jogadores locais, caso contrário são considerados, para efeitos da presente regulamentação desportiva, jogadores estrangeiros.
9. Podem permanecer no máximo quatro jogadores estrangeiros nos jogos da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões (sendo permitida a substituição de estrangeiro por estrangeiro, porém, quando

um jogador estrangeiro for expulso no jogo, o número máximo de jogadores estrangeiros no jogo passa para três, e assim sucessivamente); caso o número de jogadores estrangeiros em campo exceder o limite, é considerado como infracção e sujeito a sanções, de acordo com o artigo 17.º do presente regulamento.

10. As equipas da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões devem alinhar quatro jogadores portadores de Bilhete de Identidade de Residente Permanente de Macau no início do jogo. Em caso de incumprimento desta disposição, será sujeito a sanções, de acordo com o artigo 17.º do presente regulamento.
11. Podem permanecer no máximo dois jogadores estrangeiros nos jogos da 4.ª divisão e dos Veteranos (sendo permitida a substituição de estrangeiro por estrangeiro, porém, quando um jogador estrangeiro for expulso no jogo, o número máximo de jogadores estrangeiro no jogo passa para um, e assim sucessivamente); caso o número de jogadores estrangeiros em campo exceder o limite, é considerado como infracção e sujeito a sanções, de acordo com o artigo 17.º do presente regulamento.
12. Não é permitida a participação de jogadores estrangeiros na Taça Júbilo.
13. Quando um jogador tiver acumulado três cartões amarelos será automaticamente suspenso no jogo seguinte (para os jogadores da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, são contados também os cartões amarelos acumulados nos jogos da Taça Presidente e da Taça AFM).
15. Se o clube tiver alinhado jogadores inaptos no jogo e tendo, esta infracção, sob a investigação da Direcção da AFM sido aprovada, será sujeito a uma ou mais das seguintes sanções:
    i) Derrota no jogo, contando como resultado final 0:3;
    ii) Para cada jogador inapto, será aplicada uma multa de MOP 1,000.00.
16. Sendo os seguintes, os procedimentos para a participação de jogadores oriundos de países ou regiões fora de Macau nas competições da AFM:
    i) Jogadores dos países ou regiões fora de Macau e registados em equipas estrangeiras, só lhes é permitida a inscrição com a apresentação prévia de certificado de transferência internacional, e de seguida, a recepção por parte da AFM da resposta

sobre os dados de registo do mesmo, facultada pela federação nacional ou regional à qual a sua equipa de origem pertence.

ii) Jogadores dos países ou regiões fora de Macau mas não registados em qualquer equipa estrangeira, só lhes é permitida a participação se o clube que os for inscrever emitir uma declaração, para efeitos de comprovar o não registo do jogador no estrangeiro.

17. Caso a AFM se depare com uma situação de registo de jogador estrangeiro mencionado na alínea i) do número anterior ainda com validade, será tal considerada o fornecimento de documentos falsos. Todos os jogos em que o jogador em causa tenha tido participado serão considerados ilícitos e o clube a que este pertence será sujeito a uma multa de MOP 1,000.00 por cada um desses jogos, alterando-se o resultado final para a derrota por 0:3.

18. A disposição deste artigo para além de ser aplicável nas competições do presente regulamento, aplica-se a todas as outras competições organizadas pela AFM.

Artigo 10.º Calendário dos Jogos

1. As competições do presente regulamento terão início em Janeiro de 2017.
2. O calendário dos jogos de todas as competições será elaborado pela AFM e publicado com a antecedência de 10 dias do início de cada uma das competições.
3. Quando, por motivos de força maior, não puder ser dado início ou concluir-se um jogo, este realizar-se-á numa data a ser definida pela AFM, sob a condição de não afectar o calendário, informando-se os clubes em causa com a antecedência de três dias da data do jogo.
4. No caso de insuficiência de número de equipas participantes (artigo 3.º do presente regulamento), a Direcção da AFM reserva-se o direito da decisão final para alterar o formato da competição (artigo 4.º do presente regulamento).
5. Após o sorteio das competições, todos os jogos devem ser realizados conforme o horário fixado. Todo e qualquer clube que não cumpra esta norma, será sujeito a sanções, com base nos seguintes critérios:

