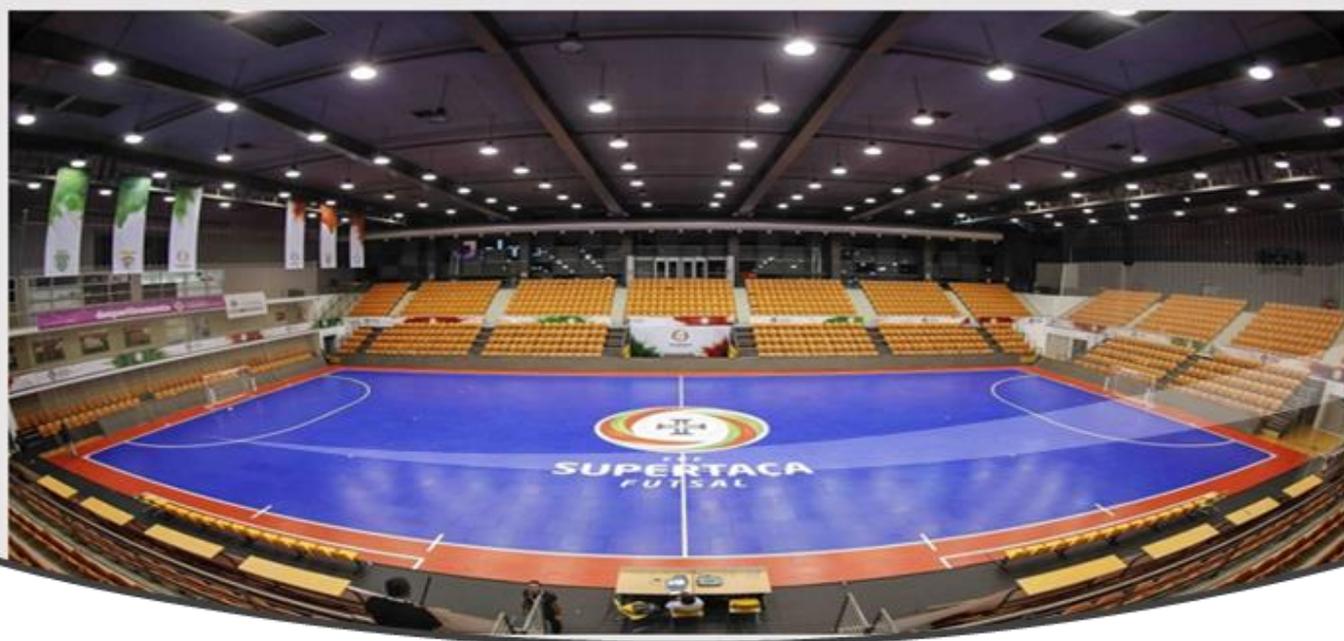




# AGENDA DO ÁRBITRO

## (FUTEBOL E FUTSAL)



Associação  
de Futebol  
de Coimbra



Edição 2019



## ÍNDICE

<b>PREÂMBULO .....</b>	<b>3</b>
<b>GENERALIDADES .....</b>	<b>4</b>
<b>INFORMAÇÕES ÚTEIS .....</b>	<b>6</b>
<b>REGULAMENTAÇÃO E INSTRUÇÕES DO FUTEBOL .....</b>	<b>9</b>
<b>Antes do Jogo .....</b>	<b>10</b>
<b>Durante o Jogo.....</b>	<b>21</b>
<b>Após o Jogo .....</b>	<b>28</b>
<b>Impressos Diversos .....</b>	<b>30</b>
<b>PROTOCOLO DE UTILIZAÇÃO DO SPRAY .....</b>	<b>33</b>
<b>REGULAMENTAÇÃO E INSTRUÇÕES DO FUTSAL.....</b>	<b>35</b>
<b>Considerações Gerais .....</b>	<b>36</b>
<b>Previamente ao Jogo.....</b>	<b>37</b>
<b>Decurso do Jogo.....</b>	<b>53</b>
<b>Conclusão do Jogo.....</b>	<b>65</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>67</b>
<b>FICHA TÉCNICA.....</b>	<b>70</b>

# PREÂMBULO



***Fernando Paulo Duarte Ferreira***

**Presidente**  
**Conselho de Arbitragem**  
Associação de  
Futebol de Coimbra

Caro(a)s filiado(a)s,

Como sabem, definimos como a nossa primordial missão garantir a imparcialidade e a verdade desportiva das competições, promovendo o recrutamento de árbitros e otimizando em simultâneo as suas competências e os desempenhos das suas equipas.

Esta é uma ferramenta de trabalho de enorme valor, que, estamos certos, contribui para o desenvolvimento e consolidação de conhecimentos indispensáveis para a arbitragem.

Recordamos, todavia, que muitas das suas informações são restritas às competições existentes na área de abrangência e responsabilidade de gestão da Associação de Futebol de Coimbra.

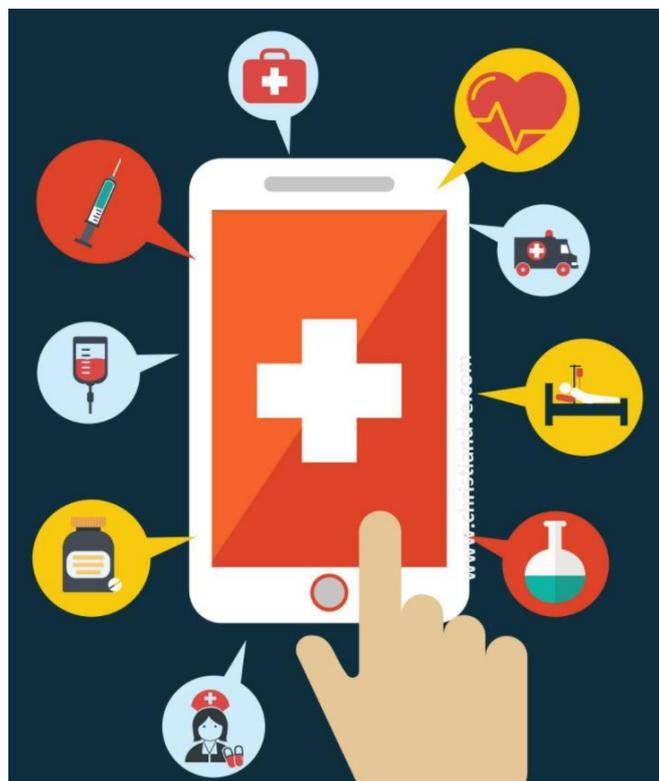
Sendo naturalmente um documento inacabado e a necessitar de constante atenção, todas as propostas de melhoria são bem-vindas e delas ficamos a aguardar.

