



**LIGA
MOÇAMBICANA
DE FUTEBOL**

**REGULAMENTO
DE COMPETIÇÕES
2018**



LIGA MOÇAMBICANA DE FUTEBOL

Sede (provisória)
Av. Zedequias Manganhela nº 520 – 6º Andar – Flat 603
Tel/Fax: 21 311122 Cel: 82 3015406
Email: lmf@tvcabo.co.mz
Maputo- Moçambique



LIGA MOÇAMBICANA DE FUTEBOL

REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES



EDIÇÃO - 2018

MAPUTO

CAPITULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º (Disposição prévia)

Clubes participantes nas competições não - amadoras.

L.M.F. - Liga Moçambicana de Futebol.

F.M.F. – Federação Moçambicana de Futebol.

Artigo 2.º (Época oficial desportiva)

1. A época oficial desportiva tem início a partir de 07 de Dezembro de cada ano.
2. A Assembleia Geral poderá, em caso de força maior e em circunstâncias excepcionais, devidamente justificadas, prorrogar o termo da época desportiva, assim como suspender total ou parcialmente qualquer competição oficial da Liga.

Artigo 3.º (Suspensão anual)

Salvo casos especiais, devidamente autorizados pela LMF ou previstos neste Regulamento, os Clubes não podem participar em jogos oficiais durante o período de suspensão anual, o qual decorre de 01 de Novembro de cada ano a 07 de Dezembro do ano seguinte.

Artigo 4.º (Actividade oficial)

Considera-se actividade oficial a que respeita à participação nos Campeonatos Nacionais, Taças da Liga, Taça de Moçambique, Super Taça e outras provas que sejam organizadas ou autorizadas quer pela Liga ou pela F.M.F.

Artigo 5.º (Denominação e ordenamento dos campeonatos)

Consideram-se competições oficiais as organizadas pela LMF, em coordenação com a F.M.F.:

1. A LMF em coordenação com a F.M.F., divulgará anualmente a relação definitiva dos Clubes participantes em cada competição de carácter não - amadora.
2. A LMF em coordenação com a F.M.F., divulgará anualmente o Programa Oficial de Competições.
3. As competições oficiais são de participação obrigatória para os Clubes que tenham sido qualificados para as mesmas.
4. Os Clubes da Liga participam obrigatoriamente na Taça de Moçambique e, quando qualificados na Super Taça.
5. Os Clubes devem cumprir as obrigações decorrentes dos patrocínios das competições.

CAPÍTULO II

JOIA E INSCRIÇÕES

Artigo 6.º

1. Os Clubes que pela primeira vez tomem parte em competições organizadas pela LMF ou a ela retomem deverão efectuar o pagamento de uma Jóia no valor de 50.000,00MT (cinquenta mil meticais) a qual os habilitará a serem Associados desta. O referido pagamento deverá ser efectuado ate quinze dias antes do início da 1ª competição a ser organizada pela LMF.
 - a) Findo o prazo estabelecido por Comunicado Oficial o pagamento da Jóia só será aceite acrescido a uma taxa de 20% correspondente a 10.000,00MT (dez mil meticais).
2. No inicio de cada época desportiva os Clubes deverão efectuar o pagamento da Taxa de Inscrição no valor de 100.000,00MT (cem mil meticais).
 - a) Findo o prazo estabelecido por Comunicado Oficial o pagamento da Taxa de Inscrição só será aceite acrescido a uma taxa de 20% correspondente a 20.000,00MT (vinte mil meticais).
3. Após o cumprimento das formalidades previstas nos números 1 e 2 do presente artigo os Clubes deverão apresentar os seguintes documentos para a conclusão do seu processo de inscrição;
 - a) Estatutos do Clube
 - b) Contrato Programa,
 - c) Relação dos Órgãos Sociais do Clube,
 - d) Boletim de Inscrição na Prova com endereço, fax, e-mail e contacto de três dirigentes,
 - e) Verbete de Assinaturas dos Dirigentes autorizados a representar o Clube,
 - f) Apresentação da relação nominal dos 40(quarenta) beneficiários do Seguro,
 - g) Logótipo Oficial do Clube Vectorizado (em formato electrónico),
 - h) Indicação do Director de Segurança do Clube,
 - i) Indicação do Campo onde vai realizar os seus jogos Oficiais,
 - j) Indicação dos seus equipamentos de jogo,
 - k) Indicação da publicidade nos equipamentos,
 - l) Registo de claque
4. Qualquer alteração que se verifique as informações do nº anterior deverão ser comunicadas por escrito a Liga Moçambicana de Futebol sob pena de se incorrer em infracção disciplinar em caso de incumprimento.

Artigo 7.º

(Impedimento de inscrição)

1. Não serão aceites inscrições de Clubes que tenham dívidas para com a Liga, resultantes de sanções de natureza disciplinar e outras das épocas anteriores.

CAPÍTULO III

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 8.º

(Definição de competições)

As competições oficiais serão a eliminar e/ou por pontos.

Artigo 9.º **(Competições a eliminar)**

1. Nas competições a eliminar, a prova é realizada por fases, sendo excluídos os vencidos de cada fase até se apurarem os dois finalistas.
2. Em cada fase das competições a eliminar, os Clubes realizarão os jogos de acordo com o estabelecido no presente Regulamento para cada prova.
3. Se no final do jogo ou jogos de cada eliminatória se verificar igualdade, o desempate proceder-se-á da seguinte forma:
 - a) Após o decurso do tempo oficial de jogo, será efectuado um intervalo de cinco minutos, sendo o mesmo prolongado por trinta minutos, divididos em duas partes, sem intervalo, mas com mudança de campo;
 - b) Se, findo o prolongamento referido na alínea anterior ainda subsistir a igualdade, apurar-se-á o vencedor por marcação de grandes penalidades, segundo as disposições das Leis do Jogo.

Artigo 10.º **(Competições por pontos)**

1. As competições oficiais por pontos terão obrigatoriamente duas voltas e os participantes encontrar-se-ão todos entre si, uma vez na condição de visitados e outra na de visitantes, nos respectivos estádios ou campos, não sendo autorizada a inversão dos jogos.

§ No Caso de um Clube visitado não reunir condições temporariamente para a realização dos jogos pode-se com consentimento prévio dos clubes visitantes fazer-se a inversão de jogo até um máximo de 3 (três) jogos findos os quais será obedecido o resultado do sorteio marcando-se os jogos em campo indicado pelo Clube ou em campo a indicar pela LMF.

2. Os jogos a disputar pelos Clubes, na condição de visitados, são obrigatoriamente realizados no estádio ou campo por eles indicados no início de cada época, sobre o qual detenha título legítimo de utilização, sem prejuízo de, em circunstâncias especiais e de força maior, ser autorizado ou obrigado a jogar noutro estádio. Nas últimas três jornadas, salvo casos de força maior ou por motivos disciplinares, não é permitida a mudança de estádio ou campo.
3. Nas competições disputadas por pontos adoptar-se-á a seguinte tabela:

| | |
|-----------------|----------|
| □ VITÓRIA | 3 pontos |
| □ EMPATE | 1 ponto |
| □ DERROTA..... | 0 pontos |

4. Para estabelecimento da classificação geral dos Clubes, que no final das competições se encontrarem com igual número de pontos, serão aplicados para efeitos de desempate os seguintes critérios, segundo ordem de prioridade:
 - a) Número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
 - b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;
 - c) Maior diferença entre o número dos golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos realizados em toda a competição;
 - d) O maior n.º de golos marcados em toda a competição;
 - e) O maior número de vitórias em toda a competição;

5. Se após a aplicação sucessiva dos critérios estabelecidos no número anterior ainda subsistir situação de igualdade, observar-se-á o seguinte critério de desempate:

- a) Se só houver duas equipas empatadas, realizar-se-á um jogo em campo neutro, a designar pela Liga. Se findo este jogo, se mantiver o empate, proceder-se-á ao desempate de acordo com o estipulado no número 3 do Artigo 7.º do presente Regulamento;
- b) Tratando-se de mais de duas equipas em situação de igualdade, realizar-se-á uma competição a uma só volta, em campo neutro, para encontrar o vencedor;
- c) Se finda esta competição não se encontrar o vencedor e ficarem duas ou mais equipas empatadas, proceder-se-á ao desempate de acordo com os critérios fixados no número 4 deste artigo.