i) Se no início da segunda parte dos jogos da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, Taça Presidente e Taça AFM, a qualquer equipa que for impossibilitada de fazer alinhar onze jogadores em campo (à excepção de expulsão de jogadores pelo árbitro), será considerada falta de espírito desportivo e, em consequência, o clube será advertido por escrito pela AFM. Caso volte a infringir, a equipa será suspensa do resto dos jogos da respectiva competição e da participação na competição da época seguinte (sendo de um ano o prazo de suspensão, o clube, depois de o ter cumprido, só poderá voltar a participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

ii) Toda e qualquer equipa da 1.ª, 2.ª, 3.ª Divisões, Taça Presidente e Taça AFM que não apresentar o número mínimo de jogadores exigidos em campo (sete) por não possuir jogadores suplentes suficientes para substituir os jogadores lesionados durante o jogo, mesmo que não tenha infringido as disposições da alínea i) deste número, será considerada como falta de espírito desportivo e, em consequência, o clube será advertido por escrito pela AFM. Caso volte a infringir, a equipa será suspensa do resto dos jogos da respectiva competição e da participação na competição da época seguinte (sendo de um ano o prazo de suspensão, o clube, depois de o ter cumprido, só poderá voltar a participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

iii) Se no início da segunda parte dos jogos da 4.ª Divisão, dos Veteranos e Taça Júbilo, a qualquer equipa que for impossibilitada de fazer alinhar sete jogadores em campo (à excepção de expulsão de jogadores pelo árbitro), será considerada falta de espírito desportivo e, em consequência, o clube será advertido por escrito pela AFM. Caso volte a infringir, a equipa será suspensa no resto dos jogos da respectiva competição e na participação da competição da época seguinte (sendo de um ano o prazo de suspensão, o clube, depois de o ter cumprido, só poderá voltar a participar com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

iv) Toda e qualquer equipa da 4.ª Divisão, dos Veteranos e Taça Júbilo que não

apresentar o número mínimo de jogadores em campo (quatro) por não ter jogadores suplentes suficientes para substituir os jogadores lesionados durante o jogo, mesmo que não tenha infringido as disposições da alínea iii) deste número, será considerada falta de espírito desportivo e, em consequência, o clube será advertido por escrito pela AFM. Caso volte a infringir, a equipa será suspensa do resto dos jogos da respectiva competição e da participação na competição da época seguinte (sendo de um ano o prazo de suspensão, o clube, depois de o ter cumprido, só poderá voltar a participar com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

v) Qualquer equipa que desista ou que abandone a partida ainda no decorrer do jogo, sujeita-se a uma multa de MOP 2,000.00 (e só poderá voltar a participar no resto dos jogos depois de efectuar o pagamento). Caso volte a infringir, sujeita-se a uma multa de MOP 5,000.00 e a proibição de participar em qualquer competição organizada pela AFM durante dois anos (o prazo de suspensão será contado a partir do dia em que efectuou o pagamento da multa e, o clube, depois de cumprido o prazo, só poderá voltar a participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

vi) Qualquer clube que desista do respectivo campeonato ou torneio, sujeita-se a uma multa de MOP 10,000.00, sendo-lhe proibido participar em qualquer competição organizada pela AFM durante dois anos (o prazo de suspensão será contado a partir do dia em que efectuou o pagamento da multa e, o clube, depois de cumprido o prazo, só poderá voltar a participar na categoria mais baixa da respectiva competição, com a aprovação da Direcção da AFM, a seu pedido).

6. Qualquer clube possuidor de três ou mais jogadores que representem a Região Administrativa Especial de Macau em competições internacionais, tem direito a pedir alteração da data do jogo que seja influenciado, devendo este realizar-se na data definida pela AFM, não podendo os clubes contestar a data determinada.

7. Todos os avisos e comunicados, entre outras notificações emitidas pela AFM, serão enviados aos clubes (através do número do faxe ou correio electrónico que estes tiverem

facultado no boletim de inscrição) ou publicados no website da AFM. Desde que seja adoptado qualquer uma das formas acima mencionadas, será dado como concluído o processo de notificação por parte da AFM.

8. Nos jogos retomados posteriormente, as equipas não poderão alinhar com jogadores que foram sancionados com suspensão.
9. Para casos não previstos, a Direcção da AFM reserva-se o direito de tomar a decisão final.