O caminho da excelência também passa por ser crítico e incansável na busca pelo conhecimento e, claro está, pela sua consolidação.

Conto com todos, pois só assim estas coisas fazem realmente sentido.

Um forte abraço de carinho e amizade.

## GENERALIDADES



EM CASO DE  
EMERGÊNCIA  
LIGUE

**112**

EM CASO DE  
INCÊNDIO  
LIGUE

**117**



## CONSIDERAÇÕES GERAIS

### REVISÃO

A presente edição poderá ser revista e corrigida a qualquer momento, bastando para tal que sejam aprovados e publicados os respectivos aditamentos pelo órgão competente.

Os anexos dela constantes poderão ser alterados, desde que aprovados e publicados, pelo órgão competente.

Os Comunicados oficiais complementam e sobrepõem-se às normas aqui consignadas.

### REGULAMENTOS

**O árbitro obriga-se a ser conhecedor do respetivo Regulamento de Arbitragem, das Leis do jogo e de outros regulamentos das provas a que poderá ser chamado a intervir, sendo que o seu desconhecimento, integral ou de partes do mesmo, não o iliba do seu cumprimento.**

### DEVERES

- a) O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compagnar intervenção dos órgãos associativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes;
- b) O árbitro deve comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem;
- c) O árbitro deve mostrar-se sempre disponível para, dentro de prazo razoável e determinado regulamentarmente, ser sujeito a eventuais provas de aferição do seu estado, bem como exames de cariz médico, fundamentados no âmbito desportivo;
- d) O árbitro deve preparar-se de forma apropriada, para responder de forma positiva e adequada, às solicitações que lhe sejam colocadas pelos responsáveis;
- e) Ao árbitro caberá a gestão, em primeira linha, da sua forma desportiva e arbitral, podendo sempre que entender, apelar ao pelouro a que está arregimentado, na perspetiva de encontrar colaboração;
- f) Ao árbitro caberá a responsabilidade de fazer a preparação logística do jogo ou competição para que seja nomeado, incluindo viagens, estadia, refeições, documentação e afins;
- g) Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário scouting de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.



# INFORMAÇÕES ÚTEIS

## SECRETARIA DA AFC

### HORÁRIO

#### DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA:

- 1º. Período: Abertura 09.00 Horas / Encerramento 12.30 Horas
- 2º. Período: Abertura 14.00 Horas / Encerramento 18.00 Horas

### MORADA E CONTACTOS

Estádio Sérgio Conceição - Quinta do Relógio

3045 – 418 TAVEIRO – COIMBRA

Telefones: 239 853 680 (Geral)

Fax: 239 853 699

Email: [afcoimbra@afcoimbra.com](mailto:afcoimbra@afcoimbra.com)

Página Oficial Internet: [www.afcoimbra.com](http://www.afcoimbra.com)

IBAN (número de identificação bancária internacional): PT 50 0045 3031 4022 0290 622 57

(Optando por este meio de pagamento, devem os interessados remeter à AFC comprovativo da transferência bancária informando o movimento que lhe deu origem).

## SECRETARIA DO CONSELHO DE ARBITRAGEM DA AFC

### HORÁRIO ATENDIMENTO (TELEFÓNICO E PRESENCIAL)

#### DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA: das 14.00 Horas às 18.00 Horas

### MORADA E CONTACTOS

Estádio Sérgio Conceição - Quinta do Relógio

3045 – 418 TAVEIRO – COIMBRA

Telefone: 239 853 697

Telemóvel: 917 236 488

Email: [conselhoarbitragem@afcoimbra.com](mailto:conselhoarbitragem@afcoimbra.com)



## ATLETAS - IDADES E RESPETIVAS CATEGORIAS

De acordo com as respetivas idades podem inscrever-se nas seguintes categorias:

Ano do Nascimento	Categoria	
Até 1999	Seniores	
1996		Sub 23 (c)
1997		Sub 22
1998		Sub 21
1999		Sub 20 (a)
2000	Juniores A	Sub 19
2001	Juniores A	Sub 18
2002	Juniores B (Juvenis)	Sub 17
2003	Juniores B (Juvenis)	Sub 16
2004	Juniores C (Iniciados)	Sub 15
2005	Juniores C (Iniciados)	Sub 14
2006	Juniores D (Infantis)	Sub 13
2007	Juniores D (Infantis)	Sub 12
2008	Juniores E (Benjamins)	Sub 11 (b)
2009	Juniores E (Benjamins)	Sub 10 (b)
2010	Juniores F (Traquinas)	Sub 9 (b)
2011	Juniores F (Traquinas)	Sub 8 (b)
2012	Juniores G (Petizes)	Sub 7 (b)
2013	Juniores G (Petizes)	Sub 6 (b)

- Escalão exclusivo do Futsal.
- Nos escalões de Benjamins, Traquinas e Petizes é aplicável o regime previsto no artigo 8º do Regulamento do Estatuto, da categoria, da Inscrição e Transferência de Jogadores.
- Escalão exclusivo do Futebol de 11.