CAPÍTULO IV

JOGOS

Artigo 11.º (Leis do jogo)

1. Os jogos serão disputados de harmonia com as LEIS DO JOGO e directivas emanadas da "Fédération Internationale de Football Association (FIFA)".
2. As alterações às LEIS DO JOGO e directivas da FIFA só são vinculativas depois de oficialmente divulgadas pela Federação Moçambicana de Futebol em Comunicado Oficial.

Artigo 12.º (Calendários)

A Liga estabelecerá, em coordenação com a FMF o Programa de Competições contendo, as datas das provas oficiais, incluindo as referentes aos jogos das competições internacionais de Clubes e das Selecções Nacionais, durante a época, salvo nas épocas de realização das fases finais do CAN e do Mundo.

Artigo 13.º (Marcação e horários dos jogos)

1. A marcação de jogos é da exclusiva competência da LMF devendo esta comunicar aos Clubes com a devida antecedência, o programa dos jogos, as nomeações dos Árbitros com a indicação das datas, horas e locais de realização.
- 1.1 - Entende-se por devida antecedência o prazo de pelo menos 48 horas, a contar da recepção da comunicação, antes da data marcada para os jogos; à excepção dos mandados repetir, e dos que neste regulamento têm expressamente marcado para o prazo de 24 ou 72 horas para serem efectuados. Nos casos em que, seja necessário fazer a comunicação em tão curto prazo, esta será feita por fax e confirmado por ofício.

Artigo 14.º

A Liga Moçambicana de Futebol, poderá em casos excepcionais e ainda por motivos de força maior encurtar o prazo de 48 horas para 24 horas podendo esta comunicação ser feita em via Telefax e confirmada por ofício.

Artigo 15.º

1. A Liga Moçambicana de Futebol poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais , salvo em relação a última jornada da prova ,na qual os jogos terão que ser disputados à mesma hora e no mesmo dia por todos os Clubes intervenientes, salvo no caso de não existirem campos suficientes então serão marcados os jogos que não intervenham na decisão da classificação para uma data anterior.
2. A comunicação das alterações de data, hora e local da realização dos jogos, será processada de acordo com as normas estabelecidas no presente Regulamento, deve ser efectuada com a antecedência de, pelo menos, sete dias, à excepção dos jogos mandados repetir e dos que tenham normas de designação específica estabelecidas no presente Regulamento.
3. A comunicação será efectuada por telefax ou por qualquer outro meio de comunicação, sendo obrigatória a confirmação da recepção pelos Clubes.
4. Os horários de início dos jogos das competições oficiais são fixados pela Liga no início de cada competição, podendo estas ser alteradas em razão das condições climáticas pelo mesmo organismo.

Artigo 16.º
(Jogos não iniciados ou dados por terminados)

1. Quando o árbitro não inicie um jogo ou o der por findo antes do tempo regulamentar, deverá comunicar o facto aos capitães de equipa e delegados de ambos os Clubes, assim como ao delegado ao jogo da Liga, quando nomeado, informando-os das razões da sua decisão.
2. Dado o jogo por findo, o árbitro não poderá ordenar o recomeço do mesmo, salvo no caso de verificar que se enganou na contagem do tempo e os jogadores de ambas as equipas ainda estiverem no terreno do jogo.
3. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo a equipa que, a pretexto duma interrupção do jogo, sair do terreno do jogo sem que o árbitro tenha feito a participação referida a que alude o número um deste artigo.
4. Quando o jogo tiver sido dado por terminado pelo árbitro antes do termo do seu tempo regulamentar, o resultado que o mesmo registe não será homologado, marcando-se novo jogo, salvo nos casos expressamente previstos nos Regulamentos.

Artigo 17.º
(Adiamentos devidos às alterações dos estádios e casos fortuitos)

1. Quando por causa fortuita ou de força maior, não se verifiquem as condições para que um jogo se inicie ou conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á no mesmo estádio, dentro das 30 horas seguintes, salvo se os delegados dos dois Clubes declararem no Boletim do Encontro o seu acordo para a realização ou conclusão do mesmo noutra data, desde que respeitados os limites referidos nos números 3 e 4 do Art. 12.º deste Regulamento.
2. Caso um jogo não se conclua por factos que não sejam imputáveis objectivamente a qualquer dos Clubes, o tempo do jogo completar-se-á, reatando-se o mesmo com o resultado que se verificava no momento da interrupção, no prazo previsto no número anterior.
3. As despesas acrescidas do Clube visitante serão suportadas pelo Clube a quem sejam imputadas as responsabilidades pela não conclusão do jogo, ou pelo próprio Clube se os factos não forem imputáveis.

Artigo 18.º
(Antecipação e adiamento de Jogos)

1. Os pedidos de antecipação, adiamento das datas, horas e locais dos jogos previstos nos Calendários Oficiais e Comunicados Oficiais deverão dar entrada na LMF com sete dias de antecedência.
2. Os pedidos devidamente fundamentados, serão apresentados pelo Clube peticionário a LMF.
3. O Clube peticionário deverá indicar a data acordada e fazer prova do acordo com o adversário;
4. Os pedidos deverão ser apresentados por carta ou fax
5. A LMF poderá não autorizar o adiamento ou antecipação, se entender que isso prejudica o andamento normal da prova e que possa prejudicar a normal preparação das Selecções Nacionais, depois de consultada a FMF.
6. Os pedidos de antecipação ou adiamento de jogos não necessitam de acordo do Clube adversário quando formulados pelo Clube visitado e desde que satisfaçam o Regulamento sobre indemnização, salvo se o Clube Visitante tiver de realizar na semana imediatamente anterior ou posterior ao jogo, qualquer encontro oficial integrado em competições da CAF, FIFA ou ainda haja prejuízo das Selecções Nacionais. Quando o pedido for formulado pelo Clube visitante, somente pode ser autorizado, desde que haja acordo escrito do Clube visitado nas condições que os mesmos ajustarem.
7. A antecipação dos jogos para o Sábado imediatamente anterior, pode ser pedido pelo Clube visitado, sem necessidade de acordo com o Clube adversário.
 - a) O pedido de alteração previsto no numero anterior deverá dar entrada na LMF com sete dias de antecedência sujeitando-se ao previsto no n.º 6 do presente artigo.
8. Os pedidos de antecipação dos jogos para Sábado, solicitados conjuntamente pelos dois Clubes interessados, podem ser autorizados, desde que se verifiquem as seguintes condições.
 - a) Dêem entrada na LMF com sete dias de antecedência;
 - b) Tenham inicio a partir das 15:00horas ou 15:30horas de Sábado.
9. As indemnizações a pagar pelos Clubes (visitado e visitante) que pedem alteração das datas e local dos jogos já publicados em Comunicado Oficial são:
 - a) Campeonato Nacional 40.000,00MT
 - b) Taças da Liga.....20.000,00MT
 - c) Sempre que seja apresentado um pedido de alteração da realização de um jogo para outra data, e não haja necessidade de um acordo, o Clube peticionário pagará o valor de 10.000,00MT (dez mil meticais) ao adversário e 30.000,00MT (trinta mil meticais) à LMF.
10. O Clube que peça a alteração da data ou local do jogo após publicação deste em Comunicado Oficial, deve dar cumprimento às seguintes determinações perante a LMF:
 - a) Fazer prova no prazo previsto para apresentação do pedido do acordo por escrito do adversário sempre que necessário:
 - b) Fazer prova do pagamento das indemnizações devidas ou de renúncia, por escrito, dos seus titulares às mesmas.
 - c) Fazer prova do pagamento de que foi dado conhecimento no mesmo prazo ao adversário pedido de alteração.
11. O primeiro dia do prazo será o dia seguinte ao da entrada do pedido nos serviços da FMF ou LMF o último dia do prazo será contado tendo em conta a data fixada do jogo.

12. No caso de um jogo que venha a ser antecipado ou adiado para o dia imediatamente anterior ou posterior, o último do prazo será contado tendo em conta a data do jogo inicialmente fixada:

Artigo 19.º
(Jogos anulados e mandados repetir)

Os jogos que vierem a ser anulados ou mandados repetir, por motivo de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se realizaram da primeira vez, salvo se o campo não tiver condições regulamentares e não seja possível regularizá-las em tempo oportuno, cabendo, neste caso, à Liga a designação de campo alternativo.

Artigo 20.º
(Atrasos das equipas e interrupções)

1. Quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do árbitro, deverá este aguardar até sessenta minutos, se as condições atmosféricas e de visibilidade permitirem a realização do jogo.
2. Em qualquer outra circunstância ou nos casos de interrupção por casos fortuitos ou de força maior, o árbitro deverá aguardar durante um período máximo de trinta minutos.
3. O árbitro fará constar no seu relatório do Boletim do Encontro as ocorrências previstas nos números anteriores.