Artigo 11.º Regras e Condutas na Competição e Duração dos Jogos

1. No caso de falta de recinto de jogo, os jogos organizados pela AFM poderão ser realizados em qualquer recinto desde que obedeça aos critérios de segurança.
2. Compete ao árbitro principal e ao comissário do jogo decidir se as condições de tempo e do campo estão aptas à realização do jogo.
3. Qualquer jogador que sofra um acidente durante o jogo, a responsabilidade derivada dessa ocorrência é do próprio jogador ou do clube e não da AFM.
4. Só é permitida a estadia dos seguintes elementos da equipa no banco de suplentes:
   i) Dirigente da equipa técnica;
   ii) Treinador;
   iii) Treinador assistente;
   iv) Médico da equipa;
   v) Jogadores suplentes equipados com uniforme de cor diferente da utilizada como camisa do jogo;
   vi) Assistente da equipa.
5. Não será permitida a entrada na área de jogo antes do início da partida ou durante o intervalo, à excepção dos jogadores constituintes das equipas do próprio jogo.
6. Os jogos da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, Taça Presidente e Taça AFM têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos cada e separadas entre si por um intervalo com a duração não superior a 15 minutos, sendo autorizada a substituição de três jogadores.

7. Os jogos da 4.ª Divisão têm a duração de 70 minutos, divididos em duas partes de 35 minutos cada e separadas entre si por um intervalo com a duração não superior a 15 minutos, sendo autorizada a substituição de sete jogadores.
8. Os jogos do Campeonato dos Veteranos têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25 minutos cada e separadas entre si por um intervalo com a duração não superior a 15 minutos, sendo autorizada a substituição de sete jogadores.
9. Os jogos da Taça Júbilo têm a duração de 50 minutos, divididos em duas partes de 25 minutos cada e separadas entre si por um intervalo com a duração não superior a 15 minutos, sendo autorizada a substituição de sete jogadores.
10. O responsável ou dirigente da equipa técnica deve, nos 30 minutos que antecedem o jogo, preencher os respectivos dados e assinar o boletim do encontro, entregando-o juntamente com a caderneta de equipa ao comissário do jogo e ao árbitro assistente.
11. Caso a equipa não apresente a caderneta de equipa, é considerada como falta de comparência e será sujeita a sanções, nos termos do n.º 9 do artigo 10.º do presente regulamento.

Artigo 12.º Interrupção do Jogo

1. Os jogos da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, Taça Presidente e Taça AFM têm a duração de 90 minutos. Caso o jogo seja interrompido por qualquer tipo de incidente que impeça o jogo de completar os 90 minutos regulamentares, compete à Direcção da AFM decidir se o último resultado antes da interrupção é considerado o resultado final, ou o jogo deve ser realizado, numa data posterior, com a duração de 90 minutos.
2. Os jogos da 4.ª Divisão têm a duração de 70 minutos. Caso o jogo seja interrompido por qualquer tipo de incidente que impedirá o jogo completar os 70 minutos regulamentares, compete à Direcção da AFM decidir se o último resultado antes da interrupção é considerado o resultado final, ou se o jogo deve ser realizado, numa data posterior, com a duração de 70 minutos.
3. Os jogos do Campeonato dos Veteranos e da Taça Júbilo têm a duração de 50 minutos. Caso o jogo seja interrompido por qualquer tipo de incidente que impeça o jogo completar

os 50 minutos regulamentares, compete à Direcção da AFM decidir se o último resultado antes da interrupção é considerado o resultado final, ou se o jogo deve ser realizado, numa data posterior, com a duração de 50 minutos.

4. A responsabilidade pela ocorrência de quaisquer problemas durante os jogos é assumida pelas próprias equipas.
5. Quando, devido às más condições de tempo, ou por motivos de força maior, não puder ser iniciado ou concluir-se um jogo (todos os jogos serão cancelados se o sinal de tufão n.º 8 ainda estiver içado pelas 13:00 naquele dia ou se, duas horas antes do jogo, o sinal de chuva intensa ainda estiver emitido, pelos Serviços Meteorológicos e Geofísicos), o comissário do jogo tem o poder de decidir cancelá-lo ou interrompê-lo, transcrevendo os fundamentos da decisão no boletim do jogo.
6. Quando o jogo não puder concluir devido à infracção disciplinar da equipa ou por qualquer outro motivo de intervenção humana, o árbitro principal possui o direito da decisão final sobre a sua interrupção. Por conseguinte, compete à Direcção da AFM aplicar uma das seguintes formas de tratamento, de acordo com o relatório de investigação:
   i) AFM admite o último resultado verificado antes da interrupção, considerando-o como resultado final do jogo;
   ii) AFM anula o jogo, mandando repeti-lo em data posterior;
   iii) AFM manda retomar o jogo, que será disputado pelos mesmos jogadores alinhados no momento da interrupção do primeiro jogo.