NOTA: Nos escalões de PETIZES, TRAQUINAS, BENJAMINS, INFANTIS; INICIADOS e JUVENIS as equipas podem ser compostas por jogadores femininos e masculinos.

## TREINADORES - HABILITAÇÕES MÍNIMAS DOS TREINADORES NOS CAMPEONATOS DISTRITAIS

- Os clubes participantes nos campeonatos distritais da A.F.C. devem obrigatoriamente inscrever, POR EQUIPA, um treinador principal e um treinador adjunto (facultativo) os quais devem possuir as habilitações de NÍVEL I devidamente comprovadas através de cédula de treinador de desporto verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei nº 40/2012, de 28 de agosto.
- Em caso algum é permitido acumular as funções de treinador e jogador na ficha de jogo.



### **NÚMEROS DE TELEFONE ÚTEIS**

Número Nacional de Emergência: **112**

[www.portaldasaude.pt/portal](http://www.portaldasaude.pt/portal)

Hospital Universitário de Coimbra: 239 400 400 / 239 400 600 | <http://www.huc.min-saude.pt>

Hospital Geral de Coimbra (Covões): 239 800 100 | <http://www.chc.min-saude.pt>

PSP- Polícia de Segurança Pública [www.psp.pt](http://www.psp.pt) | PSP Comando: 239 851 300

GNR- Guarda Nacional Republicana | [www.gnr.pt](http://www.gnr.pt) | 239 794 300 | Brigada de Trânsito: 239 794 400

ACP-Automóvel Clube de Portugal 707 509 510 | [www.acp.pt](http://www.acp.pt)

Brisa-Autoestradas de Portugal 808 508 508 | [www.brisa.pt](http://www.brisa.pt)

CP-Comboios de Portugal 808 208 208 | [www.cp.pt](http://www.cp.pt)

Rede-Expressos 707 223 344 | [www.rede-expressos.pt](http://www.rede-expressos.pt)

Central Nacional de Táxis Digital 707 277 277 | <http://taxidigital.pt>

SEF-Serviço de Estrangeiros e Fronteira 808 202 653 | [www.sef.pt](http://www.sef.pt)

Instituto Português do Mar e da Atmosfera 218 447 000 | [www.ipma.pt](http://www.ipma.pt)

Infraestruturas de Portugal 707 500 501 | [www.infraestruturasdeportugal.pt](http://www.infraestruturasdeportugal.pt)

### **LINKS DE DOCUMENTAÇÃO ÚTEIS**

<http://www.afcoimbra.com/Associacao/Documentacao/Comunicados>

<http://www.afcoimbra.com/Associa%C3%A7%C3%A3o/Documenta%C3%A7%C3%A3o/Impressos>

<http://www.afcoimbra.com/Associacao/Arbitragem>

<http://www.afcoimbra.com/Associa%C3%A7%C3%A3o/Documenta%C3%A7%C3%A3o/Diversos>

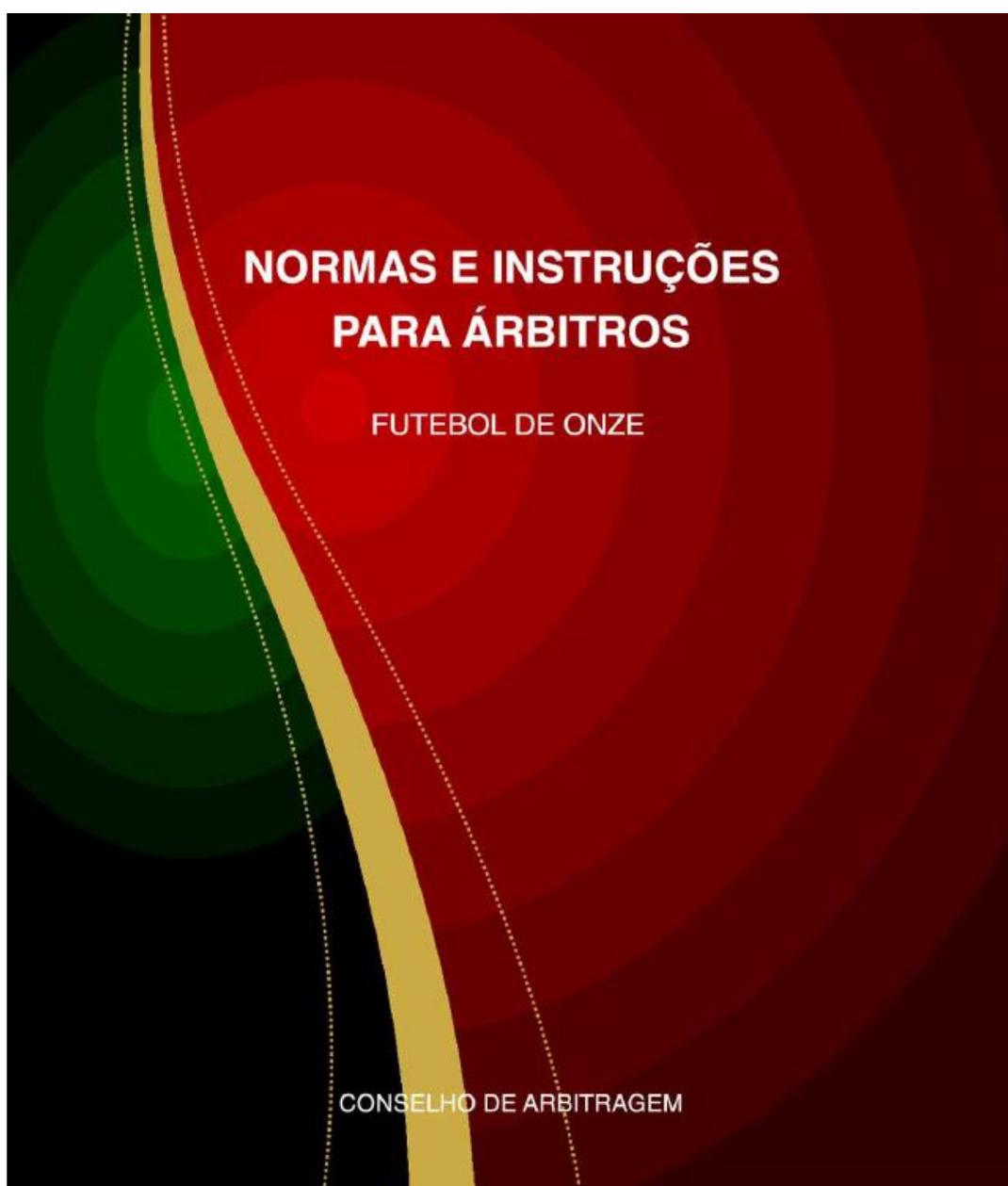
<http://www.fpf.pt/pt/Institucional/Documenta%C3%A7%C3%A3o>

