

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

CONSELHO DE ARBITRAGEM



NORMAS E INSTRUÇÕES

PARA

ÁRBITROS



EDIÇÃO 2004

ÍNDICE

CAPÍTULO I - ANTES DO JOGO

1 - Equipamento da equipa de arbitragem	5
2 - Apetrechos do árbitro	5
3 - Apetrechos do cronometrista	6
4 - Chega às instalações desportivas	6
5 - Vistoria do recinto de jogo	6
6 - Dimensões da superfície de jogo	8
7 - Banco dos técnicos	8
8 - Marcador electrónico	9
9 - Identificação de jogadores e técnicos - documentação	10
10 - Cartão de licença - sua falta	12
11 - Falta de comparência de elementos da equipa arbitragem	13
12 - Atraso de uma equipa	16
13 - Ofensas à equipa de arbitragem	16
14 - Presença da autoridade	16
15 - Bolas	16
16 - Capitão da equipa	17
17 - Entrada das equipas no recinto de jogo/saudação	18
18 - Sorteio inicial	19
19 - Cerimónias	19
20 - Equipamentos semelhantes	20
21 - Equipamento do guarda-redes	20
22 - Numeração nas camisolas	20
23 - Publicidade nos equipamentos	22
24 - Uso de braçadeiras	22
25 - Uso de óculos/luvas/calções térmicos	23
26 - Protestos de jogo	23
27 - Duração do jogo	24
28 - Cronometragem	25
29 - Jogos nocturnos	25
30 - Jogos particulares	26

CAPÍTULO I I - DURANTE O JOGO

1 - Atraso da Equipa de Arbitragem	29
2 - O 2.º Árbitro que chega tarde	29
3 - Conduta imprópria do 2.º Árbitro ou cronometrista	29
4 - Substituições	29
5 - Processo de Substituições	29
6 - Jogadores Suplentes (guarda-redes)	30
7 - Expulsão de elementos do banco dos técnicos	30
8 - Jogador expulso / que se recusa a sair	31
9 - Recusa de uma equipa em recomeçar o jogo	31
10 - Incidentes graves	31
11 - Exibição de cartões (Amarelo e Vermelho)	32
12 - Permanência na zona envolvente do campo de jogo	33
13 - Hidratação durante os jogos	33
14 - Aquecimento dos suplentes	33
15 - Validação de golos	34
16 - Intervenção da autoridade	34
17 - Jogos interrompidos	35
18 - Jogos não iniciados ou suspensos	35
19 - Agressão a elementos da equipa de arbitragem	36
20 - Agressões a agentes da autoridade	36
21 - Equipas que não regressam às cabines no intervalo	37
22 - Participação de surdos-mudos	37
23 - Taça de Portugal - desempates	37
24 - Simulação	38
25 - Tratamento de jogadores lesionados	38

CAPÍTULO I I I - FIM DO JOGO

1 - Saída da equipa de arbitragem	41
2 - Acesso à cabine dos árbitros	41
3 - Protestos do jogo	41
4 - Danos causados na viatura da equipa de arbitragem	41
5 - Itinerário	42
6 - Elaboração do Relatório do Jogo	42
7 - Responsabilidade do 2.º árbitro	46
8 - Remessa de documentos	47

CAPÍTULO - I

ANTES DO JOGO

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 - O equipamento da equipa de arbitragem é composto de:

- a) Camisola ou camisa de cor diferente das equipas, podendo usar, para além da cor preta mais usual ao longo dos anos, é autorizado também outras cores tais como:
 - Vermelha ou grená
 - Amarelo
 - Verde
 - Azul
 - Cinzento ou branco
 - Lisas ou matizadas
- b) Calções pretos. Podendo ter uma cor de contraste com a camisola nos bolsos.
- c) Meias pretas com ou sem canhão e riscas brancas.
- d) Ténis ou sapatos pretos, que poderão ter riscas.



1.2 - Observações ao equipamento.

- a) É interdita qualquer publicidade nos equipamentos, com excepção do emblema do fabricante do equipamento e com o tamanho máximo de 16 cm².
- b) O equipamento dos árbitros deve ser uniformes.
- c) O cronometrista deverá utilizar o equipamento fornecido pela F.P.F., (sempre que possível a camisola deverá ser igual às dos árbitros)
- d) Deverá ser sempre utilizado os equipamentos fornecidos pela Federação Portuguesa de Futebol

2 - APETRECHOS DOS ÁRBITROS

- Apito
- Moeda
- Relógio com /e cronómetro
- Bloco de apontamentos
- Lápis ou lapiseira
- Cartões, Amarelo e Vermelho



3 - APETRECHOS DO CRONOMETRISTA

- Buziño
- Esferográfica
- Boletim de Jogo
- Placas de 5 (cinco) faltas



A mesa do cronometrista deverá ficar situada na parte exterior da linha lateral separada desta a uma distância de 50cm., no espaço delimitado por zona (livre) do cronometrista em frente da linha de meio campo.

4 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- 4.1 - A equipa de arbitragem deve chegar ao pavilhão/ringue pelo menos trinta minutos antes do início do jogo.
- 4.2 - Deverá estacionar a sua viatura no local próprio para o mesmo ou em local a indicar pelo Clube visitado ou pelo comandante da Força Policial.
- 4.3 - Deverá inspeccionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas e o Comandante da Força Policial, para justificar qualquer anomalia que possa sofrer.

5 - VISTORIA DO RECINTO DE JOGO

- 5.1 - Inspeccionar o pavilhão de jogo e seus acessos, nomeadamente:
 - a) O estado do piso "superfície de jogo" se está em condições para a prática da modalidade Futsal, não oferecendo perigo para os jogadores.
O piso seja em madeira ou material sintético. A FPF poderá também autorizar a realização de jogos em piso de cimento e/ou mosaico, (excepto para a 1.ª Divisão Nacional e a partir da 3.ª eliminatória da Taça de Portugal) desde que, após a vistoria a solicitar pelo clube interessado, se conclua que a integridade física dos atletas não seja posta em causa.
 - b) As balizas devem dispor de um sistema de fixação ao solo, sendo permitido que as mesmas estejam devidamente seguras através de cordas ou material similar, de maneira que

as mesma não possam cair ou constituir perigo para os intervenientes, as redes devem estar bem presas à baliza e suportes de protecção de forma a não deixarem passar a bola e se os fios utilizados não têm uma espessura inferior a 2,5 milímetros.

- c) As vedações podem ser de madeira, cimento, ferro ou cabos metálicos com um altura mínima de um metro, que deverão estar à distância mínima entre a linha lateral e qualquer tipo de vedação a 50 cm., e entre a linha de baliza e qualquer tipo de vedação 100cm
- d) Nenhum objecto esteja colocado a uma altura a 4 m sobre a superfície de jogo.

Por motivo de força maior, a realização do jogo noutro Pavilhão

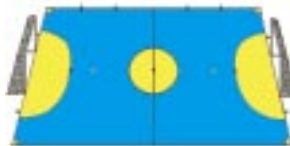
- e) Quando por qualquer motivo de força maior, independente da intervenção humana, não puder iniciar-se um jogo, caberá ao clube visitado, sempre com o acordo da equipa visitante e da equipa de arbitragem, efectuar as diligências necessárias para que o jogo se realize noutro pavilhão.
- f) Numa distância nunca superior a 20 Km. do pavilhão, até 90 minutos após a hora inicialmente prevista e garantida comparência da Força Policial.

Nota: É expressamente vedada a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicado pela FPF, qualquer alteração, com excepção do referido nas alíneas e) e f).

- b) As marcações serão visíveis e marcadas na sua totalidade de acordo com as Leis do Jogo.

Nota:

O árbitro verificará, antes do início do jogo, se o pavilhão obedece às condições referidas e dispõe da sua totalidade das marcações previstas nas Leis do Jogo.