Artigo 21.º
(Deveres dos Clubes)

1. Os clubes filiados na Liga não podem realizar jogos particulares após o início das competições da Liga, a não ser que tenha recebido autorização emitida pela LMF a autorização para realização de jogos particulares é da competência da FMF, a qual deve obter parecer prévio favorável da Liga sempre que intervenham clubes participantes nas competições por estas organizadas, enquanto as mesmas decorrem.
2. Compete aos Clubes, na qualidade de visitados ou considerados como tal, através do seu Director de Segurança, assegurar a manutenção da ordem e disciplina dentro dos seus recintos desportivos, antes, durante e após os jogos neles realizados, mediante policiamento e vigilância adequados, tendo em conta que os jogos deverão decorrer em ambiente de correcção e lealdade exigidas para todas as manifestações desportivas.
3. O Clube visitado ou considerado como tal deve indicar no início de cada época até 15 dias antes do início das Competições o local onde se vão realizar as suas Reuniões Técnicas, devendo na qualidade de anfitrião organizar o local onde vai decorrer a reunião Técnica que antecede o jogo. O local devera ter uma mesa e quinze lugares (cadeiras).
4. Quando na qualidade de visitado o Clube deverá apresentar-se na Reunião Técnica que antecede o jogo com os seguintes elementos; Director do Clube, Director de Segurança, Delegado do Campo, Delegado do jogo e Capitão de Equipa.
§ Único: Os cargos acima indicados não podem ser acumulados.
5. Quando na qualidade de visitante o Clube deverá apresentar-se na Reunião Técnica que antecede o jogo com os seguintes elementos; Director do Clube, Delegado do jogo e Capitão de Equipa.
6. O Clube visitado ou considerado como tal, deve prestar, antes, durante e após o jogo, aos representantes da LMF, da F.M.F., CNAF e dos Clubes, aos Árbitros e Árbitros assistentes, Delgados, Jogadores, Técnicos e Funcionários da equipa visitante, todo o auxílio e protecção que se mostrem necessários.

7. Os dirigentes do Clube visitante, seus delegados, jogadores, técnicos e funcionários são igualmente obrigados a manter comportamento de urbanidade e correcção para com o Clube visitado, os representantes da LMF e da F.M.F., os árbitros e árbitros assistentes.
8. Dentro das instalações desportivas onde o encontro se realiza, jogadores e técnicos, equipa de arbitragem, dirigentes e funcionários dos respectivos Clubes deverão usar da maior correcção e respeito para com o público, elementos das forças de segurança e representantes dos órgãos da comunicação social.
9. O Clube visitado ou considerado como tal deverá organizar antes do jogo e manter até final os serviços de ordem necessários à manutenção da disciplina em todo o recinto desportivo.
10. Ambos os Clubes designarão sempre um ou dois delegados, entre os membros dos seus corpos sociais ou funcionários, para, devidamente credenciados, comparecerem em cada jogo.
11. Os delegados dos Clubes apresentarão ao árbitro, trinta minutos antes do início do jogo, a respectiva ficha técnica, que inclui a credencial, a identificação dos jogadores efectivos e suplentes, indicando-os com o número da camisola, número da licença da F.M.F. e nome completo. Na ficha técnica deverá constar, igualmente, a identificação dos restantes elementos do banco, bem como dos jogadores que desempenham as funções de Capitão e Sub - capitão da equipa.
 - a) Na mesma ocasião o delegado da Equipa visitada deverá efectuar a entrega ao Sr. Arbitro de um mínimo de 7 (sete) Bolas que serão usadas no jogo para a sua devida inspecção e aprovação.
 - b) Na mesma ocasião será entregue ao Delegado da **LMF** o boletim de constituição das equipas, modelo fornecido pela Liga, o qual diligenciará pela sua afixação nos locais destinados à Comunicação Social.
12. São deveres especiais do Clube visitado:
 - a) Receber a equipa de arbitragem, o Delegado da LMF e o Observador do Árbitro, quando estes chegarem ao campo e prestar-lhes a assistência necessária ao desempenho da sua missão, ficando responsável pelos seus valores e haveres desde que depositados à guarda do Director ou Delegado de Campo.
 - b) Receber o Clube visitante;
 - c) Zelar pela segurança da equipa de Arbitragem, Delegado da LMF, Observador do Árbitro e dos demais intervenientes do jogo.
13. Os Clubes devem designar, 10 dias antes do início da competição, um dirigente ou funcionário como Director ou Delegado de Campo responsável pela organização do jogo, que deve comparecer no campo com a antecedência mínima de uma hora e trinta minutos antes do início do jogo e apresentar-se como tal ao árbitro e ao Delegado da LMF, devendo ser portador de braçadeira de identificação e permanecer durante o jogo junto do rectângulo em lugar bem visível; a sua saída do campo só será justificável por motivos urgentes relacionados com a natureza do seu cargo ou por circunstâncias de força maior e, neste caso, deverá ser substituído.
14. São deveres específicos do Director ou Delegado de Campo:
 - a) Mandar preparar o recinto do jogo e o relvado segundo as normas da International Board;
 - b) Garantir a abertura do campo de jogo e o acesso ao mesmo com uma (1) hora antes do jogo da equipa de arbitragem e da equipa visitante para a vistoria e aquecimento no mesmo, devendo o campo ser desimpedido até 15 minutos antes da hora do início.
 - c) Impedir a entrada ou permanência na zona situada entre as linhas exteriores do rectângulo de jogo e as vedações ou na zona de ligação – balneários/campo – de pessoas não autorizadas pelo presente Regulamento;

- d) Garantir a presença de apanha bolas num mínimo de 6 e num máximo de 12 os quais deverão estar devidamente uniformizados e sob a sua responsabilidade.
- e) Coadjuvar o Director de Segurança para tomar com o Delegado da Liga e o Comandante da Força de Segurança as medidas e precauções necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo;
- f) Organizar e supervisionar a utilização das instalações reservadas aos Órgãos da Comunicação Social, garantindo com o Director de Segurança, a protecção dos representantes daqueles.

15. Os Clubes devem designar, 10 dias antes do início da competição, um dirigente ou funcionário como Director de Segurança, sendo incompatível esta função com o cargo de Delegado do Clube.

16. São deveres específicos do Director de Segurança:

- a) Tomar com o comandante da força de segurança as medidas e precauções necessárias e adequadas para assegurar a ordem e tranquilidade no recinto do jogo e seus acessos, relativamente a todos aqueles que intervêm oficialmente, antes, durante e após o jogo, delas dando conta ao Delegado da Liga.
- b) Solicitar sempre que as circunstâncias o aconselhem a pronta intervenção da força de segurança de forma a garantir eficazmente a protecção da equipa de arbitragem, do Delegado da Liga, do Observador do Árbitro e do Clube visitante e seus elementos;
- c) Apresentar-se ao Delegado da Liga com o Boletim de Segurança até trinta minutos antes da hora do início do jogo e da reunião conjunta a haver com o comandante da força de segurança.

14. O Director ou Delegado de Campo e o Director de Segurança devem permanecer junto do túnel de acesso ao terreno de jogo, salvo se em caso de necessidade tiverem de se deslocar para a execução dos seus deveres específicos, não podendo fazer qualquer comentário verbal ou gestual junto da equipa de arbitragem.

Artigo 22.º **(Capitães de equipa - direitos e deveres)**

- 1. Os capitães das equipas deverão tomar parte na reunião técnica que antecede o jogo sendo, jogadores qualificados para as representar junto da equipa de arbitragem, podendo solicitar ao árbitro quaisquer esclarecimentos sobre ocorrências do jogo, desde que faça com modos e sem gesticular.
- 2. São deveres dos capitães das equipas:
 - a) Respeitar e fazer respeitar as determinações do árbitro;
 - b) Observar e fazer observar as normas de lealdade e correcção, para com os demais intervenientes do jogo;
 - c) Procurar sanar prontamente quaisquer divergências ou conflitos provocados pelos seus companheiros, ou em que estes sejam intervenientes, perante a equipa de arbitragem, adversários ou público.