<http://www.fpf.pt/pt/Institucional/Arbitragem/Regras-e-registo-de-interesses>



# REGULAMENTAÇÃO E INSTRUÇÕES DO FUTEBOL

(Para competições no âmbito da A. F. C.)





## ANTES DO JOGO

### EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O equipamento da equipa de arbitragem é composto por camisola, calções, meias e calçado adequado, devendo ser de cor, modelo e marca uniforme.

Caso sejam fornecidos equipamentos pela entidade organizadora da competição ou jogo, deverão ser esses os equipamentos a utilizar. O uso dos equipamentos oficiais fornecidos pela FPF em jogos particulares só é permitido quando sejam nomeados pelo Conselho de Arbitragem da FPF ou pelo da Associação.

Observações ao equipamento:

- a) O árbitro pode utilizar no pulso uma braçadeira para limpar o suor;
- b) O equipamento dos três elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor uniforme;
- c) A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição;
- d) É permitido à equipa de arbitragem fazer publicidade nos equipamentos;
- e) A publicidade poderá ser colocada na camisola atrás e na manga direita;
- f) A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte de trás 450 cm<sup>2</sup> e na manga 150 cm<sup>2</sup>
- g) A área abrange as "letras" ou o "pano em que as mesmas estejam colocadas" caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola;
- h) Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e não exceder 20 cm<sup>2</sup>, bem como o logótipo da FIFA e/ou da FPF/AFC.

### APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O árbitro deve munir-se, de acordo com as Leis de Jogo, dos seguintes apetrechos:

- Apito(s)
- Relógio(s) (com cronómetro)
- Cartões amarelo e vermelho
- Bloco de apontamentos (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)
- Lápis ou esferográfica
- Moeda(s)

O quarto árbitro, quando existente, deverá munir-se obrigatoriamente de todos os acessórios atrás mencionados, como necessários ao árbitro.

Podem os elementos da equipa de arbitragem utilizar equipamento para comunicar entre si - dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores, etc.

Podem ainda utilizar sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Podem ainda utilizar no pulso uma braçadeira para limpar o suor.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrónico não autorizado.

Os árbitros assistentes devem munir-se de:

- Bandeiras de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de "Sinal Beep" para o recetor do árbitro;
- Relógio *cl* ou sem cronómetro;
- Bloco de notas, lápis ou esferográfica;
- As bandeiras devem fazer parte do seu equipamento.



### CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- A equipa de arbitragem deve chegar ao campo pelo menos uma hora antes do início do jogo;
- Deverá estacionar a sua viatura no local próprio para o mesmo ou em local a indicar pelo Responsável de Segurança do Clube visitado ou pelo Comandante da Força Policial;
- Deverá inspecionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas, o Responsável de Segurança do Clube visitado ou pelo Comandante da Força Policial, para justificar qualquer anomalia que possa sofrer;
- Deverá preencher o impresso apropriado "Vistoria de veículo", solicitando a assinatura das entidades presentes e remetê-lo à AFC conjuntamente com o relatório do jogo, no caso de se verificar qualquer anomalia na viatura.

Quando coincidirem dois jogos no mesmo dia, campo e hora, realiza-se em primeiro lugar o jogo de escalão etário superior e de seguida o de escalão etário inferior, sem prejuízo de eventual marcação para o mesmo campo de jogos de provas nacionais e/ou da indicação pontual - por parte do clube visitado - de um outro recinto desportivo para a efetivação do encontro.

### MARCAÇÃO DO TERRENO DE JOGO

- a) Embora o normal e mais recomendável material para marcação do terreno de jogo, seja a cal líquida, admite-se que, desde que a natureza do terreno o aconselhe, as marcações se façam a negro ou a vermelho, com pó de carvão ou pó de tijolo;
- b) Quando forem utilizadas superfícies artificiais, a marcação poderá ser feita a tinta apropriada. Também podem ser feitas outras marcações desde que sejam de outra cor e claramente distinguíveis das linhas utilizadas para o futebol.

### VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

Deverá inspecionar o terreno de jogo e seus acessos, nomeadamente:

- O estado do terreno (se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores);
- As marcações (com linhas contínuas e com materiais não perigosos, tais como cal líquida, pó de carvão ou de tijolo e nunca com cal viva ou serradura de madeira).
- Nos campos de prática cumulativa de futebol de 11 e de 7, as marcações deverão ser em branco para o primeiro e amarelo para o segundo;
- As bandeirolas (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo);
- As balizas e respetivas redes (se estão bem presas ao solo e à baliza de forma a não deixarem passar a bola e se os fios utilizados não têm uma espessura inferior a 2,5 milímetros).  
Nova vistoria deve ser feita pelos árbitros assistentes antes do início da 1ª e da 2ª parte, e no prolongamento (se o houver), pelo árbitro assistente que atua mais próximo de cada uma das balizas;
- As placas numeradas ou placard luminoso para as substituições;
- A existência de maca para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade;

É expressamente vedada a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicado pela AFC qualquer alteração posterior.