Em caso negativo, o árbitro decidirá sobre a realização do jogo, só devendo aceder a sua efectivação se entender que as marcações em falta não põem em causa a verdade desportiva.

5.2 - Disponibilização do recinto de Jogo, até 60 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, o Delegado do clube visitado colocará à disposição do clube visitante o respectivo balneário.

a) De igual modo, até 30 minutos antes da hora prevista para o início do jogo será disponibilizado o recinto de jogo para aquecimento das equipas.

b) Qualquer infração ao previsto neste ponto levará os árbitros, a pedido da equipa visitante a protelar o início do jogo até que os referidos intervalos se verifiquem, com consequências, para o clube visitado, previstas no artigo 58º do Regulamento Disciplinar da F.P.F.

6 - DIMENSÕES DA SUPERFÍCIE DO JOGO

6.1- Os jogos oficiais das provas organizadas pela F.P.F. podem ser disputados em rectângulos com as dimensões mínimas de **35 X 16** metros e a máxima de **40 X 20** metros.

6.2 - O piso da superfície de jogo deve ser plana, cujo o pavimento poderá ser de madeira ou material sintético.

7 - BANCO DOS TÉCNICOS

7.1 - No banco dos técnicos têm lugar os elementos constantes na ficha Modelo 144 e que são as seguintes:

- 2 Delegados
- 1 Treinador
- 1 Médico
- 1 Enfermeiro / Massagista
- 7 Jogadores suplentes no máximo



7.2 - Um dos Delegados ao jogo poderá ser substituído no "banco" pelo Treinador-Adjunto, pelo Preparador Físico ou Secretário-Técnico (desde que tenha Curso de Treinador dentro do nível exigido), mantendo-se, porém, o mesmo número de doze elementos que podem permanecer no "banco".

7.3 - Com excepção dos suplentes, os outros elementos do "Banco" devem possuir as respectivas braçadeiras identificativas.

7.4 - Os "bancos" dos técnicos e substitutos situam-se imediatamente a seguir à zona livre do cronometrista, logo a 5 metros da linha de meio campo, situados na parte exterior da linha lateral separada desta a uma distância superior a 50cm., no espaço delimitado por zona de substituições.

Será a partir daqui que serão colocados os bancos, recomendando-se para que os árbitros providenciem para que haja assentos que permita acomodar, em condições de conforto, 12 pessoas, quer sejam em banco corrido quer sejam em cadeiras individuais, contíguas

7.5 - Embora não tenha qualquer marcação, no exterior da superfície de jogo, a área técnica fica compreendida pelo espaço físico situado defronte do respectivo banco dos técnicos e substitutos, na zona de substituições, a 5 metros da linha de meio campo, prolongando-se, à mesma distância, para a linha de baliza.

Logo, será nesse espaço que o treinador (ou outrém que para tal esteja autorizado) se movimentará para dar instruções aos seus jogadores, reafirmando-se, novamente, que só um elemento aí poderá estar de pé, porém, sem dificultar a acção e movimentação do segundo árbitro.

8 - MARCADOR ELECTRÓNICO

8.1 - No caso do recinto de jogo dispor de marcador electrónico e este tenha condições de funcionamento, deverá ser utilizado pelo cronometrista.



No caso de o marcador electrónico não existir ou não se encontrar em condições de funcionamento, o Delegado de cada equipa pode posicionar-se junto do cronometrista, sem interferir na sua actividade. Qualquer interferência deverá ser comunicada pelo cronometrista ao árbitro/2.º árbitro, para eventual acção disciplinar.

Registo das faltas acumuladas:

Outra das competências atribuídas ao cronometrista é o registo das cinco primeiras faltas acumuladas que tenham sido assinaladas pelos árbitros com respeito a cada equipa e em cada período do jogo.

No caso dos marcadores electrónicos possuírem apenas uma função, para além do cronómetro, o cronometrista passará a registar aí as cinco primeiras faltas acumuladas que tenham sido assinaladas pelos árbitros, respeitantes a cada equipa e em cada período do jogo, em vez dos golos obtidos.

O mesmo procedimento será adoptado pelo cronometrista quando for utilizado um marcador manual que possibilite apenas a utilização de uma função.

9 - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS - DOCUMENTAÇÃO

9.1 - Até 30 minutos antes do início do jogo, os delegados dos Clubes aos jogos são obrigados a apresentar ao árbitro:

- c) O cartão de Dirigente.
- d) Os cartões passados pela F.P.F., que identifiquem o Médico e os Técnicos que estejam oficialmente ao serviço do Clube no jogo, apenas substituíveis por documento oficial que os identifique, no caso de extravio do mesmo cartão.
- e) Os cartões de licença dos jogadores que será no máximo de doze.

9.2 - Conjuntamente com os cartões de licença é indispensável a apresentação do modelo 144, em triplicado, totalmente preenchido, devendo o original e o duplicado serem remetidos à F.P.F., conjuntamente com o relatório do árbitro, enquanto que o triplicado deve ser entregue ao delegado do clube, depois do árbitro mencionar os números dos jogadores advertidos e expulsos.

- a) A F.P.F. fornecerá aos clubes o impresso Modelo 144, onde serão mencionados os nomes completos dos jogadores, e apenas os números de licença da Federação, com excepção dos jogadores inscritos pela primeira vez.
- b) Não são permitidas abreviaturas nos nomes, criando-se, se necessário, uma linha intermédia.

- c) Na identificação dos Dirigentes, Médicos, Enfermeiros, Massagista e Técnicos, para além do cartão da FPF, terá também de constar o número do respectivo Bilhete de Identidade.
- d) Não são permitidas rasuras nos quadriculados do modelo 144.
- e) Quando se verificarem alterações de última hora, deverão ser preenchidos novos impressos modelo 144.

9.3 - No impresso modelo 144 o árbitro visará mediante a posição da sua rúbrica.

- a) Os jogadores inscritos que tenham participado ou não no encontro.
- b) Nas observações, no verso o árbitro indicará o resultado do jogo.
- c) Identificará os jogadores confrontando-os com a respectiva licença e nunca confiando esse cargo a outrém ou deixando de o fazer.
- d) No final do encontro devolverá aos Delegados dos Clubes ao jogo todos os cartões.
- e) Os Delegados dos Clubes devem confirmar, mediante assinatura no verso da ficha modelo 144, os jogadores que eventualmente forem advertidos, expulsos ou considerados como tal, bem como o resultado do jogo.

Nota: Se houver menção de expulsões e o Delegado do Clube se recusar assinar o verso do modelo 144, deverá o árbitro enviar juntamente com o relatório os cartões dos atletas expulsos.

9.4 - Só poderão ser Delegados dos Clubes aos jogos, os Membros dos Órgãos Sociais possuidores de cartão da F.P.F.

9.5 - Quando não comparecerem os Delegados indicados no verso da ficha modelo 144, o árbitro identificará o indivíduo que apresentar a documentação e promoverá que ele assine no local destinado ao Delegado, no final do jogo.

a) Quando for o caso, os delegados só poderão ser substituídos por qualquer dos indivíduos referidos no "Comunicado Oficial n.º 49 da F.P.F. de 24-11-81", que são por ordem de prioridade, os seguintes:

- Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial.
- Treinador
- Secretário Técnico (desde que tenha curso de treinador dentro do nível exigido)
- Capitão da equipa.
- Sub-capitão da equipa

9.6 - **Importante** - O árbitro deve enviar à F.P.F. no dia do jogo a documentação. Se possível entregar pessoalmente numa estação do Correio, solicitando a aposição do carimbo do dia na sua presença.

10 - CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA

10.1 - Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efectivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado "Outras" do boletim do jogo, tendo ainda em atenção o seguinte: Os jogadores inscritos que tenham participado ou não no encontro.