Artigo 23.º **(Acesso e permanência no recinto do jogo e balneários)**

1. Durante o tempo regulamentar, só poderão entrar e permanecer na zona entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as vedações e na área de ligação entre o campo e os balneários:
 - a) O Delegado da LMF
 - b) O Director ou Delegado de Campo
 - c) O Director de Segurança do Clube;
 - d) Os delegados ao jogo, o médico, o massagista, o treinador e os jogadores suplentes quando equipados, de cada um dos Clubes contendores;
 - e) Os fotógrafos da imprensa, bem como os elementos absolutamente indispensáveis aos serviços da Radiodifusão e Radiotelevisão;
 - f) Os agentes das forças de segurança, os maqueiros dos serviços de emergência médica, os funcionários de apoio à publicidade estática, no máximo de seis ou oito no caso dos jogos com transmissão televisiva e os apanha bolas.
 - g) Todas as pessoas referidas nas alíneas anteriores deverão estar devidamente identificáveis, através de braçadeiras, coletes ou do vestuário correspondente.
 2. Será admitida, após prévia autorização da Liga, a presença nos recintos de jogo de um repórter de campo por cada emissora de radiodifusão considerada de âmbito nacional, devidamente licenciada e das radiodifusoras que tenha adquirido os direitos de recolha e difusão das imagens do jogo.
 3. Os repórteres e os fotógrafos terão acesso ao recinto de jogo mediante a exibição da carteira profissional e credencial passada pela emissora ou jornal, bem como serem portadores de um colete:
 - de cor amarela e com letra F (com Logótipo dos patrocinadores) para os Fotógrafos;
 - de cor branca e com letra R (com Logótipo dos patrocinadores) para a Rádio;
 - de cor laranja e com letra T (com Logótipo dos patrocinadores) para a Televisão.
- § único – O repórter de campo em serviço do operador de televisão pode utilizar, como alternativa ao colete, uma braçadeira da mesma cor e com a letra T, devendo cumprir o determinado no n.º 5 – infra.
4. Os coletes e braçadeiras serão distribuídos pela LMF, deles constando uma numeração com altura de 20 centímetros, conforme listagem numérica previamente elaborada de acordo com os pedidos formulados pelos interessados.
 5. Os repórteres de campo deverão permanecer, obrigatoriamente, nos topos (área reservada) de cada recinto de jogo, sendo-lhes estritamente vedado o acesso às faixas laterais, bem como efectuar entrevistas desde o início até ao final do jogo, não podendo entrar no rectângulo do mesmo nem aceder ou bloquear o túnel de acesso aos balneários e no interior dos mesmos.
 6. Os operadores de câmara do operador televisivo instalados nas faixas laterais do terreno de jogo não poderão utilizar câmaras móveis.
 7. Em caso de incumprimento das disposições precedentes, o repórter de campo ou fotógrafo será proibido temporariamente de aceder ao recinto de jogo em todos os estádios, após decisão, devidamente fundamentada, da Comissão de Disciplina.

Artigo 24.º
(Composição do banco de suplentes)

1. Apenas poderão permanecer no banco de suplentes desde que licenciados pela FMF e devidamente inscritos na Ficha Técnica do jogo os seguintes elementos:

- 2 delegados ao jogo
- Treinadores
- Médicos
- Massagistas
- Suplentes – no máximo de 7 jogadores.

§ Único - Só é permitida a permanência no banco de suplentes de 12 elementos no máximo.

2 . Um dos delegados ao jogo poderá ser substituído por um treinador adjunto ou secretário técnico, mantendo-se, porém, o número máximo estabelecido.

3 . Os jogadores suplentes deverão usar por cima da camisola de jogo um colete de cor diferente dos que se encontram em campo.

4 . Todos os outros elementos têm de possuir braçadeira com a indicação da função exercida.

5 . Não é permitido aos Dirigentes que se encontrem no banco dos suplentes o uso de camisolas iguais aos jogadores ou de qualquer outro Clube.

6. A não apresentação do cartão de licença emitido pela FMF nos jogos organizados pela LMF implicará uma multa conforme previsto no Regulamento de Disciplina.

Artigo 25.º **(Acesso aos balneários)**

1. Aquando da realização dos jogos das competições oficiais só é permitida a entrada nos balneários das equipas, os dirigentes e funcionários dos respectivos Clubes.
2. Na zona reservada de acesso à cabina da equipa de arbitragem apenas é permitido o mesmo aos delegados ao jogo das equipas, Director ou Delegado de Campo, Director de Segurança, Delegado da Liga e elementos da força de segurança.
3. Os representantes da imprensa, da rádio e da televisão só poderão entrar na zona reservada dos balneários mediante autorização expressa dos respectivos delegados dos Clubes e prévia comunicação ao Delegado da Liga.

§ único – No entanto, se o acesso for comum ao do balneário da equipa de arbitragem, a entrada não é permitida.

Artigo 26.º **(Acesso ao vestiário da equipa de arbitragem)**

1. No balneário da equipa de arbitragem apenas é permitido o acesso dos delegados dos Clubes intervenientes, do Director ou Delegado de Campo, do Delegado da LMF e do médico credenciado para realizar o controlo anti - doping, mas somente antes do início e depois do termo do encontro e exclusivamente para o desempenho das funções que no presente Regulamento lhe são atribuídas.

Artigo 27.º

(Delegados aos jogos)

1. A LMF poderá designar um ou mais delegados para cada jogo, devidamente identificados através de cartão emitido pela Liga, os quais não intervirão, seja de que maneira for, na realização do jogo nem na actuação da equipa de arbitragem.
2. São competências do Delegado da LMF as contidas no Guião de Procedimentos e as seguintes:
 - a) Estabelecer contacto com a LMF e com a Direcção do Clube visitado, a fim de coordenar com eles o desempenho das suas actividades.
 - b) Inteirar-se de todas as condições objectivas para a realização do jogo, nomeadamente, a presença da equipa visitante, árbitros e as condições do seu alojamento;
 - c) Promover reunião técnica na manhã do dia do jogo, em local previamente definido e informado aos intervenientes (Clubes, árbitros Delegados e Director de Segurança do Clube visitado).
 - d) Apresentar a relação oficial dos atletas aptos a tomarem parte no jogo e aqueles que se encontram impedidos de o fazerem por diversas razões.
 - e) Garantir que a equipa adversária efectue exercícios de aquecimento no campo do jogo com pelo menos 1 hora de antecedência e até 15 minutos antes da hora deste.
 - f) Coordenar com o Director ou Delegado de Campo, o Director de Segurança e o Comandante das forças de segurança as condições de segurança do Campo ou do Estádio;
 - g) Verificar juntamente com o Árbitro as condições técnicas do campo;
 - h) Fiscalizar o bom cumprimento das normas regulamentares na organização e realização do jogo;
 - i) Chegar ao local do jogo, devidamente vestido, sóbrio, com antecedência de pelo menos 1 (uma) hora antes do início da partida;
 - j) No intervalo e no final de cada jogo, o Delegado deve dirigir-se ao balneário dos árbitros para se inteirar de possíveis problemas;
 - k) No fim do jogo deve mandar chamar o responsável financeiro do jogo que lhe deve, informar sobre o número total de bilhetes vendidos;
 - l) No fim do jogo, o Delegado deverá recolher o boletim do encontro devidamente preenchido;
 - m) Colaborar com o médico da Brigada Anti - dopagem, nomeadamente avisando da existência de controlo os delegados dos Clubes para a dopagem, assistindo ao sorteio dos jogadores e, posteriormente, entregando ao médico os cartões de identificação dos jogadores sorteados em posse do árbitro;
 - n) Elaborar e remeter à Liga um relatório circunstanciado de todas as ocorrências relativas ao normal decurso do jogo que tenha presenciado ou que lhe hajam sido participadas, por escrito, cujo modelo será fornecido pela Liga, e fazê-lo chegar a Liga, o mais tardar até à segunda-feira após ao jogo;
 - o) Os Delegado terão direito a um subsídio do jogo;
 - p) O incumprimento dos deveres e outras situações anómalas denunciadas e comprovadas são passivas de processo disciplinar do delegado.

Artigo 28.º

(Equipas de arbitragem e Observador do Árbitro)

1. Para a direcção de cada jogo será designado, pela Comissão Nacional de Árbitros da FMF, uma equipa de arbitragem, de acordo com o estabelecido no Regulamento próprio da CNAF.

2. Em caso algum o árbitro poderá dar início ou fazer prosseguir um jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa, devendo providenciar no sentido da substituição do ou dos elementos em falta de acordo com o estabelecido no Regulamento de Arbitragem.
3. Para cada jogo a CNAF designará um ou mais Observadores do Árbitro, o qual se identificará através de cartão emitido pela LMF junto do Director ou Delegado de Campo e do Delegado da LMF, estando-lhe, no entanto, vedada a permanência na zona de acesso ao balneário da equipa de arbitragem.