### DIMENSÕES E PISO DOS CAMPOS

- Nos jogos de futebol de Onze e de Sete, as dimensões do terreno de jogo são as previstas nas respetivas Leis do Jogo, bem como as constantes dos regulamentos das competições aprovadas em Assembleia Geral da AFC;
- Os jogos do campeonato distrital da divisão de honra de futebol de onze (seniores) terão que ser realizados obrigatoriamente em recintos com as medidas mínimas de 100 x 64 m (cem metros de comprimento por sessenta e quatro metros de largura);



- O piso dos campos deve ser plano, de terra batida ou relvado natural ou sintético (neste último tipo de piso, os jogadores não podem utilizar pitons de alumínio);
- Os clubes que disputem o Campeonato Distrital da I Divisão deverão utilizar campos com as medidas mínimas de 90 x 45 m.

### BANCOS DOS TÉCNICOS

No banco dos técnicos têm lugar, até ao limite máximo de 12 pessoas (Futebol de 11) ou 10 pessoas (Futebol de 7), os seguintes elementos constantes das fichas técnicas:

- a) 7 Jogadores suplentes no máximo para o futebol de 11 e 5 para o futebol de sete;
- b) 5 Dirigentes / Técnicos, de entre os seguintes:
  - 2 Delegados
  - Treinador
  - Médico
  - Enfermeiro ou Massagista
- c) Um dos delegados ao jogo pode ser substituído no banco pelo Treinador Adjunto, Preparador Físico ou Secretário Técnico;

Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo. Os restantes elementos do "Banco", dirigentes e Técnicos, devem possuir braçadeiras de identificação.

Os jogadores substituídos podem tomar lugar no "Banco", desde que devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo.

Os bancos dos técnicos e substitutos devem ser colocados ao longo da linha lateral, até ao limite máximo de 16 metros da linha de meio campo (equidistantes).

**NOTA:** Não é permitido acumular funções de treinador/jogador e vice-versa, mesmo que para o efeito esteja habilitado.

### BALNEÁRIOS

- a) Um vestiário para a equipa de arbitragem;
- b) Dois vestiários preparados para os atletas dos Clubes;
- c) Sanitários que sirvam pelo menos as três equipas em campo;
- d) Chuveiros em número não inferior a 6 (seis) para os vestiários dos atletas e não inferior a 2 (dois) para o vestiário dos árbitros, devendo estar os três vestiários abastecidos com água quente.

A zona dos balneários tem de ser reservada exclusivamente aos intervenientes credenciados ao jogo. Os dirigentes do Conselho de Arbitragem e Observadores podem aceder a esta área.

**NOTA IMPORTANTE:** Chama-se a atenção que não podem existir instalações de gás dentro dos vestiários.

### ACESSO AO CAMPO

Da zona dos balneários às vedações do retângulo de jogo existirá um corredor devidamente vedado ao público, com acesso direto ao terreno de jogo, para passagem a atletas, árbitros, delegados, massagistas, médicos e treinadores, devidamente credenciados ao jogo (Vedação do corredor nos termos da Portaria nº 210/85, de 16 de Abril).



### IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS - DOCUMENTAÇÃO

Os Delegados dos clubes visitados devem apresentar-se perante a equipa de arbitragem, com uma hora de antecedência em relação à hora de início do jogo.

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

1. O cartão de Dirigente;
2. Os cartões-licença dos jogadores efetivos e suplentes, bem como os cartões emitidos pela FPF/AFC que identifiquem o médico e os técnicos que estejam oficialmente ao serviço do Clube no jogo.
  - Estes cartões apenas podem ser substituídos, em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares.

Para além da entrega dos cartões supramencionados, os Delegados ao jogo devem na mesma altura apresentar ao árbitro os modelos 143 ou 145 (Fichas Técnicas), totalmente preenchidos com as vinhetas dos jogadores.

- O original deve ser remetido à AFC conjuntamente com o relatório do árbitro.

Os Delegados só poderão ser substituídos pelos seguintes indivíduos, por ordem de prioridade:

1. Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
2. Treinador
3. Secretário Técnico
4. Capitão da equipa
5. Sub-Capitão da equipa

Não são permitidas abreviaturas nos nomes constantes dos modelos supramencionados, criando-se, se necessária, uma linha intermédia. Também não são permitidas rasuras nos quadriculados desses modelos:

- Sempre que se verifiquem alterações de última hora, terão que ser preenchidos novos impressos.

Os árbitros verificarão os impressos modelos 143 ou 145, tendo em atenção as seguintes obrigações:

- a) Identificar os jogadores, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença, nunca confiando esse cargo a outrem, nem deixando de o fazer;
- b) Verificar na ficha técnica os jogadores efetivos e suplentes que tenham participado no encontro, registando, no local apropriado, o número dos jogadores substituídos e dos substitutos, bem como o tempo das substituições;
- c) Indicar nas observações, no verso do impresso, o resultado do jogo e os elementos que foram advertidos e/ou expulsos, ou considerados como tal;
- d) Visar, mediante a aposição da sua rubrica nas fichas técnicas, todas as informações nelas mencionadas;
- e) Assegurar que os Delegados dos clubes confirmem, mediante assinatura no verso das fichas técnicas, modelo 143 ou 145, todas as informações constantes das mesmas;
- f) Devolver aos Delegados dos clubes, no final do encontro, todos os cartões referentes ao jogo;
- g) Reter e enviar para a AFC os cartões dos elementos expulsos, no caso do Delegado do clube se recusar a assinar o verso das fichas técnicas, modelo 143 ou 145;
  - Elaborar, no prazo definido no RA, o relatório do jogo.

### CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA

Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, deverão ser seguidas as instruções emitidas pela Direção da AFC, conforme documento próprio (disponível em [www.afcoimbra.com](http://www.afcoimbra.com)).



### FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o quarto árbitro ou o árbitro assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo:

- Deve adotar-se a mesma forma no caso de o árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de o continuar a dirigir (Exemplo: lesão ou indisposição).

Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou árbitros assistentes, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

Se apenas comparecer o quarto árbitro ou um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro.

Se faltarem o árbitro, o quarto árbitro e os dois árbitros assistentes, deverão os delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado:

- a) No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo Observador dos árbitros ao jogo ou, na falta deste, por qualquer dirigente da Federação ou Associação que se encontre presente;
- b) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados no ponto anterior, 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;
- c) O árbitro escolhido nas condições anteriormente mencionadas não pode ser recusado por nenhuma das equipas;
- d) Nenhum árbitro oficial em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos;
- e) Se não houver, na assistência, nenhum árbitro oficial, devem os delegados dos dois Clubes, acompanhados dos capitães, pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão entre si aquele que o deve designar:

1º - 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 direção do jogo ao capitão do seu grupo.

2º - Qualquer das últimas hipóteses previstas no 1.º ponto não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

Nenhum clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de árbitro. Sempre que um jogo não se efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento de Disciplinar.

Na falta dos árbitros assistentes, o árbitro, em primeira instância deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrem na assistência, de preferência oficiais;

- a) Não sendo possível substituir nos termos indicados, os árbitros assistentes faltosos, o árbitro então deve proceder do seguinte modo:
  - 1º - Se faltar apenas um árbitro assistente, escolherá por sorteio, qual o Clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto;
  - 2º - Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto;
- b) Para o recrutamento referido nos pontos 1º e 2º da alínea a) anterior, os delegados deverão seguir o critério preconizado na alínea e) do ponto anterior.



Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o referido anteriormente.

Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar a falta de algum elemento da equipa de arbitragem e não for possível a substituição.

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 na direção do jogo.

Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem uma das equipas, o delegado da equipa presente em campo, deverá tomar as seguintes providências:

- a) Escolherá de entre os espetadores 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 confirmar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação ou à Federação, no prazo de 24 horas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior;
- c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea a) anterior caberão ao observador dos árbitros ao jogo ou, na sua falta, a qualquer dirigente da Federação ou da Associação que porventura se encontre presente;
- d) Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado da equipa presente se encarregará das diligências descritas na alínea a) anterior, devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

### **ATRASO DE UMA EQUIPA**

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 e/ou aviso prévio, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório. Entretanto, deverá aguardar 30 minutos.

Não se torna necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro nas cabines proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório.

Quando uma equipa entrar atrasada no terreno antes do início do jogo ou após o intervalo, deverá o árbitro indagar junto do delegado ao jogo ou capitão a razão da demora e referir no Boletim de Jogo os motivos justificativos, emitindo sempre a sua opinião.

### **OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM**

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.

Qualquer outro comportamento antidesportivo deve ser mencionado no relatório do jogo, mas não é contabilizado como 1ª advertência para o jogo que se vai realizar.

### **PRESENÇA DA AUTORIDADE**

Só deve ser dado início ao jogo com a presença da Força Policial ou do Responsável de Segurança do Clube Visitado/PCS (Ponto de Contato com a Segurança), que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções.



Deve-se aguardar, dentro das possibilidades, no mínimo 30 minutos pela sua chegada.

O PCS tem os seguintes deveres:

- Identificar-se ao árbitro através do seu documento de identificação;
- Apresentar-se uma hora antes do início do jogo e identificar os elementos da sua equipa;
- Entregar ao árbitro uma cópia da credencial e do boletim de segurança, devidamente preenchido e assinado;
- Solicitar, por sua iniciativa ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próximo sempre que constate a existência de alterações à ordem e disciplina e a sua incapacidade para assegurar as condições de segurança;
- Usar colete identificativo durante o tempo regulamentar do jogo e até a equipa de arbitragem abandonar o recinto;
- Situar-se em local visível, entre a entrada no terreno de jogo e a zona de acesso aos balneários.

Os Auxiliares do PCS têm os seguintes deveres:

- Identificar-se ao árbitro através do seu documento de identificação;
- Usar colete identificativo durante o tempo regulamentar do jogo e até a equipa de arbitragem abandonar o recinto;
- Situar-se em local visível à equipa de arbitragem;
- Acompanhar a equipa de arbitragem aos balneários no intervalo e no final do jogo.

O Boletim de Segurança deve ser assinado pelos delegados ao jogo, pelo árbitro e pelo PCS e submetido à AFC juntamente com o relatório do jogo.

### **BOLAS**

As bolas a utilizar nos jogos oficiais das provas da A.F.C. são as determinadas pelas Leis do Jogo e escolhidas pela A.F.C. e com o emblema da A.F.C. gravado, conforme Comunicado Oficial nº 1 (na ausência destas bolas, o árbitro deverá realizar o jogo e mencionar os factos em relatório).

As bolas a utilizar nas diversas categorias são:

- a) Seniores, Júniores A, Júniores B e Júniores C (masculinos e femininos) - Bola nº 5 (68 a 70 centímetros de perímetro e 410 a 450 gramas de peso);
- b) Júniores D, Júniores E, Traquinas e Petizes (masculinos e femininos) - Bola nº 4 (62 a 66 centímetros de perímetro e 340 a 390 gramas de peso).

As bolas para os jogos são fornecidas pelos clubes e tem de estar em conformidade com a Lei 2.

Ao grupo visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para a realização integral do jogo, mas permite-se que cada um dos clubes apresente uma bola para cada metade do jogo.

Em campo neutro, esta regra deve ser sempre observada.

O árbitro, se não considerar uma ou ambas as bolas em condições, deve recusar-se a utilizá-las, mencionando o facto no respetivo relatório do encontro.

Se não existirem bolas para se jogar, o jogo deve ser dado por terminado.

### **CAPITÃO DA EQUIPA**

Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, na ficha modelo 143 ou 145, de entre os jogadores efetivos, os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções no caso de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.



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.