- a) Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Bilhetes de Identidade ou outro documento idóneo (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.
- b) Se o documento idóneo referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do Clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que efectivamente o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no boletim do jogo.

- c) Nos casos indicados nas alíneas a) e b), deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento que substituiu o Bilhete de Identidade.

11 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 11.1 - Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 2.º árbitro.
 - a) Devendo adoptar-se a mesma forma no caso do árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direcção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigir. (exemplo: lesão ou indisposição).
 - b) Se no decorrer do jogo morrer em campo o árbitro ou o 2.º árbitro, o jogo deve ser definitivamente suspenso.
- 11.2 - Se faltarem o árbitro e 2.º árbitro, deverão os delegados dos dois clubes, acompanhados dos respectivos capitães, por-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- 11.3 - O caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo observador de árbitros, ou na falta deste por qualquer dirigente da Federação Portuguesa de Futebol que se encontre presente.
- 11.4 - Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea, "11.3", os delegados dos clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará entre a assistência, um árbitro oficial.
- 11.5 - O árbitro escolhido nas condições das alíneas "11.2; 11.3 e 11.4", não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
- 11.6 - Nenhum árbitro oficial em actividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

- 11.7 - Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os delegados ao jogo dos dois clubes acompanhados dos capitães, por-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.
- a) Aquele a quem competir esse cargo:
Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança, ou
Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa, ou
Em última instância, entregará a direcção do jogo ao capitão do seu grupo.
- b) Qualquer das últimas hipóteses na alínea a), não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.
- 11.8 - O clube que recusar o disposto nos números mencionados, será punido por falta de comparência no jogo em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infracção cometida, lhe venha a ser aplicada.
- 11.9 - Nenhum clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de árbitros. Sempre que um jogo não se efectuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o clube ou clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos com falta de comparência.
- 11.10 - Na falta do 2.º árbitro, o árbitro, em primeira instância deve procurar substituto entre indivíduos da sua confiança que se encontrarem na assistência, de preferência oficiais.
- a) Não sendo possível substituir nos termos indicados, o 2.º árbitro faltoso, o árbitro então deve proceder do seguinte modo:
Na falta do 2.º árbitro, escolherá por sorteio, qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.
- b) Para o recrutamento referido no 1.º e 2.º, da alínea "a" os delegados deverão seguir o critério preconizado nas alíneas "11.7 - a) e b)", tendo em atenção o disposto nas alíneas "11.8 e 11.10".

- 11.11 - Se no decurso de um jogo, um 2.º árbitro não puder continuar em acção, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com a alínea "11.10".
- 11.12 - Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. De modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos casos referidos na alínea "11.11, e não for possível a substituição.
- 11.13 - No caso do árbitro ter interrompido o jogo em consequência de decisão sua tomada ao abrigo das Leis do Jogo, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo.
- 11.14 - Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem um dos grupos, o delegado do grupo presente no recinto de jogo, deverá tomar as seguintes providências:
- a) Escolherá de entre os espectadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido, deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Federação Portuguesa de Futebol no prazo de 24 horas.
 - b) Nenhum árbitro oficial, em actividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior
 - c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea "a)", caberão ao observador técnico ao jogo ou na sua falta, a qualquer dirigente da F.P.F. presente
 - d) Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado do grupo presente se encarregará das diligências discriminadas na alínea "a)", devendo fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

12 - ATRASO DE UMA EQUIPA

- 12.1 - Quando uma equipa, por motivos alheios à sua vontade (acidente ou avaria no transporte), não puder estar presente à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Quando uma equipa faltar, sem justificação, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório. Entretanto, deverá aguardar, pelo menos (trinta) 30 minutos, tomando depois a sua decisão em definitivo.
- 12.2 - Não se torna necessário que a equipa presente compareça na superfície de jogo, devendo o árbitro nas cabinas proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento de relatório.

13 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 13.1 - Se já dentro das instalações desportivas, a equipa de arbitragem for ofendida por qualquer interveniente no jogo, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.

14 - PRESENÇA DA AUTORIDADE

- 14.1 - Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial.
- 14.2 - Deve-se aguardar no mínimo de (trinta) 30 minutos pela sua chegada.

15 - BOLAS



- 15.1 - As bolas a utilizar deverá ser a n.º 4 com o perímetro mínimo de 62 cm máximo de 64 cm peso mínimo 400 gr. Máximo 440 gr. Seniores; veteranos; juniores; juvenis; femininos.

Juniores **D** "Infantis"

Juniores **E** "Escolas"

Circunferência

55cm 57cm

Peso

370 gr. 380gr.

Mikasa FSC - 55S

15.2 - É proibido qualquer espécie de publicidade nas bolas, podendo nelas figurar os logotipos:

- do organizador da competição
- da competição
- da marca do fabricante



15.3 - As bolas a utilizar nos jogos oficiais organizados pela F.P.F. é a n.º 4 da marca **MIKASA FSC-62**.

- a) Se não for apresentada bola, com aquelas características, o árbitro não dará o início ao jogo descrevendo pormenorizadamente os factos no relatório.
- b) Ao clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada clube apresente uma bola para cada metade do jogo.
- c) Nos jogos realizados em pavilhão neutro, esta última regra deve ser observada.
- d) O árbitro, se não considerar uma das bolas em condições, deve recusá-la.
- e) Antes do jogo se iniciar o árbitro deve vistoriar as bolas que possivelmente poderão ser utilizadas.

16 - CAPITÃO DA EQUIPA

16.1 - Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, na ficha modelo 144, os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções no caso daqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.

16.2 - O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão, quando este o substitua, por se ausentar da zona visível da superfície de jogo.

16.3 - No caso do capitão regressar à superfície de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tal dar conhecimento ao árbitro.

- 16.4 - Quando, por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente a superfície de jogo não se torna necessário a transferência da braçadeira para o sub-capitão, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento.
- 16.5 - A passagem da braçadeira para o sub-capitão, a fim deste assumir as funções, só se torna obrigatória quando o capitão tenha de se afastar da zona envolvente do recinto de jogo, ou seja expulso.
- 16.6 - Compete também aos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.
- 16.7 - Se o delegado ao jogo de um clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3.º elemento, que na circunstância haverá de substituir o sub-capitão, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.
- 16.8 - Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador, que poderá estar em campo, ou fora deste mas sempre visível.

17 - ENTRADA DAS EQUIPAS NO RECINTO DE JOGO /SAUDAÇÃO

- 17.1 - A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efectuada em simultâneo, com a equipa de arbitragem à frente, os jogadores lado a lado, atrás do árbitro e 2.º árbitro.
- 17.2 - O objectivo é de permitir iniciar os jogos à hora prevista, as equipas deverão estar junto da equipa de arbitragem, preparadas para entrar no recinto de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo jogo.
- 17.3 - Saudação - As equipas deverão alinhar de seguida, mas com a presença de todos os jogadores devidamente equipados, devendo proceder-se à saudação regulamentar alinhadas de frente para a tribuna, sobre a linha de meio campo. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

17.4 - Em nenhuma circunstância é permitida uma dupla saudação (à tribuna e ao lado oposto).



18 - SORTEIO INICIAL

18.1 - O sorteio inicial deverá ser feito no recinto de jogo, sobre a linha de meio campo. A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em um pavilhão neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.



18.2 - A equipa que ganhar o sorteio, escolherá a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

18.3 - Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte do sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos, pelos jogadores suplentes inscritos no modelo 144.

19 - CERIMÓNIAS

19.1 - Não pode ser celebrada qualquer cerimónia antes ou durante os jogos, sem que para tal o árbitro tenha recebido a devida autorização da F.P.F.

20 - EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

- 20.1 - Quando dois clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.
- 20.2 - Se o jogo disputado em pavilhão neutro, mudará o clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1.^a vez em provas oficiais.
 - a) A expressão "pavilhão neutro", não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade" de utilização por motivo de obras ou "outras".