CAPITULO V

EQUIPAMENTOS

Artigo 29.º (Cores dos equipamentos)

1. Os Clubes são obrigados, no início da época e até ao décimo segundo dia anterior ao do início da competição em que participam, a comunicar à LMF as cores do equipamento principal e alternativos, bem como as posteriores alterações.
2. A LMF informará, através de comunicado oficial, as cores dos equipamentos de cada Clube até ao quinto dia anterior ao início da respectiva competição.
3. Os Clubes são obrigados a utilizar o equipamento principal, entendendo-se como tal o conjunto camisola/calção/meias, salvo se o equipamento for semelhante ou de difícil distinção, em que mudará obrigatoriamente de equipamento o Clube na situação de visitante ou considerado como tal, esta mudança deve ser decidida na Reunião Técnica.
4. Nos jogos de desempate referidos nas alíneas a) e b), do número 5, do artigo 8.º do presente Regulamento, realizados em campo neutro, mudará de equipamento o Clube mais novo de existência.
5. Compete ao árbitro apreciar e decidir sobre a semelhança dos equipamentos no decorrer da Reunião Técnica, informando assim de necessidade de mudança.
6. O equipamento dos guarda-redes deve ser de cor distinta de todos os outros jogadores e dos membros da equipa de arbitragem.

Artigo 30.º (Identificação do capitão de equipa)

1. O capitão de equipa deve usar braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem.
2. Não é permitido, a qualquer título, o uso de braçadeiras de outra natureza.

Artigo 31.º (Camisolas e calções dos jogadores - Numeração)

1. As camisolas e calções dos jogadores serão obrigatoriamente numerados de acordo com as seguintes normas:
 - a) A numeração das camisolas é feita nas costas, de forma bem visível, devendo, para este fim, ser colocada em espaço de cor diferente quando as cores do equipamento assim o exigirem;
 - b) A numeração nos calções é feita na parte frontal direita, em cor diferente dos mesmos.

c) Os números nas camisolas devem ter, pelo menos, 25 cm. de altura e nos calções, pelo menos, 10 cm. de largura.

d) A numeração de cada jogador e em cada Clube deverá ser a mesma durante toda a época, de acordo com a informação do plantel prestada pelos Clubes à Liga até ao décimo segundo dia anterior ao do início da competição em que participa, no que respeita aos jogadores com contrato válido para a respectiva época. Os números a atribuir aos jogadores Sêniores são os compreendidos entre 1 e 30 inclusive.

§ Único - Os jogadores de categoria JÚNIOR que estejam habilitados a participar nas competições de carácter (profissional) devem ser incluídos no plantel, mas em caso algum o Clube poderá pedir adiamento de jogos por estes estarem envolvidos nos jogos da selecção nacional da categoria. **Os números a atribuir aos jogadores Juniores são os compreendidos entre 31 e 35 inclusive.**

2. É autorizada a inscrição do nome abreviado do jogador nas costas da camisola, na parte superior ao número em letras de 10 cm. de altura.
3. É obrigatória a colocação na manga direita das camisolas do Logótipo da Liga com 7 cm de diâmetro, o qual deverá ser cosido ou estampado.

Artigo 32.º **(Publicidade nos equipamentos)**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores das equipas que participam nas competições da Liga, sem limite de patrocinadores.
2. A publicidade e outras inscrições carecem de homologação pela Liga. Os Clubes que pretendam divulgar publicidade têm que remeter à Liga, até cinco dias antes da utilização, uma maquete a cores da publicidade no formato A4 (29,7x21 cm.), considerando-se tacitamente homologada se não for dado despacho em contrário no prazo de dois dias após a recepção na Liga.

§ Único - Deverá ser apresentada uma maquete para a publicidade de cada peça do equipamento, com a indicação clara das medidas respectivas.

3. Obtida a homologação referida no número anterior, os Clubes podem utilizar simultaneamente no equipamento dos jogadores publicidade de três patrocinadores em cada jogo.
4. A publicidade pode ser colocada:
 - a) Na frente e atrás da camisola, sempre sem prejuízo da visibilidade da numeração;
 - b) Na manga da camisola esquerda da faixa lateral dos calções e nas meias;
 - c) A manga direita da camisola é reservada a colocação do Logótipo da LMF.
5. A área da publicidade não pode exceder:
 - a) Na parte da frente da camisola 600 cm²;
 - b) Na parte de trás da camisola 450cm²;
 - c) Na manga esquerda da camisola, nos calções e nas meias 100cm².
6. A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes, técnicos e espectadores.
7. Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, duma forma discreta, que não exceda 20cm², em cada peça do equipamento. O emblema do Clube é obrigatório, não

devendo exceder 100cm² e conter apenas o nome oficial do Clube. O emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade.

CAPITULO VI

BOLAS

Artigo 33.º (Bolas)

1. As bolas a utilizar no MOÇAMBOLA – 2018 são obrigatoriamente da marca ADIDAS.
2. Compete ao Clube visitado ou considerado como tal a apresentação ao árbitro, antes do início do jogo, de um número de bolas nunca inferior a 7.

CAPITULO VII

JOGADORES

SECÇÃO 1.ª

PARTICIPAÇÃO LICENCIAMENTO E REGISTO

Artigo 34.º (Participação de jogadores em competições oficiais)

1. Nas competições oficiais apenas podem participar jogadores com contrato de trabalho desportivo das categorias Sénior e Júnior (com Aptidão Médico - Desportiva devidamente comprovada).

Artigo 35.º (Inscrição e licenciamento)

1. A participação dos jogadores nas competições oficiais organizadas pela Liga depende de prévia inscrição, registo e licenciamento do contrato de trabalho desportivo na F.M.F, os quais só serão concedidos desde que cumulativamente:
 - a) Estejam preenchidos todos os requisitos formais e regulamentares de inscrição;
 - b) Seja legítimo o vínculo de representação do Clube invocado no acto de inscrição, nomeadamente ao abrigo da Legislação Laboral.
2. Após a conclusão do processo a FMF emitirá um cartão de licença o qual será usado para a inscrição e confirmação na ficha Técnica do jogo.
3. A não apresentação do cartão de licença emitido pela FMF nos jogos organizados pela LMF implicará uma multa conforme previsto no Regulamento de Disciplina.

Artigo 36.º (Prazos de inscrição)

1. **O período de inscrição normal e a meio da época de jogadores, é regulamentado pelo Comunicado nº1 da FMF/ 2018.**

2. O período de inscrição de jogadores normais decorre, em relação em cada época, **de 05 de Dezembro até 26 de Fevereiro de 2018.**
3. O período de inscrição de jogadores a meio da época decorre, **de 16 de Maio a 15 de Junho de 2018.**

SECÇÃO 2.^a

DIREITOS E DEVERES

Artigo 37.º (Direitos e deveres dos jogadores)

1. Os jogadores podem participar nos jogos dos Clubes com os quais têm contrato de trabalho desportivo desde que se encontrem em condições regulamentares.
2. Os jogadores devem manter respeito para com todos os intervenientes no jogo e espectadores, devendo, respectivamente, ser tratados por aqueles com urbanidade.
3. Os jogadores devem em especial:
 - a) Apresentar-se no jogo devidamente equipados de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos;
 - b) Cumprir as Leis do Jogo e determinações da equipa de arbitragem;
 - c) Não manifestar, por qualquer meio, perante a equipa de arbitragem a sua discordância quanto às decisões desta;
 - d) Proceder com lealdade e correcção para com os restantes intervenientes do jogo, espectadores e demais pessoas autorizadas a permanecer no recinto do jogo, nos termos do presente Regulamento;
 - e) Participar na entrevista no final do jogo, em caso de ser indicado.
4. Nos casos de alteração do calendário de jogos, poderão ser incluídos na ficha técnica dos jogos adiados os jogadores que inicialmente não se encontravam em condições regulamentares na data inicialmente fixada.

SECÇÃO 3.^a

LIMITAÇÃO DE INSCRIÇÕES

Artigo 38.º (Limitação de inscrição de jogadores)

1. Poderá ser inscrito por Clube um número máximo de Cinco (5) jogadores estrangeiros.
2. Os jogadores inscritos ao abrigo do n.º 1, podem serem incluídos na ficha técnica do jogo os cinco (5) jogadores e serem utilizados só quatro (4) jogadores em campo.
3. Os Clubes não podem incluir no plantel e utilizar, por época desportiva, um número de jogadores com contrato de trabalho desportivo, superior a trinta (30) jogadores da categoria SÉNIOR.