Artigo 13.º Metodologia de pontuação

1. Nas competições disputadas por pontos, adoptar-se-á a seguinte regra de pontuação: vitória — 3 pontos, empate — 1 ponto, derrota — 0 ponto.
2. Caso o clube desista da sua participação ou seja sujeito à suspensão a meio do campeonato, todos os pontos adquiridos serão anulados (caso o número de jogos realizados ultrapasse a metade do total realizado do campeonato, serão mantidos os pontos, ficando todos os

resultados do resto dos jogos fixados em derrota por 0:3).

3. A classificação final dos clubes que se encontrarem em igualdade, com mesma pontuação, depende, para efeitos de desempate, das seguintes disposições e segundo a ordem de prioridade:

   i) Ficando em último a equipa que tiver desistido de um ou mais jogos;

   ii) Ficando em primeiro a equipa que tiver obtido o maior número de pontos alcançados no jogo ou nos jogos realizados entre si;

   iii) Ficando em primeiro a equipa com a maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos, nos jogos realizados entre si;

   iv) Ficando em primeiro a equipa com o maior número de golos marcados, no cômputo dos jogos realizados entre si;

   v) Ficando em primeiro a equipa com o maior número de vitórias em toda a competição;

   vi) Ficando em primeiro a equipa com a maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos, nos jogos realizados em toda a competição;

   vii) Ficando em primeiro a equipa com o maior número de golos marcados, nos jogos realizados em toda a competição;

   viii) Se, após a aplicação sucessiva dos critérios constantes das 7 alíneas anteriores, ainda subsistir uma situação de igualdade, as equipas interessadas terão que disputar um jogo ou mais jogos destinados a definir a classificação dessas equipas no final.

Artigo 14.º Prémios

1. Aos clubes melhores classificados nas competições da 1.ª, 2.ª e 3.ª Divisões, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e trinta e seis medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

2. Aos clubes melhores classificados na competição da 4.ª divisão, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e vinte e quatro medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

3. Aos clubes melhores classificados na competição de Juniores Sub-18, serão atribuídos os

seguintes prémios:

i) Uma taça e vinte e oito medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

4. Aos clubes melhores classificados na competição de Juniores Sub-16, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e vinte e oito medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

5. Aos clubes melhores classificados na competição dos Veteranos, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e vinte e quatro medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

6. Aos clubes melhores classificados na Taça Júbilo, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e vinte e quatro medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

7. Aos clubes melhores classificados na Taça AFM e na Taça Presidente AFM, serão atribuídos os seguintes prémios:

   i) Uma taça e trinta e seis medalhas para cada clube (1.º, 2.º, 3.º e 4.º classificado).

Artigo 15.º Árbitro Principal e Árbitro Assistente

1. Os jogos das competições da época de 2017 serão dirigidos por árbitros principais e árbitros assistentes registados na AFM.
2. Caso o árbitro não possa comparecer ao jogo, a AFM irá nomear outro árbitro principal ou árbitro assistente, registados na AFM, para substituí-lo na arbitragem do jogo.
3. Quando o árbitro se encontrar impossibilitado de assumir o cargo para o qual foi originalmente designado, poderá assumir um outro cargo de arbitragem.
4. Todos os jogos devem ser realizados conforme o horário fixado. Caso o jogo não possa iniciar-se a tempo, deve o árbitro principal elaborar um relatório, descrevendo a razão do atraso. Caso o árbitro principal ou árbitro assistente se atrase ou falte ao jogo, deve o primeiro justificar, por escrito, o motivo do atraso ou da falta.
5. O árbitro principal deve dispor à AFM de todas as informações relacionadas com o jogo dentro de 48 horas, nas quais se incluem a lista de jogadores do jogo, registo de substituições, relatório do árbitro, relatório sobre a suspensão por cartão vermelho ou por

actos indevidos (exercidos pelos jogadores, elementos oficiais da equipa ou indivíduos da assistência).