No caso de o capitão regressar ao terreno de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tanto dar conhecimento ao árbitro.

Quando, por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente o terreno de jogo não se torna necessária 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.

A passagem da braçadeira para o sub-capitão, a fim deste assumir as funções de capitão, só se torna obrigatória quando o capitão tenha de se afastar da zona envolvente do terreno de jogo, ou seja substituído ou expulso.

Compete também aos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.

Se o delegado ao jogo de um Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.

Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador de campo.

### **ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E SAUDAÇÃO**

As duas equipas devem entrar no terreno de jogo em simultâneo com a equipa de arbitragem à frente e os jogadores lado a lado.

Nas provas em que haja quarto árbitro, este não deve entrar no terreno conjuntamente com a equipa de arbitragem.

Em seguida devem alinhar de frente para a tribuna (caso não exista, deve ser feita para a bancada central ou, não existindo, para os bancos de suplentes), a uma distância de 5 a 7 metros da linha lateral, sobre a linha de meio campo para procederem à saudação regulamentar. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

Por fim a equipa visitante cumprimenta os árbitros e a equipa visitada e, de seguida, a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem.

Esta cerimónia não deverá prejudicar a hora marcada para o início do jogo.

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

### **SORTEIO INICIAL**

O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo, sobre a linha de meio campo, a uma distância de 5 a 7 metros da linha lateral. A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.

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



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.

### **CERIMÓNIAS**

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

### **EQUIPAMENTOS SEMELHANTES**

Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.

Se o jogo for disputado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1ª vez em provas oficiais.

- A expressão "campo neutro", não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade" de utilização por motivo de obras ou "outras".

### **EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES**

Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores e dos elementos da equipa de arbitragem.

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.

O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador. Pode também jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

### **EQUIPAMENTO DOS SUPLENTES**

Os jogadores suplentes devem usar equipamento que os distinga dos jogadores efetivos - fato de treino, camisola ou colete de cor diferente.

### **NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS**

A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória de acordo com as normas seguintes:

- a) A numeração das camisolas é obrigatória nas costas, facultando-se, no entanto, a sua aplicação nos calções e na frente das camisolas;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas / calções;
- c) Nas costas das camisolas os números devem ter pelo menos 25 cm de altura e, nos calções e na frente das camisolas, pelo menos 10 cm;
- d) A numeração inicial dos jogadores é livre, não excedendo dois dígitos, devendo, no entanto, o número 1 (um) estar reservado para um guarda-redes, 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;

A troca ou arrancamento dos números, constituem atos de comportamento antidesportivo, devendo ser punidos como tal.

### **PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS**

É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, que podem exibir o máximo de quatro inserções publicitárias simultâneas, devidamente homologadas por categoria ou equipa.

A publicidade pode ser colocada:

- a) Na camisola à frente e atrás, na manga direita e nos calções;



- b) A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte da frente 600 cm<sup>2</sup> e na parte de trás 450 cm<sup>2</sup> e, nos calções 300 cm<sup>2</sup> e na manga 150 cm<sup>2</sup>. A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola;
- c) A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter um efeito crítico para os jogadores, equipa de arbitragem, dirigentes e espetadores;
- d) Além da publicidade, está autorizado o emblema ou o nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e desde que não exceda 16 cm<sup>2</sup>;
- e) O emblema do clube é obrigatório, não devendo exceder 100 cm<sup>2</sup>, e não pode ter mais que o nome oficial do clube. Deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade não podendo nunca confundir-se com ela.

É proibida a exibição de slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regularmente previstos.

É permitido à equipa de arbitragem fazer publicidade nos equipamentos.

A publicidade poderá ser colocada na camisola atrás e na manga direita. A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte de trás 450 cm<sup>2</sup> e na manga 150 cm<sup>2</sup>. A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.

Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e não exceder 16 cm<sup>2</sup>.

### USO DE BRAÇADEIRAS

É permitido o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas ou dirigentes falecidos, desde que os clubes o solicitem e sejam devidamente autorizados pela AFC, tal como acontece com minutos de silêncio ou outras cerimónias.

### PROTESTOS DE JOGOS

#### Protestos sobre irregulares condições dos campos de jogo:

- a) Antes do início do jogo

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

O árbitro deve certificar-se da existência de alguma anomalia que não tenha constatado e resolvido durante a vistoria ao campo (marcações, bandeirolas, balizas, redes, etc.) e ordenar que se proceda à sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo que torne viável a realização do jogo, relatando os factos no relatório do jogo, no capítulo respetivo.

NOTA: Não são de admitir protestos sobre o estado do terreno propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições.

- b) No decorrer do jogo

Também poderão acontecer protestos sobre as condições do terreno 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 os documentos para o efeito.

#### 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 os documentos para tal, 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.

### Protestos sobre qualificação de jogadores:

Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados diretamente na AFC, pelo que os árbitros não devem facultar qualquer documento para esse efeito.

Após o jogo, se o delegado de uma equipa pretender protestar fazer declaração de protesto, deve-lhe ser facultados os documentos para tal, a fim de que possa assinar no local apropriado.

### **DURAÇÃO DOS JOGOS**

Os jogos terão a seguinte duração:

- Seniores e Juniores A = 90 minutos (2 X 45)
- Juniores B (Juvenis) = 80 minutos (2 X 40)
- Juniores C (Iniciados) = 70 minutos (2 X 35)
- Juniores D (Infantis) – Futebol de 7 = 60 minutos (2 X 30)
- Juniores E (Benjamins) – Futebol de 7 = 50 minutos (2 X 25)
- Futebol Feminino SUB'19 – Futebol de 9 = 70 minutos (2 X 35)
- Futebol Feminino SUB'16 – Futebol de 7 = 60 minutos (2 X 30)
- Traquinas – Futebol de 7 = 40 minutos (2 X 20)
- Petizes – Futebol de 5 = 30 minutos (duas partes de 15 minutos, com intervalo de 10 minutos entre elas).