21 - EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

- 21.1 - Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores, do árbitro e 2.^a árbitro.
- 21.2 - Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar de camisola, isso não é impeditivo do jogo se realizar.
- 21.3 - O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador.
- 21.4 - Pode também jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

22 - NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS

- 22.1 - A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas, facultando-se, no entanto, a sua aplicação também nos calções.
- 22.2 - Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas. No caso de difícil leitura, devem os números ser colocados sobre um rectângulo de pano branco.
- 22.3 - Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos 25 cm. de altura e nos calções 10 cm. de altura, é permitido numeração à frente das camisolas em tamanho mais pequeno.

- 22.4 - A numeração inicial das camisolas dos jogadores é livre, no entanto, o n.º 1 está reservado para o guarda-redes indicado em primeiro lugar na ficha técnica Modelo 144. Os restantes jogadores podem, portanto utilizar numeração de 2 a 99, não sendo permitido a existência de 2 ou mais jogadores com o mesmo número, excedendo os dois algarismos e deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões licença dos jogadores que cada delegado tem de apresentar ao árbitro, antes do jogo a começar pelo guarda-redes;
- 22.5 - A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam nem excedam dois algarismos.
- 22.6 - As camisolas, poderão exibir o nome do jogador, acima do número;
- 22.7 - A falta, troca ou o seu arrancamento de números, constituem actos de comportamento incorrecto, devendo ser punidos como tal.
- 22.8 - Ao proceder à identificação dos jogadores, compete ao árbitro verificar se cada jogador enverga a camisola com o número correspondente, sem o que não será permitida a sua entrada em campo.
- 22.9 - O jogador ou jogadores que se apresentarem em campo sem o respectivo número de identificação nas costas da camisola, não poderão tomar parte no jogo.
- 22.10 - Só em casos absolutamente excepcionais, e atendendo a que o "interesse geral" é o da efectivação do jogo, poderá o árbitro consentir que participem num encontro jogadores que não satisfaçam integralmente as determinações anteriores.
Ao dar-se um caso destes, deverá o árbitro registar no seu relatório todas as circunstâncias que motivaram tal consentimento, mas deverá fazê-lo o mais pormenorizadamente possível, fornecendo o maior número de elementos que habilitem a entidade competente a julgar, posteriormente, sobre a justificabilidade das circunstâncias aduzidas.
- 22.11- Sobre a justificação ou injustificação de circunstâncias motivadoras de tal irregularidade, só o Conselho de Disciplina da F.P.F. poderá pronunciar-se.

- 22.12 - As faculdades atribuídas ao árbitro nas alíneas "22.6 e 22.8", não dispensam os clubes, através dos seus delegados ao jogo, da preocupação que sempre devem ter pelo exacto cumprimento destas determinações, nem diminuir de qualquer modo, a sua responsabilidade no caso de essas mesmas determinações não serem observadas.
- 22.13 - Sempre que, por lapso do árbitro ou qualquer outra circunstância não devidamente justificada, tenham tomado parte no jogo um ou mais jogadores envergando camisola sem número:
- a) Deve a responsabilidade da falta ser imputada, antes de tudo ao clube ou clubes a que pertencem esses jogadores.
 - b) Deverá a Federação dar conhecimento do facto ao Conselho de Disciplina da F.P.F., para que no caso da sua competência, aplique as sanções que entender ao árbitro que permitiu aquela irregularidade.

23 - PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- 23.1 - É permitida publicidade nas camisolas, não excedendo, na frente numa área de 600 cm² e, na parte de trás 450 cm², sem prejuízo da visibilidade dos números dos jogadores.
- 23.2 - É também permitido o emblema ou nome do fabricante do equipamento numa área que não exceda 16 cm².
- 23.3 - O emblema do clube é obrigatório, numa área máxima de 100 cm².
- 23.4 - Os jogadores não estão autorizados a exhibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior.
- 23.5 - Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.
- 23.6 - As camisolas devem ter mangas. (Com.Of. 395 FPF de 22/05/2002)

24 - USO DE BRAÇADEIRAS

- 24.1 - Os jogadores não estão autorizados a usar braçadeiras à excepção da que identifica o capitão de equipa.

25 - USO DE ÓCULOS / LUVAS / CALÇÕES TÉRMICOS

- 25.1 - Os jogadores que usem óculos, poderão tomar parte em competições desportivas, desde que os óculos sejam de plástico, com armação em nylon, sem charneiras metálicas e equipadas com lentes de plástico.
- 25.2 - Luvas - Podem os jogadores se o desejarem jogar com luvas, desde que as mesmas não oferecem perigo para a sua integridade física ou dos outros.
- 25.3 - Calções térmicos - é permitido o uso de calções térmicos e devem ser da mesma cor, que a predominante dos calções, admitindo-se com outra tonalidade.

26 - PROTESTOS DE JOGO

26.1 - Protestos sobre irregulares condições dos recintos de jogo:

a) Antes do início do jogo

Os protestos sobre condições do recinto de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro, antes do começo do jogo pelo delegado do clube ao jogo.

Exemplos:

- 1 - Antes do início de um jogo o delegado declara ao árbitro protestar o jogo, dizendo que a distância entre as linhas laterais e da baliza é inferior à fixada pelo regulamento.
- 2 - O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade.
- 3 - Se se tratar de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efectuar, e que se tornaria inviável aguardar pela sua regularização, para a seguir se realizar o jogo.

Em tais circunstâncias, o árbitro não dará início ao jogo e relatará os factos em pormenor, no boletim do encontro no Capítulo "Outras", devendo também facultar o boletim para que o delegado do Clube protestante possa assinar no local apropriado.

4 - Se ao contrário, as anomalias verificadas forem susceptíveis de regularização em tempo que torne viável a realização do jogo, o árbitro deverá ordenar que se proceda à referida regularização, no mais curto espaço de tempo e efectuará seguidamente o jogo, relatando os factos no boletim do jogo, no capítulo "OUTRAS".

Nota: - Não são de admitir protestos sobre o estado do recinto de jogo propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições.

b) - No decorrer do jogo:

Também poderão acontecer protestos sobre as condições do recinto durante o decorrer do jogo. Nestes casos deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção do jogo prevenir o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o boletim para o efeito.

26.2 - Protestos sobre erros de arbitragem:

- a) Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do clube ao jogo, após o encontro.
- b) Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o boletim do jogo, devendo o delegado assinar no local próprio.
- c) Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação de tais protestos.

26.3 - Protestos sobre qualificação de jogadores

- a) Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados directamente na F.P.F., pelo que os árbitros não devem facultar o boletim de jogo para esse efeito.

27 - DURAÇÃO DOS JOGOS

27.1 - Os jogos terão a duração de 40 minutos, que compreenderá dois períodos iguais de 20 (vinte minutos cada um).

- a) O intervalo entre os dois períodos não devem ultrapassar os 10 minutos. (No jogos Internacionais não deve ultrapassar os 15 minutos)
- b) O intervalo será controlado pelo marcador electrónico existente no pavilhão

27.2 - A duração dos jogos nos diversos escalões são:

<p>Masculinos Seniores e Juniores "A"</p> <p>40 minutos</p>
--

<p>Femininos Seniores e Juniores "A"</p> <p>40 minutos</p>

<p>Masculinos • Juniores "B - C - D e E"</p> <p>30 minutos</p>

<p>Femininos • Juniores "B - C - e D"</p> <p>30 minutos</p>
--

28 - CRONOMETRAGEM

28.1 - O cronometrista nomeado para o encontro, é quem controla todo o tempo de jogo, cujas as funções se especificam na Lei 7.

Na ausência deste será o árbitro a assumir essas funções.