CAPITULO VIII

INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 39.º (Condições dos Campos e Estádios)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela LMF serão efectuados nos campos e estádios indicados pelos Clubes com 15 dias de antecedência do início da Competição e que obedeam às condições fixadas por Lei e no presente Regulamento, nomeadamente:
 - a) Campo de jogo relvado,
 - b) Balneários para as duas equipas,
 - c) Balneários para os Árbitros,
 - d) Posto Médico,
 - e) Zona de Imprensa,
 - f) Sala de Conferências,
 - g) Camarotes ou Tribuna,
 - h) Bancadas,
 - i) Sanitários Públicos.
2. Os Clubes que não possuam Campo próprio ao efectuarem a indicação deste deverão anexar a carta do proprietário que os habilita a utilizar o seu campo para jogos da LMF com antecedência de 15 dias do início da prova, ou do jogo que pretendam realizar no mesmo.
3. Os Clubes proprietários dos campos deverão no prazo indicado no n.º 1 do presente Artigo apresentar a certidão que comprove que o Campo foi vistoriado e que se encontra apto a acolher jogos da LMF.

Artigo 40.º (Informação das condições)

1. Os Clubes são obrigados a informar à Liga sobre as condições do campo ou estádio que indicaram para a realização dos jogos oficiais, nomeadamente:
 - a) Localização;
 - b) Medidas do terreno de jogo;
 - c) Planta geral das bancadas na escala de 1:200, com indicação dos diversos sectores, lotação e acessos.
2. A obrigação de informação prevista no número anterior recai também sobre os Clubes no caso de alteração das condições do campo ou estádio e das obras que se verifiquem nos mesmos.

Artigo 41.º (Alteração de Estádio)

1. É permitido a qualquer Clube que apresente razões comprovativas da impossibilidade de utilização do seu estádio, com excepção de interdição por motivos disciplinares, indicar outro estádio, com 10 dias de antecedência da data prevista para realização do jogo desde que o mesmo possua as condições exigidas na Lei e no presente Regulamento.
2. Constitui fundamento de impossibilidade de utilização do estádio a falta de condições de iluminação nos jogos a transmitir directamente pela televisão.
3. A verificação de falta de condições será efectuada pela Comissão Técnica de vistoria.

Artigo 42.º (Condições do recinto de jogo)

1. O terreno de jogo para a realização de jogos das competições oficiais deve obedecer as seguintes condições:
 - a) Ser relvado, apresentar uma superfície uniformemente plana e estar marcado de acordo com as Leis do Jogo;
 - b) Satisfazer as condições determinadas pelas Leis do Jogo e possuir resguardo (rede de protecção) que limite os locais destinados ao público e túnel de acesso aos vestiários de acordo com a Lei;
 - c) Ter as seguintes dimensões; máximo de 120 X 90 metros e mínima de 90 X 45 metros;
 - d) Colocação em cada canto, na vertical, de uma bandeira, cuja haste não pode ser pontiaguda e deve ter, pelo menos, 1,50 m de altura;
 - e) Ter disponíveis dois jogos de placas numeradas de 1 a 35, cujos números devem ter no mínimo a altura de 25 cm, sendo de cor verde para o jogador que entra e vermelha para o jogador que sai.

§ Único - É permitida a utilização de placas electrónicas ou similares, desde que respeitem as especificações exigidas.

2. As condições previstas nas alíneas b) e c) não podem ser alteradas durante o decurso de uma época desportiva, salvo se ocorrerem por determinações da Comissão Técnica.
3. O resguardo de separação entre os lugares destinados ao público e o terreno do jogo deve ser constituído alternativamente por:
 - a) Vedação em estrutura e rede metálica com altura mínima de 2 metros de acordo com a Lei, que deverá distar, no mínimo, dois metros das linhas laterais e três metros das linhas de baliza;
4. Os estádios dos Clubes que tenham sido punidos com a medida de segurança de obrigatoriedade de vedação do recinto de jogo têm de satisfazer as condições estabelecidas na alínea a) do número anterior.
5. Nos jogos das competições Não - Amadoras, o Clube visitado deverá obrigatoriamente ter à disposição duas macas e contratar o respectivo serviço de maqueiros, que devem estar posicionados de cada lado da linha lateral, no prolongamento da linha de meio campo.

§ Único - Em alternativa, os Clubes poderão utilizar um veículo especificamente destinado ao transporte de pessoas.

- a) Sempre que ocorra uma lesão, a assistência ao jogador ou jogadores lesionados deverá ser efetuada pela equipa médica do respectivo Clube,
 - b) Os Estádios devem dispor na zona dos balneários de uma sala para primeiros socorros (posto médico) onde possam ser assistidos os atletas lesionados com gravidade.
 - c) Caso o jogador dificulte ou impeça o seu transporte para fora do terreno de jogo, tal atitude será considerada comportamento incorrecto, punida de acordo com as Leis de Jogo.
6. O Clube visitado ou considerado como tal, deve assegurar a presença de uma ambulância de serviço de emergência médica, colocada em local que permita o seu acesso rápido ao terreno de jogo e circulação, igualmente rápida, para o exterior.
7. Os estádios devem dispor em cada sector destinado aos espectadores de uma sala para primeiros socorros, sendo exigida como estrutura mínima a existência de duas salas em lados opostos do estádio.
8. Os estádios devem dispor em cada sector destinado aos espectadores, de sanitários para homens e mulheres, adequados à sua lotação, devendo cada área de sanitários ser dotada de uma cabina reservada a deficientes.

9. Em cada estádio deve existir, na zona reservada dos balneários, uma sala destinada à organização dos jogos, com acesso ao Director ou Delegado de Campo, Director de Segurança, Delegado da Liga, forças de segurança e, se necessário, os serviços de emergência médica.

Artigo 43.º
(Bancos dos delegados, técnicos e jogadores suplentes)

Os estádios devem ter instalado obrigatoriamente dois bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas em n.º máximo de 12 pessoas, referidos no artigo 23.º, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, tanto quanto possível, equidistantes do terreno do jogo e devem obedecer às seguintes condições:

- a) Estarem colocados ao longo da linha lateral, preferencialmente do lado da bancada central poente e à mesma distância da linha de meio campo, no limite máximo de dezasseis metros;
- b) A distância dos bancos à linha lateral não pode ser inferior a dois metros, salvo quando as condições do campo não o consintam;
- c) Os bancos deverão ser iguais, cobertos, protegidos por materiais resistentes, não perfuráveis nem estilhaçáveis e terem a capacidade para doze pessoas;
- d) Compete ao árbitro do jogo verificar as condições estabelecidas nas alíneas anteriores, devendo ordenar, antes do começo do jogo, a regularização daquelas. Caso tal não seja possível ou o Clube se recuse a proceder às necessárias alterações, o árbitro fará constar do seu relatório a ocorrência, comunicando na altura o facto ao Delegado da Liga, e ao Director de Campo;
- e) Delimitação da área técnica em conformidade com o estabelecido no Guia Universal das Leis do Jogo.

Artigo 44.º
(Vestiários das equipas)

1. Os estádios devem possuir vestiários em área restrita e vedada ao público para cada uma das equipas e equipa de arbitragem, um posto médico e uma sala destinada ao controlo anti-doping.
2. Os vestiários das equipas têm de obedecer aos seguintes requisitos:
 - a) Área mínima de vinte metros quadrados, excluída a área de balneário;
 - b) O pavimento e paredes revestidas a material lavável, de preferência cerâmico;
 - c) Balneário com, pelo menos seis chuveiros com a área mínima de um metro quadrado cada e instalação de água corrente, de preferência em compartimentos individuais, com o pavimento em material cerâmico anti - derrapante;
 - d) Sanitário equipado obrigatoriamente com uma sanita e lavatório em material cerâmico vidrado;
 - e) Serem devidamente arejados através de janela e equipados com ventilação mecânica;
 - f) Estarem equipados com bancos e cabides individuais para roupa em número não inferior a vinte
 - g) Terem uma marquesa para massagens.
3. O vestiário da equipa de arbitragem tem de possuir, para além das condições previstas nas alíneas b), d), e) e g) do número anterior, as seguintes:
 - a) Área mínima de nove metros quadrados, excluindo a área de balneário;