6. Lista de jogadores do jogo: O dirigente da equipa técnica ou treinador deve entregar, antes de começar o jogo, a caderneta da equipa e a lista de jogadores titulares, emitida pela AFM, ao comissário do jogo, devendo este identificar todos os jogadores participantes.
7. O árbitro assistente deve verificar se os equipamentos dos jogadores que entram em campo correspondem aos requisitos estabelecidos.
8. Quando o árbitro principal achar necessário, os jogadores devem assinar a lista de jogadores do jogo.
9. Deve constar na lista de jogadores do jogo o número de registo e o número de camisa de cada jogador, sendo esta confirmada e assinada pelo dirigente da equipa técnica ou treinador, antes de começar o jogo.
10. O árbitro principal deve preencher os nomes dos árbitros assistentes no relatório do árbitro.
11. No decorrer do jogo, apenas é permitido ao capitão da equipa colocar questões, com correcção, ao árbitro principal sobre a decisão tomada.

Artigo 16.º Protestos

1. Terminado o jogo, se a equipa achar que os seus direitos e interesses foram prejudicados, pode o director da equipa técnica ou o treinador (conforme inscrito no boletim de inscrição do clube) protestar o jogo, notificando ao comissário do jogo e assinando no relatório do árbitro para confirmação. O protesto só será admitido se for feito por escrito e entregue, no dia útil seguinte, à AFM juntamente com a taxa devida (MOP 2,000.00), cuja qual será reembolsada se o protesto for julgado procedente.
2. Qualquer parte que não concorde com a decisão sobre o protesto, terá direito de impugnar, de acordo com o artigo 64.º da “FIFA STATUTES”.

Artigo 17.º Tratamento das Infracções ao Regulamento

1. Provada a infracção ou acto indevido ao presente regulamento cometidos por um clube, elemento oficial da equipa, jogador, entre outros, compete à Direcção da AFM decidir sobre o seu tratamento. Se o clube, jogador ou elemento técnico da equipa tiver praticado actos infractores, será sujeito à suspensão do campeonato, da qualidade de sócio num prazo determinado, à multa ou a outras sanções deliberadas pela Direcção da AFM. Caso o clube seja suspenso no meio do campeonato, a Direcção da AFM tem a autoridade de conceder os pontos, que o clube poderia obter nos jogos que faltam, aos clubes adversários de cada um desses jogos. O valor da multa devida ao clube não pode exceder as MOP 10,000.00 e deve ser pago dentro do prazo de catorze dias.
2. Com base nos relatórios do árbitro e do comissário do jogo, os casos que envolvam a amostragem do cartão amarelo, cartão vermelho e a prática de actos indevidos por parte dos jogadores, serão tratados e decididos por deliberação da Direcção da AFM.
3. Qualquer clube que, para além de incorrer em falta de comparência ao jogo, ainda praticar outros actos indevidos, tais como a desistência do campeonato, a desistência antes ou no meio de jogos, entre outros, a Direcção da AFM tem o poder de deliberar sobre as sanções a serem atribuídas para cada um dos actos praticados.
4. Para os casos de infracção não mencionados no presente regulamento, a Direcção da AFM reserva-se o direito de se pronunciar sobre as devidas sanções.

Artigo 18.º Revisão e Interpretação do Regulamento

1. A Direcção da AFM reserva o direito de tomar a decisão final sobre a alteração, aditamento, revogação e interpretação das disposições do presente regulamento.
2. Caso o presente regulamento careça de alterações ou de complementaridade ao seu conteúdo, cabe à Direcção da AFM executar em conformidade e a todo o momento, sob a aprovação da Comissão de Recursos.
3. Todos os casos de litígio ou de infracção sobre a aplicação do presente regulamento, serão

resolvidos pela AFM, reservando-se a mesma o direito de tomar a decisão final.

4. Para os casos omissos no presente regulamento, a Direcção da AFM reserva-se o direito da decisão final.

Em caso de dúvida sobre o conteúdo do presente regulamento, o texto em língua chinesa prevalece sobre a tradução ou sobre o texto em língua portuguesa.