28.2 - Assim, cada período de jogo e eventuais tempos suplementares (prolongamentos), terminará ao sinal sonoro do cronometrista e/ou do cronómetro electrónico, com confirmação simultânea do árbitro

29 - JOGOS NOCTURNOS

29.1 - Os jogos devem terminar até às 24 horas do dia em que se realizam, havendo uma tolerância de 15 minutos em caso de força maior.

29.2 - Os jogos de juniores podem ter início até às 22 horas de qualquer dia.

30 - JOGOS PARTICULARES

- 30.1 - Nos jogos particulares não podem os árbitros actuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do respectivo Conselho de Arbitragem.
- 30.2 - Deverão receber dos clubes toda a documentação tal como num jogo oficial.
- 30.3 - A documentação deve ser enviada à respectiva Associação ou à F.P.F. quando disputado entre equipas de Associações diferentes ou com equipas estrangeiras.

CAPÍTULO - II

DURANTE O JOGO

1 - ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 1.1- No caso da equipa de arbitragem, chegar atrasada ao jogo, e este já tenha sido iniciado, deve o mesmo continuar sob a direcção da equipa que o iniciou.

2 - O 2.º ÁRBITRO QUE CHEGA TARDE

- 2.1 - Deverá apresentar-se ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro oficial ou não.

3 - CONDUTA IMPRÓPRIA DO 2.º ÁRBITRO OU CRONOMETRISTA

- 3.1 - Se no decorrer de um jogo, o 2.º árbitro neutro tiver conduta imprópria, o árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.
- 3.2 - Se o 2.º árbitro se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de fazer ver ao referido árbitro os inconvenientes que lhe podem acarretar da sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Pública.

4 - SUBSTITUIÇÕES

- 4.1 - Sempre que, no decorrer do jogo, haja necessidade de proceder a substituições:
 - a) É autorizado um número indeterminado de substituições.
 - b) Todas as substituições podem ser feitas com o jogo a decorrer ou não, incluindo a do guarda-redes, mesmo sem conhecimento do árbitro, (deste que inscrito no modelo 144 e com essa posição).
 - c) Não permitido efectuar substituições durante os tempos mortos.

5 - PROCESSO DAS SUBSTITUIÇÕES

- 5.1 - As substituições deverão ser efectuadas no sector denominado por "zona de substituições" marcadas para o efeito em frente de cada banco.
- 5.2 - A substituição será considerada efectuada no momento em que o substituto penetra no recinto de jogo, desde que o jogador a substituir tenha saído.
- 5.3 - Ao verificar-se uma substituição o jogador substituído deve abandonar a superfície de jogo pela sua zona de substituições e o substituto deve entrar pela mesma zona.

6 - JOGADOR SUPLENTE (GUARDA-REDES)

6.1 - O jogador suplente indicado ao árbitro como guarda-redes substituto, pode substituir além do guarda-redes, qualquer outro seu colega de equipa, deverá ser-lhe atribuído qualquer número até 99.

6.2 - Troca de Guarda-redes por outro jogador

O guarda-redes pode trocar de posto com outro qualquer jogador, mas somente se um dos árbitros for disso previamente informado. A mudança também terá lugar com o jogo a decorrer ou não.

O guarda-redes substituto mantém o mesmo número, assim como o jogador que trocou de posição com o seu guarda-redes

Nota: - O cronometrista deverá anotar o número dos jogadores utilizados no jogo, afim de ser registado no modelo 144.

7 - EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO DOS TÉCNICOS

7.1 - Quando os árbitros tiverem de advertir ou expulsar qualquer elemento do banco (delegado, médico, massagista, treinador) deverá fazê-lo verbalmente, não exibindo os cartões. Estes devem ser utilizados apenas para os jogadores.

7.2 - No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a acção dos restantes elementos do banco, no sentido de fazer acatar a sua decisão.

7.3 - Se a acção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força Policial.

7.4 - No caso de expulsão do banco dos técnicos, do médico ou do massagista, estes poderão mesmo assim, prestar assistência aos jogadores que eventualmente necessitem dos seus cuidados. Da mesma forma o delegado poderá exercer a sua missão. *Eles foram expulsos do banco, mas não demitidos das suas funções.*

8 - JOGADOR EXPULSO / QUE SE RECUSA A SAIR

8.1 - No caso de um jogador expulso por um dos árbitros, se recusar a abandonar o recinto de jogo, deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado ao jogo da respectiva equipa.

8.2 - Se a intervenção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força Policial.

8.3 -

Nota: - O relato no boletim de jogo dos factos referidos nos pontos 7.3 e 8.2, deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Capítulo "OUTRAS"

9 - RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

9.1 - Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro, após avisar o capitão de equipa, de que dará por terminado o jogo, por insubordinação, suspenderá definitivamente o jogo se mantiverem a sua atitude. Isto nas situações, em que não seja aplicável a regra dos 4 segundos.

10 - INCIDENTES GRAVES

10.1 - Por vezes ocorrem incidentes que degeneram em contendas sobre o recinto de jogo, nelas participando, em diversos locais, numerosos jogadores de modo que o árbitro e 2.º árbitro, não chegam a dominar a situação. Muitos árbitros partem da ideia de que são obrigados a assegurar a continuação do jogo até ao fim, quaisquer que seja as circunstâncias. Contentam-se por isso em expulsar os jogadores que provocaram os incidentes, fechando os olhos à conduta extremamente repreensível de que deram prova outros jogadores.

10.2 - O primordial do árbitro, consiste em fazer respeitar as Leis do Jogo, antes de velar pela prossecução do jogo.

10.3 - Se o árbitro não poder identificar, devido ao seu número, todos os jogadores culpados, que devem ser expulsos, deve interromper o jogo remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas.

- 10.4 - Os jogadores devem compreender que não podem participar impunemente em incidentes tão condenáveis, especulando com o facto, de a sua acção poder passar despercebida ao árbitro, em virtude de este em tais situações, ter dificuldade em controlar devidamente todas as ocorrências.
- 10.5 - Se o encontro é interrompido, a F.P.F., tomará as medidas disciplinares que se impõem em relação aos jogadores ou ao clube implicados no caso. Devem os árbitros, por conseguinte, agir em conformidade.

11- EXIBIÇÃO DE CARTÕES (Amarelo e Vermelho)

- 11.1 - Se um jogador já advertido pelo árbitro, voltar a cometer qualquer falta que mereça a mesma sanção - advertência - o árbitro deverá exhibir o cartão amarelo seguido do vermelho.
- 11.2 - Os cartões (amarelo e vermelho), deverão ser exibidos aos jogadores infractores, efectivos ou suplentes, a partir do momento em que os árbitros entram na superfície de jogo e até ao final do encontro, incluindo o intervalo, mas apenas na superfície de jogo.
Assim, se um jogador for considerado advertido fora da superfície de jogo, antes do jogo se iniciar ou ao intervalo, um dos árbitros deverá exhibir-lhe o cartão amarelo no campo de jogo, antes do início do jogo ou do 2.º período, ou na primeira oportunidade, caso o infractor aí não se encontre nesse momento.
- 11.3 - Poderão ser utilizados durante a execução de grandes penalidades para se determinar um vencedor, em jogos que tiver lugar esta forma de desempate.
- 11.4 - Deverá o árbitro, no acto da advertência, isolar o jogador advertido, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo.
- 11.5 - Não devem ser exibidos os cartões (amarelo ou vermelho) a um jogador caído no solo.
- 11.6 - Não deverá ser exibido o cartão amarelo a um jogador que se encontre virado para o árbitro de costas.

- 11.7 - Se o jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias.
- 11.8 - Se um jogador for expulso durante o intervalo do jogo, independentemente do mesmo se encontrar na superfície de jogo ou no banco no momento em que o árbitro apita para o intervalo, a sua equipa recomeçará a segunda parte com o mesmo número de jogadores que terminou a primeira parte. O jogador que receber o cartão vermelho não pode, naturalmente, voltar a participar no jogo.