- b) Balneário com, pelo menos, dois chuveiros com a área mínima de um metro quadrado cada e instalação de água corrente, de preferência em compartimentos individuais, com o pavimento em material cerâmico anti - derrapante;
 - c) Uma secretária ou mesa e 4 (quatro) cadeiras;
 - d) Bancos ou cadeiras em número não inferior a quatro e cabides em número não inferior a oito, sendo de preferência instalados quatro armários;
 - e) Ter disponíveis, uma balança de pequenas dimensões, uma fita métrica em aço de 50 metros de comprimento, um manómetro adequado à medição da pressão das bolas, um apito, duas bandeirolas de pano, uma de cor vermelha e outra amarela, sem bordados nem inscrições, de forma rectangular de cinquenta por quarenta centímetros, fixados pelo seu lado mais estreito a um pau cilíndrico de dois centímetros de diâmetro e sessenta centímetros de comprimento.
4. O Posto médico deve estar obrigatoriamente equipado, no mínimo, com os seguintes equipamentos:
- a) Instrumentos de primeiros socorros (Hamber, Tubo de Maio, etc.);
 - b) Material de pequena cirurgia;
5. A sala destinada ao controlo anti doping deve reunir as seguintes condições:
- a) Ter as dimensões convenientes para o desempenho das funções da equipa de controlo e situar-se na proximidade dos vestiários e, se possível, dispor de uma sala contígua que sirva de local de espera;
 - b) Ter instalada uma secretária, duas cadeiras, um lavatório e artigos de higiene (sabão, toalha, etc.);
 - c) Possuir sanitário integrado e estar dotado de chuveiro;
 - d) Dispor de vários tipos de bebidas em garrafas ou embalagens de origem.

Artigo 45.º **(Publicidade nos Campos)**

1. A Publicidade nos Campos onde decorrem as competições da LMF deverá obedecer rigorosamente ao seguinte:
- a) Os suportes e as placas de publicidade devem ter uma altura 1 metro e distar da linha lateral em 2 metros e das linhas de baliza em 3 metros, não podendo estas ser pontiagudas nem cortantes para não perigarem os atletas e demais intervenientes no jogo.
 - b) Considerando-se do interior do Campo de jogo para o exterior a 1ª linha de Publicidade só deverá ser colocada a publicidade dos Patrocinadores Oficiais da LMF, os quais serão anunciados em Comunicado Oficial desta, bem como do n.º de espaços que cada um devera ocupar.
 - c) Considerando-se do interior do Campo de jogo para o exterior na 2ª linha de Publicidade deverá ser colocada a publicidade dos Patrocinadores Oficiais dos Clubes e outros devidamente autorizados para o efeito.
 - d) Não é permitida a colocação de publicidade vertical no espaço compreendido entre o campo e os espectadores, devendo esta ser colocada no espaço posterior a estes.
 - e) Os Clubes que realizarem os seus jogos nas condições previstas no nº 2 do Art. 38.º são responsáveis por garantir a colocação e conservação da Publicidade dos Patrocinadores Oficiais da LMF.

Artigo 46.º
(Instalações para a comunicação social)

1. Os estádios devem possuir condições mínimas para a instalação dos representantes dos órgãos da Comunicação Social tais como; cabine para transmissão por rádio, dez lugares para a imprensa, com possibilidade de instalação de linha telefónica e situados em lugares aprovados pela Liga.
2. Sempre que a capacidade das instalações se mostre insuficiente, os Clubes devem providenciar, sempre que necessário, o acesso ao sector destinado a “entidades”, até ao limite de dois jornalistas por órgão de comunicação social nacional ou estrangeiro.

Artigo 47.º
(Lugares reservados ao público)

1. Os lugares reservados ao público devem ser devidamente sectorizados, com separação destinada aos adeptos de uma e outra equipa, devendo cada sector dispor de saídas de emergência em número suficiente que permitam o rápido escoamento do público.
2. Os lugares de bancada devem ser sentados, preferencialmente com cadeiras, numerados e reservados, sendo apenas permitido o acesso a esses sectores aos portadores dos respectivos bilhetes ou cartões de sócios.
3. Os recintos desportivos devem dispor de acessos especiais para deficientes físicos.
4. As claques, quando existentes, devem ter entrada própria específica para sector reservado, o qual deve possibilitar a actuação rápida das forças de segurança.

Artigo 48.º
(Sala de Conferências)

Os Estádios devem possuir uma de Conferências de imprensa.

1. A sala de conferências deverá estar situados em lugar contíguo aos balneários.
2. A sala deverá estar equipada com 1 (uma) mesa e 3 (três) cadeiras.
3. A sala deverá possuir 10 (dez) lugares (cadeiras) que permitam aos jornalistas sentados efectuarem as suas perguntas.

CAPITULO IX
TRANSMISSÕES TELEVISIVAS E RADIOFÓNICAS

Artigo 49.º
(Titularidade de direitos)

1. À Direcção da Liga compete:
 - a) Fixar o número de jogos que venham a ser objecto de transmissão televisiva;
 - b) Estabelecer os horários de transmissão;
 - c) Determinar o número de jogos para cada Clube;
 - d) Autorizar a transmissão televisiva dos jogos das competições oficiais por si organizadas;

Artigo 50.º
(Resumos Televisivos)

A difusão de imagens de um jogo nas 48 horas seguintes à sua realização e por período superior a 20 minutos depende da autorização prévia da LMF e está sujeita ao pagamento de uma taxa fixada pela Direcção da LMF.

Artigo 51.º
(Transmissão de jogos nacionais para o estrangeiro)

A transmissão para o estrangeiro em directo ou em diferido, total ou parcial - resumos superiores a quinze minutos - de jogos de Clubes que participem em competições oficiais, carece de autorização da LMF.

Artigo 52.º
(Recolha de imagens)

1. Apenas poderão recolher imagens dos jogos das competições organizadas pela LMF as radiodifusoras que hajam sido expressamente autorizadas pela Liga.
2. Os Clubes visitados são obrigados a autorizar a recolha de imagens, para efeitos exclusivamente disciplinares, pelo Clube visitante, sendo este responsável pelo uso indevido das imagens recolhidas.

CAPITULO X

ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA DOS JOGOS

Artigo 53.º
(Competência)

A organização financeira dos jogos das competições oficiais é da responsabilidade dos Clubes visitados ou considerados como tal, os quais deverão no entanto efectuar o pagamento da taxa de jogo fixada pela FMF, no prazo e o valor estipulado após a realização do jogo.

Artigo 54.º
(Preços dos Bilhetes)

1. Os preços serão fixados pelos Clubes visitados, como entidades organizadoras devendo os seus limites respeitar o estipulado pela F.M.F. para o efeito.
2. Nos jogos das competições por eliminatórias e jogos de desempate compete à LMF a fixação do preço dos bilhetes de ingresso.

Artigo 55.º
(Inutilização e validação dos bilhetes de ingresso)

1. Os bilhetes de ingresso, aquando do controlo de entrada por meios humanos, deve conter um ou dois destacáveis do lado esquerdo, para efeito de inutilização ou concursos.
2. Quando não se iniciar qualquer jogo oficial, os portadores de bilhetes de ingresso têm direito ao reembolso das respectivas importâncias a efectuar, nos dois dias úteis seguintes, pela entidade que procedeu à organização do jogo, mediante a apresentação do respectivo bilhete completo, excluídos os destacáveis de controlo.
3. Nos jogos não concluídos e que seja determinada a sua conclusão, os portadores de bilhetes de ingresso têm direito ao ingresso no jogo de repetição, mediante a apresentação do bilhete de ingresso completo, excluídos os destacáveis de controlo.

CAPITULO XI

PROTESTOS DOS JOGOS

Artigo 56.º (Competência)

Cabe à Conselho de Disciplina conhecer e julgar os protestos dos jogos das competições oficiais.

Artigo 57.º (Legitimidade)

Os protestos dos jogos só podem ser interpostos pelos Clubes neles intervenientes.

Artigo 58.º (Admissão)

1. Só são admitidos protestos sobre a validade dos jogos com os fundamentos seguintes:
 - a) Irregulares condições do terreno de jogo;
 - b) Erros de arbitragem.
2. Os protestos sobre as condições do terreno do jogo só poderão ser considerados se forem feitos antes do início do encontro, perante o árbitro e o Delegado da LMF, por um dos delegados ao jogo do Clube, salvo se incidirem sobre factos ocorridos durante a marcha do encontro pois, nesta hipótese, deverá o delegado ao jogo, na primeira interrupção do encontro, prevenir o árbitro de que, no final da partida, fará o seu protesto.
3. Não são admitidos os protestos quanto ao estado do terreno do jogo propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições para se jogar.
4. Os protestos com fundamento em erros de arbitragem só poderão ter lugar sobre questões que impliquem errada aplicação das Leis do Jogo (e nunca sobre questões de facto, que são irrecorríveis), sendo apenas admitidos se forem manifestados ao árbitro por um dos delegados ao jogo do Clube, após o encontro, mediante declaração expressa no Boletim do Encontro.
5. Não é admissível o protesto dos jogos com fundamento em erros de arbitragem, quando invocado pelo Clube que deles beneficiou.
6. Os protestos só serão considerados válidos e analisados se estiverem acompanhados de uma cópia do recibo que comprove o pagamento das Taxas previstas para o efeito no Regulamento de Disciplina.