12 - PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO CAMPO DE JOGO

- 12.1 - Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona do recinto de jogo entre as linhas de demarcação e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço, e os elementos indispensáveis aos serviços de radiodifusão e radiotelevisão.

13 - HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS

- 13.1 - O fornecimento de garrafas só é permitido no momento em que o jogo esteja interrompido, durante o desconto de um tempo morto, na zona de substituições
- 13.2 - As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico.
- 13.3 - É interdito lançar garrafas ou outros recipientes para o terreno de jogo.
- 13.4 - Durante uma paragem de jogo, todo o jogador que tenha necessidade de ingerir líquidos, só o poderá fazer fora da superfície de jogo, mas para tal deverá pedir autorização ao segundo árbitro ou ao terceiro árbitro se houver.

14 - AQUECIMENTO DOS SUPLENTES

- 14.1 - A zona para aquecimento dos substitutos de cada equipa fica delimitada ao espaço disponível por detrás dos respectivos bancos, iniciando-se logo no princípio do banco (a 5 metros da linha de meio campo) prolongando-se até ao limite lateral do pavilhão do lado onde se situa o respectivo banco.



Assim, não é permitida a presença de substitutos, mesmo que invocando estarem em aquecimento, por detrás das balizas e ao longo e no exterior das linhas de baliza.

- 14.2 - O preparador físico, quando presente, pode sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento dos suplentes que se preparam para entrar em jogo.

15 - VALIDAÇÃO DE GOLOS

- 15.1 - Quando se verifique um golo, aconselha-se que a actuação da equipa de arbitragem seja a seguinte:

Árbitro

- a) Se no seu entender o golo foi legal, aponta o centro da superfície de jogo (marca do pontapé de saída) e deve confirmar que um golo é válido, através de um ou dois apitos (no máximo), e desloca-se rapidamente a fim de retomar o seu lugar para o pontapé de saída.
- b) Se no seu entender o golo foi obtido irregularmente, não valida o golo.

2.º Árbitro

- a) Se no seu entender o golo foi legal, aponta o centro da superfície de jogo (marca do pontapé de saída) e deve confirmar que um golo é válido, através de um ou dois apitos (no máximo), e desloca-se rapidamente a fim de retomar o seu lugar para o pontapé de saída.
- b) Se no seu entender o golo foi obtido irregularmente, não valida o golo.

16 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE

- 16.1 - Se no decorrer de um jogo, um agente da Força Policial insistir em prender um jogador sem aguardar que o jogo termine, o árbitro não deverá permitir. Se o agente persistir e concretizar a sua atitude, o árbitro deve dar o jogo por terminado o jogo, não reatando seja a que título for, relatando circunstanciadamente os factos no boletim do jogo.



17 - JOGOS INTERROMPIDOS

- 17.1 - Quando por motivo de força maior o árbitro interromper o jogo, os capitães dos dois clubes, são obrigados a inquirir dele se o jogo prossegue ou não, devendo o árbitro elucidá-los. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo o grupo que, a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- 17.2 - A suspensão tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado (15) quinze minutos depois da interrupção, não devendo no entanto, qualquer dos grupos abandonar o terreno de jogo sem que o respectivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorrido os quinze minutos.
- 17.3 - Decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães dos grupos, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do encontro, salvo se os jogadores ainda estiverem no terreno do jogo e apenas no caso de o árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.
- 17.4 - No caso da interrupção se dever a desacatos provocados pelo público, o árbitro não deverá recomeçar o jogo sem que a Força Policial em serviço garanta a segurança de todos os intervenientes no jogo.

18 - JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS

- 18.1 - Quando por más condições de tempo, não for possível iniciar ou concluir um jogo, porque o recinto de jogo se encontre molhado, este realizar-se-á, no mesmo recinto, 24 horas depois, a menos que os delegados assinem declaração no boletim do jogo, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior, cabendo então à F.P.F., designar nova data para além das 24 horas.
- 18.2 - Face ao que antecede, cumpre ao árbitro, na manhã do dia seguinte, pôr-se em contacto telefónico com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber quaisquer instruções.

18.3 - No caso da interrupção se dever a falta de energia eléctrica, o jogo não será repetido na totalidade, mas apenas será jogado o tempo que faltava para a sua conclusão.

19 - AGRESSÃO A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

19.1 - Sempre que qualquer elemento da equipa de arbitragem, em virtude de agressão de um jogador, técnico, empregado ou dirigente, fique impossibilitado de prosseguir no jogo, este deve ser dado como terminado.

19.2 - Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

- a) Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- b) Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força Policial em serviço no campo.
- c) Caso não seja possível identificar o referido na alínea "b", deverá fazer a devida participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima.

Nota: - Referir no relatório do jogo a identificação do responsável pela Força Policial ou pelo menos o Posto em quem foi feita a participação.

- d) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no relatório do boletim do jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
- e) Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo onde se realizar o jogo, afim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
Apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A F.P.F. fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

20 - AGRESSÕES A AGENTES DA AUTORIDADE

20.1 - Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório agressões a agentes da autoridade, quer sejam directamente observadas, quer lhe sem participadas pelo Comandante da Força Policial ou quem o substitua, devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.

21 - EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM ÀS CABINES NO INTERVALO

- 21.1 - No caso de ambas as equipas pretenderam permanecer no recinto de jogo, ficará ao critério do árbitro recolher ou não à sua cabina.
- 21.2 - No caso de uma só das equipas permanecer no rectângulo durante o intervalo, o árbitro acompanhará a que recolhe às cabinas.
- 21.3 - Em qualquer dos casos precedentes, o árbitro, antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o delegado dos clubes por todas as ocorrências que possam verificar-se até ao seu regresso.

22 - PARTICIPAÇÃO DE SURDES-MUDOS

- 22.1 - Sempre que participam atletas surdos-mudos deve o árbitro relatar no boletim de jogo se tal facto lhe trouxe quaisquer dificuldades para a direcção da partida,

23 - TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES

- 23.1 - Se no final dos encontros de cada eliminatória se verificar igualdade, realizar-se-á um prolongamento, da seguinte forma:
- a) Serão os jogos interrompidos durante cinco minutos e, depois prolongados por 10 minutos, divididos em duas partes de 5 minutos cada uma, sem intervalo, mas com troca de campo.
 - b) Se, ao fim deste prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor por marcação de grandes penalidades, seguindo as disposições das Leis do Jogo.
 - c) O árbitro lança uma moeda ao ar para determinar a equipa que escolherá se vai executar o primeiro ou o segundo pontapé.

Nota:

Em todo o caso, deverá sempre o árbitro, procurar saber junto do Conselho de Arbitragem, se o procedimento em caso de empate existiu qualquer alteração no regulamento deste género de provas.

24 - SIMULAÇÃO

Todo o acto de simulação que se destine a enganar o árbitro deve ser sancionado com uma advertência, independentemente do local onde o mesmo foi cometido. A acção de um jogador no sentido de tentar enganar o árbitro pode assumir as seguintes formas:

- ausência de qualquer contacto
- atacante provoca deliberadamente um ligeiro contacto com um adversário
- jogador antecipa um possível contacto de um adversário
- exagero e fingimento no sentido de fazer parecer que a falta merece uma sanção mais grave.

25 - TRATAMENTO DE JOGADORES LESIONADOS

25.1 - Os jogadores de campo lesionados devem abandonar a superfície de jogo para receber tratamento (se possível). Ainda que o tratamento tenha lugar na superfície de jogo. O jogador tem de abandonar a superfície de jogo logo que o tratamento tenha terminado e só deve regressar após o recomeço do jogo e após indicação do segundo árbitro ou terceiro árbitro se houver.

No que diz respeito às lesões do guarda-redes, não se espera que o mesmo abandone o terreno de jogo e o jogo só deve recomeçar após o mesmo ter sido tratado e ter recuperado.

25.2 - Mesmo que um jogador lesionado após receber tratamento na superfície de jogo tenha que ser substituído, a substituição só terá lugar após o jogo recomeçar e com autorização do segundo árbitro ou terceiro árbitro se houver.

25.3 - O controlo dos bancos, é da responsabilidade do segundo árbitro ou do terceiro árbitro se houver.

CAPÍTULO - III

FIM DO JOGO

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 1.1 - Só deve abandonar o recinto de jogo, depois dos jogadores das duas equipas o terem feito.

2 - ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS

- 2.1 - Nos vestiários da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos delegados aos jogos dos clubes intervenientes, mas somente antes do início e depois do fim do jogo e para desempenho das funções que lhe estão atribuídas.
- 2.2 - No intervalo só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas.

3 - PROTESTOS DE JOGO

- 3.1 - Deve ser facultado o boletim do jogo ao delegado que pretenda fazer declaração de protesto, afim de que este possa assinar no local próprio. (ver "Protestos dos Jogos" Capítulo I - n.º 26).

4 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 4.1 - Em caso de danos na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Comandante da Força Policial, ou no Posto Policial mais próximo possível.
- 4.2 - Relatar os factos em Relatório complementar, (em envelope separado) indicando, se possível, a que clube pertencem os prevaricadores.
- 4.3 - Também deverá relatar a identificação do responsável pela Força Policial ou pelo menos o Posto Policial em quem foi feita a participação.
- 4.4 - Enviar posteriormente à FPF., um orçamento para da sua reparação e examinar com a entidade competente os danos sofridos.
- 4.5 - Identificação legível e precisa, seja na frente, seja no verso o árbitro deve escrever o seu nome completo, se possível em maiúsculas, indicando o conselho de arbitragem ou regional a que está afecto.

Nota: É importante que seja sempre dado cumprimento ao (Capítulo I n.º 4 Chegada às instalações desportivas).

5 - ITINERÁRIOS

5.1 - Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões do Comandante da Força Policial, que policiem os Pavilhões de Futsal, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, sobretudo quando saírem das cabinas e procurarem sair da localidade.

6 - ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DO JOGO

6.1 - É com base no boletim do jogo e seu relatório que se oficializam os resultados dos jogos e são aplicadas as sanções disciplinares.

Trata-se, pois, de um documento da maior importância o qual, terá, obrigatoriamente, de merecer da parte dos árbitros o máximo cuidado na sua elaboração. O jogo já terminou. O árbitro não tem que decidir num fracção de segundos. Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório numa forma clara e precisa, descrevendo pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissão.

6.2 - Rosto do Relatório:

		RELATÓRIO DO JOGO			
		"FUTSAL"			
JOGO N.º	<input type="text"/>	PROVA	<input type="text"/>		
Clube A	<input type="text"/>	Clube B	<input type="text"/>		
Resultado em:	<input type="text"/>	Perfêzido	<input type="text"/>		
Em ____ de ____ de ____		Início ____ h ____ m	Policiamento <input type="checkbox"/> PSP <input type="checkbox"/> GNE		
Localidade <input type="text"/>					
Árbitros <input type="text"/>					
1.º Árbitros <input type="text"/>					
Cronometrista <input type="text"/>					
Equipas A B		Equipas A B			
Resultado 1.ª parte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Resultado do prolongamento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultado 2.ª parte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Resultado dos grandes penalidades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultado Final	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Estes elementos constam do comunicado da nomeação.

É vedado ao árbitro alterar a hora e local da realização dos jogos, mesmo que os delegados dos clubes estejam de acordo.

Para procederem a qualquer alteração deste tipo, torna-se necessário a autorização da entidade responsável F.P.F.

Situações de excepção:

- Atraso de uma equipa;
- Atraso da Força Policial;
- Anomalias no recinto de jogo, situação prevista no capítulo 1 Antes do Jogo em 5.2

Nos factores abaixo mencionados, quando não existirem quaisquer anomalias a referir, o árbitro limitar-se-á a deixar ir tudo em branco.

DIVERSOS	A Instalações	B Organizações	C Policimento	D Comp. Público	E Outros
----------	------------------	-------------------	------------------	--------------------	-------------

Se forem encontradas anomalias que se justifique e obrigue a referir, deverá o árbitro assinalar com "X" o factor ou factores e descrever com pormenor no relatório.

DIVERSOS	X Instalações	B Organizações	C Policimento	X Comp. Público	E Outros
----------	-----------------------------	-------------------	------------------	-------------------------------	-------------

6.3 - RELATÓRIO

1. ADVERTÊNCIAS

- a) O factor que motivou a advertência deve ser pormenorizada-mente referido, nomeadamente as palavras ou gestos praticados pelo jogador que foi passível de advertência.

Nota: - As advertências devem relatadas por ordem cronológica.

Se não houver motivo para qualquer advertência, o árbitro limitar-se-á a fazer um traço eliminando o respectivo factor das advertências.

ADVERTÊNCIAS					
Árbitro	Parte	N.º	Clube	Motivo	

2. Exemplos:

ADVERTÊNCIAS

Minuto	Parte	N.º	Clube	Motivo
06	1. ^a	30	A	Por discutir uma decisão do 2.º árbitro levantando os braços e dizendo: isto não foi falta em parte nenhuma
08	1. ^a	9	B	Por agarrar intencionalmente o jogador n.º 6 adversário, anulando uma jogada perigosa para a sua equipa. -----
18	1. ^a	27	A	Por carga pelas costas a um adversário jogador n.º 5, de forma perigosa. -----
07	2. ^a	98	B	Por jogar a bola com a mão, cortando um lance de perigo para a sua equipa. -----

Os factos que motivaram as expulsões, tais como agressão, resposta a uma agressão, tentativa de agressão ou outros, devem ser detalhadamente relatados.

EXPULSÕES

Minuto	Parte	N.º	Clube	Motivo
09	1. ^a	6	A	Por agressão a pontapé a um adversário, atingindo-o nas pernas.
09	1. ^a	8	B	Por ter respondido à agressão do jogador n.º 6 da equipa "A" agredindo-o com um soco na cara. -----
11	2. ^a	10	B	Por tentativa de agressão a um adversário, a qual foi evitada por um colega da sua equipa. -----
14	2. ^a	27	A	Por discutir uma decisão minha, gesticulando com os braços e dizendo: "não é falta, não é falta". Este jogador já tinha sido advertido aos 18 minutos da 1. ^a parte conforme relatado no capítulo de advertências. ----

3. DIVERSOS

Em qualquer dos factores "A" - "B" - "C" - "D" e "E", só quando existirem qualquer anomalia, é que o árbitro fará a respectiva discipção

Exemplo:

"B"- Organização:

- Deficiências encontradas na cabina da equipa de arbitragem
- Atraso do Delegado do clube "A" na entrega da documentação ao árbitro.
- Não existência de marcador electrónico no pavilhão.
- Existia marcador electrónico, mas não funcionava etc.

"D" - Comportamento do Público:

- Aos 16 minutos da 1.^a parte foram arremessados garrafas de plástico ou outros objectos (identificar sempre que possível os objectos), que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento... ou não causando qualquer ferimento. O público que arremessou os objectos acima identificados era adepto do clube "A" ou "B".
- Aos 18 minutos e após validação de um golo da equipa (indicar o nome do clube) adeptos do clube..... cujo o número não foi possível calcular ou em número elevado, aproximadamente dezenas ou centenas, invadiram o recinto do jogo e agredindo a equipa de arbitragem causando os seguintes ferimentos (identificar) ou não causando quaisquer ferimentos.
- Ainda dentro das instalações desportivas Ou à saída das instalações ou a uma distância de ... metros das instalações, foram arremessadas pedras por adeptos do Clube ... que causaram os seguintes danos na viatura que transportou a equipa de arbitragem ... O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.