Artigo 59.º (Meios de prova)

1. No julgamento dos processos de protesto além das declarações dos componentes da equipa de arbitragem, delegados dos Clubes intervenientes, Delegado da LMF e Observador do Árbitro, a Conselho de Disciplina poderá, ainda, ordenar oficiosamente quaisquer outras diligências, tendentes ao apuramento da matéria sob protesto.
2. São admitidos todos os meios de prova, em cuja produção o Clube protestante poderá fazer-se representar.

Artigo 60.º (Confirmação do protesto)

As alegações respeitantes aos protestos dos jogos só podem ser admitidas e apreciadas se derem entrada na Secretaria da LMF até às 17.00 horas do terceiro dia útil posterior ao da realização do jogo em questão,

acompanhadas da copia do recibo da caução nos montantes previstos no Regulamento de disciplina, conforme os casos:

- a) Jogos do Campeonato Nacional
- b) Jogos de Competições a Eliminar.

Artigo 61.º **(Subidas e descidas)**

1. São despromovidos a disputar as provinciais, os três Clubes que no final do Campeonato Nacional ocuparem as últimas três posições da Tabela de Classificações.
 2. São promovidos ao Campeonato Nacional de Futebol da LMF os três Clubes primeiros classificados na fase de apuramento – 2017 disputada ao nível das zonas Norte, Centro e Sul, que preencham os requisitos legais e regulamentares estabelecidos para a competição.
 3. Se um ou mais Clubes apurados que tenham desportivamente obtido o direito de ascender ao Campeonato Nacional da LMF não reunirem os requisitos estabelecidos, as vagas que se verifiquem serão preenchidas pelo Clube que na fase da pole de apuramento ao Moçambola esteve imediatamente melhor classificado, e na sua ausência, pelos Clubes do Campeonato Nacional de Futebol da Liga melhor classificados e apurado para descer nos termos do número anterior.
 4. Se um Clube do Campeonato Nacional da Liga não reunir os requisitos estabelecidos será desclassificado para Campeonato inferior ou dela excluído caso não preencha os pressupostos exigíveis, sendo a vaga preenchida pelo Clube do Campeonato Nacional da Liga melhor classificado e apurado para descer nos termos do n.º 2 ou, na sua ausência, nos termos do número anterior no que a fase final de apuramento diga respeito.
- § Único – Se um Clube do Campeonato Nacional da Liga for punido, por sanção disciplinar, com as penas de desclassificação, baixa de divisão e exclusão, a vaga será preenchida nos termos do número anterior.
5. Quando se verifiquem os casos previstos nos números anteriores e as vagas não sejam preenchidas, a Direcção da Liga poderá decidir reduzir o número de equipas participantes.

Artigo 62.º **(Prémios)**

Serão atribuídos prémios aos participantes no MOÇAMBOLA – 2018 que vencerem nos seguintes itens;

- (A) Campeão do MOCAMBOLA-2018
- (B) Vice - Campeão do MOÇAMBOLA - 2018
- (C) Melhor Marcador do MOCAMBOLA-2018
- (D) Guarda - Redes Menos Batido do MOCAMBOLA-2018
- (E) Arbitro Mais Regular do MOCAMBOLA-2018
- (F) Equipe Fair - Play do MOCAMBOLA-2018
- (G) Premio Desafio Melhor Jogador do MOÇAMBOLA - 2018

1. PRÉMIOS

- a. Ao primeiro Classificado do MOÇAMBOLA – 2018 será atribuída uma Taça, 40 medalhas e 600.000,00MT (seiscentos mil meticais).
- b. Ao segundo Classificado do MOÇAMBOLA – 2018 serão atribuídas 40 medalhas e 150.000,00MT (cento e cinquenta mil meticais)

- c. Ao Melhor Marcador do MOÇAMBOLA – 2018, será atribuído um Prémio – *Moçambola* monetário no valor de 100.000,00MT (cem mil meticaís).
- d. Ao Guarda –Redes Menos Batido do MOÇAMBOLA – 2018, será atribuído um Prémio – *Moçambola* monetário no valor de 100.000,00MT (cem mil meticaís).
- e. Ao Árbitro mais Regular do MOÇAMBOLA – 2018, será atribuído um Prémio – *Moçambola* monetário no valor de 50.000,00MT (cinquenta mil meticaís).
- f. A equipa considerada Fair - Play do MOÇAMBOLA 2018, será atribuído um Prémio - *Moçambola* monetário no valor de 50.000,00MT (cinquenta mil meticaís).
- g. Premio Desafio Melhor Jogador do MOÇAMBOLA-2018, será atribuído uma viatura Nissan NP300 Hardbody

MELHOR MARCADOR

Será considerado Melhor Marcador do MOÇAMBOLA – 2018 o Jogador que no final da prova tiver obtido pelo menos 20 de golos.

Em caso de dois ou mais jogadores terminarem a prova com igual n.º de golos marcados, o desempate obedecerá aos seguintes critérios pela ordem descrita;

1. Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o jogador que tiver efectuado menos jogos no final do MOÇAMBOLA – 2018.
2. Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o jogador da equipa pior classificada no MOÇAMBOLA – 2018.
3. Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o jogador de menor idade.

GUARDA –REDES MENOS BATIDO

Para se tomar parte no presente concurso, serão apenas considerados os Guarda - Redes que tiverem efectuado o mínimo de 20 (vinte) jogos do MOÇAMBOLA – 2018, seguindo-se depois os seguintes critérios;

1. O guarda -Redes que tiver realizado o maior tempo de jogo ao longo do Moçambola.
2. Após o primeiro factor (nº 1) se dois ou mais guarda –Redes se encontrarem em igualdade o desempate obedecerá aos seguintes critérios pela ordem descrita;
 - a) Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o Guarda - Redes que tiver sido mais disciplinado ao longo do MOÇAMBOLA – 2018.
 - b) Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o Guarda - Redes da equipa pior classificada no MOÇAMBOLA – 2018.
 - c) Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o Guarda – Redes de menor idade.

ÁRBITRO MAIS REGULAR

1. Para obtenção do Árbitro mais Regular será criado um júri formado pela, Comissão Nacional de árbitros de Futebol e dos delegados dos jogos da Liga Moçambicana de Futebol os quais se encarregarão de pontuar os Árbitros, de jogo a jogo.
2. Será assim declarado vencedor do Prémio – *Moçambola* o Arbitro que no final do MOÇAMBOLA – 2018 tiver obtido a melhor Media de pontos.

3. Só tomarão parte no presente concurso os Árbitros que tenham dirigido um mínimo de 10 (dez) jogos

Caso de empate

Em caso de dois ou mais árbitros terminarem a prova com igual Media de pontos, o desempate obedecerá nos seguintes critérios pela ordem descrita:

- a) Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola*, o árbitro que tiver efectuado o menor n.º de jogos do MOÇAMBOLA 2018;
- b) Será declarado vencedor do Prémio – *Moçambola*, o árbitro de menor idade.

EQUIPA FAIR – PLAY

Será considerada equipa Fair - Play a equipa que no final do MOÇAMBOLA – 2018 tiver acumulado o menor n.º de pontos por acumulação de cartões Amarelos e Vermelhos.

- ☐ Cartão Amarelo.....1 ponto
- ☐ Cartão Vermelho.....3 pontos

PREMIO DESAFIO MELHOR JOGADOR DO MOÇAMBOLA – 2018

É regido pelo regulamento específico já publicado no Semanário DESAFIO do dia 19.02.18, e em anexo.

OBS: Os vencedores dos prémios dos concursos do Moçambola, que não se fizerem presentes na GALA DE FUTEBOL, para receberem os respectivos prémios, os mesmos, rever-ter-se-ão a favor da Liga Moçambicana de Futebol.

Maputo, Fevereiro de 2018

O Director Executivo

(Marcelino Alberto Tovela)