4. OUTRAS

a) Neste capítulo deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos.

Alguns exemplos:

- A assinatura feita na 1.^a linha deste capítulo é referente ao atleta (nome e clube) que, por não ter apresentado o cartão licença, foi identificado pelo..... (referir o n.º e cartão através do qual foi identificado).
- O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso foi devido a (referir a comunicação e a opinião) ou não me foi comunicado o motivo do atraso.
- O 2.º tempo iniciou-se às por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior).
- Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida da FPF, antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio ou foi entregue ao clube (nome do clube) uma taça.
- O delegado do clube (nome do clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando no local próprio desde boletim

b) O nome do árbitro e do 2.º árbitro devem ser escrito em letra bem legível, de preferência em letra de imprensa.

Todos os assuntos constantes do relatório são de natureza confidencial, sendo vedado aos árbitros prestarem quaisquer informações sobre os mesmos, antes de ser apreciado pelos órgãos competentes.

7 - RESPONSABILIDADE DO 2.º ÁRBITRO

7.1 - O 2.º árbitro é solidariamente responsável com o árbitro pelas informações exaradas no boletim do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório que faz parte integrante dessa boletim. Deve recusar-se a assinar quando não corresponda à verdade dos Factos, e informar, neste caso, por escrito, o Conselho de Arbitragem da razão do seu procedimento.

8 - REMESSA DE DOCUMENTOS

8.1 - Para a boa regularidade dos serviços da FPF cumpre aos árbitros remeter no **PRÓPRIO DIA DO JOGO**.

- **Boletim do jogo**
- **Mod. 144 (em duplicado) de cada clube**
- **Boletim do jogo do cronometrista**
- **Recibo do Jogo**

8.2 - Sempre que aconteçam incidentes graves (invasão de campo), agressão aos elementos da equipa de arbitragem, agressão a agentes da autoridade, etc.) o relatório do jogo deverá ser remetido à FPF por telefax. As despesas correspondentes serão suportadas pela FPF.

NOTA: - O sobrescrito, devidamente selado, que acompanhou os impressos para o jogo, destina-se, unicamente e exclusivamente à remessa da documentação acima referida. Qualquer outra correspondência dos árbitros para o conselho de arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol deverá ser remetida em sobrescrito separado.



RELATÓRIO DO JOGO "FUTSAL"

JOGO N.º	<input type="text"/>	PROVA	<input type="text"/>
Clube A	<input type="text"/>	Clube B	<input type="text"/>
Realizado em	<input type="text"/>	Pavilhão	<input type="text"/>
Dia	de	de	Início h m
			Policarmento <input type="checkbox"/> PSP <input type="checkbox"/> GNR
			Localidade
ÁRBITRO	<input type="text"/>		
2.º Árbitro	<input type="text"/>		
Cronometrista	<input type="text"/>		
	Equipa <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B	Equipa <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B	
Resultado 1.ª parte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Resultado do prolongamento <input type="checkbox"/>
Resultado 2.ª parte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Resultado das grandes penalidades <input type="checkbox"/>
Resultado Final	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ADVERTÊNCIAS					
Nome	País	N.º	Clube	Motivo	

EXPULSÕES					
Nome	País	N.º	Clube	Motivo	

DEVERSOS	A	B	C	D	E
	Inteligentes	Organizados	Policarmento	Comp. PÁRKIS	Outros

Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube A	Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube B
---	---

Modelo 144



Federação Portuguesa de Futebol

RELAÇÃO DOS TÉCNICOS E DOS(A) JOGADORES(A) EFECTIVOS(A) E SUPLENTE(S)

FUTSAL

A PREZÊNCIA PELA A.F.F.F.

RESULTADO Final-Verão	CÓDIGO Final-Verão	CÓDIGO Final-Verão

Carantona: _____ Anos de idade:

Jogo: _____ Nº:

Nome do Clube: _____ Código:

Classe: _____ Localidade: _____ Data: / /

1	Licença nº _____ Nome: _____ _____	11	Licença nº _____ Nome: _____ _____	1 - Número de identificação - 2 - Número e nome do clube - 3 - Indicar o número e nome do jogador nº da 1ª L. 4 - Número de 14 jogadores da 1ª equipa - 5 - NOME DO ANfitrião
2	Licença nº _____ Nome: _____ _____	12	Licença nº _____ Nome: _____ _____	
3	Licença nº _____ Nome: _____ _____	13	Licença nº _____ Nome: _____ _____	
4	Licença nº _____ Nome: _____ _____	14	Licença nº _____ Nome: _____ _____	
5	Licença nº _____ Nome: _____ _____	15	Licença nº _____ Nome: _____ _____	
6	Licença nº _____ Nome: _____ _____	16	Licença nº _____ Nome: _____ _____	

Jogadores em não utilizados:

Capitão da equipa - 1) _____ Nº:

Su-Capitão da equipa - 2) _____ Nº:

O _____ DELEGADO AO JOGO (1)

_____ de _____ de _____

Modelo 144

NOTAS IMPORTANTES

Este formulário tem de ser entregue ao árbitro, em qualquer caso, quinze minutos antes do início do jogo. O desempenho apresentado a lá com as tabelas colocadas no local de cada jogadora, técnica e demais agentes envolvidos, não sendo permitido abreviá-las, juntamente com a devida documentação.

1º DELEGADO	2º DELEGADO	MÉDICO
G.I. Nº: <input type="text"/>	G.I. Nº: <input type="text"/>	G.I. Nº: <input type="text"/>
Nome: _____	Nome: _____	Nome: _____
TREINADOR	MASSAGISTA	1º TR. Adj. ou PREP. FÍSICO
G.I. Nº: <input type="text"/>	G.I. Nº: <input type="text"/>	G.I. Nº: <input type="text"/>
Nome: _____	Nome: _____	Nome: _____

* - Se preferir colocar a identificação desde que o Dado presente ao 2º Delegado no jogo.

Delegado ao controlo anti-doping: _____ G.I. Nº:

A. DIRECÇÃO

OBSERVAÇÕES (do delegado ao jogo)

OBSERVAÇÕES (do árbitro)

RESULTADO FINAL: /

FORAM EXPULSOS OU CONSIDERADOS EXPULSOS:

Médico	Treinador	Massagista	Tr. Adj. / Prep. Físico	1º Delegado	2º Delegado
Sim / Não	Sim / Não	Sim / Não	Sim / Não	Sim / Não	Sim / Não
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FORAM EXPULSOS(A)S OU CONSIDERADOS(A)S EXPULSOS(A)S OS(A)S JOGADOR(S)AS: Nº: <input type="text"/>					
FORAM EXPULSOS(A)S POR ACUMULAÇÃO DE FALTAS LEVER OF CARTRIO AMARELOS(A)S JOGADOR(S)AS: Nº: <input type="text"/>					
FORAM ADVERTIDOS(A)S OS JOGADOR(S)AS: Nº: <input type="text"/>					

TOMEI CONHECIMENTO

G. DELEGADO(a)

SINALÉTICA OFICIAL DOS ÁRBITROS



SINALÉTICA OFICIAL DOS ÁRBITROS



SINALÉTICA OFICIAL DO CRONOMETRISTA



**O CRONOMETRISTA
DEPOIS DE INFORMAR
AO ÁRBITRO
PEDIDO
DE TEMPO MORTO**

**INDICARÁ
AO
ÁRBITRO
A EQUIPA QUE SOLICITOU**



5.ª Falta Acumulada
FOI ATINGIDA
A
5.ª FALTA
ACUMULADA



EDIÇÃO: Conselho de Arbitragem da F.P.F.
COMPILAÇÃO: Fernando Jorge Pereira