### **CRONOMETRAGEM**

O árbitro é o cronometrista da partida. No entanto, para um melhor controlo do tempo de jogo e recurso para eventuais falhas, deverão os árbitros assistentes acertar os seus relógios com o árbitro.

### **JOGOS NOCTURNOS**

Não poderão ser marcados jogos cujo início seja posterior às 21 horas.

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

### **JOGOS PARTICULARES**

Nos jogos particulares não podem os árbitros atuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do respetivo Conselho de Arbitragem.

Deverão receber dos clubes toda a documentação tal como num jogo oficial.

A documentação deve ser enviada à respetiva Associação ou à F.P.F. quando disputado entre equipas de Associações diferentes ou com equipas estrangeiras.



## DURANTE O JOGO

### ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

### ÁRBITRO ASSISTENTE QUE CHEGA TARDE

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

### CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

Se no decorrer de um jogo, um árbitro assistente neutro tiver conduta imprópria, o árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.

Se o árbitro assistente se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de fazer ver ao referido árbitro assistente os inconvenientes que lhe podem acarretar da sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Pública ou do Responsável de Segurança do Clube Visitado.

### SUBSTITUIÇÕES

#### SENIORES, JUNIORES A e JUNIORES B (Juvenis)

Cada equipa poderá efetuar três substituições, sem distinção de lugares, durante todo o jogo.

#### JUNIORES C (Iniciados)

Cada equipa poderá efetuar cinco substituições, sem distinção de lugares, durante todo o jogo.

Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo.

**Nas provas de Futebol de Sete**, podem ser utilizados cinco substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, obrigatoriamente, junto à linha do meio campo. A substituição do guarda-redes é efetuada durante uma paragem de jogo e com autorização do árbitro. Os jogadores substituídos podem continuar a participar no jogo na qualidade de substitutos.

O jogador suplente indicado ao árbitro como guarda-redes suplente, pode substituir, além do guarda-redes, qualquer outro seu colega. Para tal terá de vestir uma camisola (com o seu número) igual à dos restantes jogadores da sua equipa.

### PROCESSO DAS SUBSTITUIÇÕES

Sempre que, no decorrer de um jogo, haja necessidade de proceder a substituições, estas deverão orientar-se de acordo com as seguintes instruções:

- a) O delegado da equipa vai até junto da linha lateral e informa o árbitro assistente que a sua equipa pretende proceder a uma substituição;
- b) Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio campo;
- c) Na primeira interrupção de jogo o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeirola na horizontal) de que foi pedida uma substituição e o elemento do Clube, levantará uma placa com o número do jogador que vai ser substituído, ou com os números do que vai sair e do que vai entrar;



- d) Logo que o árbitro dê sinal para se proceder à substituição, o jogador que vai ser substituído deve dirigir-se para a linha de meio campo onde se procederá à substituição, a não ser que, por qualquer motivo admitido pelas Leis do Jogo, já tenha abandonado o terreno de jogo;
- e) Entretanto, o árbitro assistente, aproximando-se do suplente, procederá à identificação do jogador que vai entrar e receberá do elemento do clube um impresso donde conste o número do jogador que vai sair e o do que vai entrar, registando nele os minutos da ocorrência;
- f) Depois de completada a identificação do substituto e de se certificar que o jogador a substituir vai sair junto à linha de meio campo, ou já abandonou o retângulo de jogo, o árbitro fará sinal, dando autorização ao suplente para entrar no terreno de jogo;
- g) Os jogadores substituídos, não podem voltar a participar no jogo;
- h) Os jogadores substituídos podem ir ocupar o banco dos suplentes.

Nos jogos em que haja quarto árbitro o pedido de substituição referido na alínea a) ser-lhe-á apresentado, competindo-lhe identificar os jogadores e verificar o equipamento, exibir a placa, registar o tempo e controlar a entrada do suplente.

### **SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO**

Se uma substituição for solicitada durante o intervalo, ou antes do prolongamento, o processo de substituição deverá ser efetuado antes do começo da 2ª parte ou do prolongamento, da seguinte forma:

- a) O delegado da equipa pede a substituição ao árbitro/árbitro assistente, entregando-lhe o respetivo impresso;
- b) Antes do início da 2ª parte, após a vistoria das balizas, o árbitro assistente desloca-se à linha de meio campo, onde conjuntamente com o delegado e o jogador suplente procedem à integração do jogador na equipa, permitindo a sua entrada no terreno de jogo após o sinal do árbitro;
- c) O delegado deve exibir a placa com o número do jogador que foi substituído ou com os números do que saiu e do que vai entrar;
- d) Nos jogos em que haja quarto árbitro deverá ser este a controlar as substituições.

### **ANÚNCIO DO TEMPO DE RECUPERAÇÃO**

Nos jogos em que exista quarto árbitro, a placa anunciadora do tempo de recuperação concedido pelo árbitro deve ser exibida pelo quarto árbitro no final da 1ª e da 2ª parte (esta regra também se aplica no caso dos prolongamentos, aos 15 e aos 30 minutos).

Nos restantes jogos em que não haja quarto árbitro, essa indicação será efetuada apenas no final da 2ª parte do jogo e do prolongamento pelo árbitro assistente.

A exibição da placa anunciadora do tempo de recuperação concedido pelo árbitro, deve ser efetuada de acordo com as seguintes instruções:

- a) No decorrer do último minuto, o árbitro indica ao quarto árbitro ou árbitro assistente - através de um gesto com os dedos ou de forma verbal – o número de minutos que decidiu acrescentar. Deve tratar-se de minutos completos e não de meios minutos ou de segundos;
- b) O quarto árbitro procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social;
- c) Se não houver quarto árbitro, o árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exibirá a respetiva placa;
- d) Se durante a recuperação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de recuperação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado;
- e) Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo devem conceder os seguintes valores:
  - a) Cada substituição - 30 segundos, em média;



- b) Cada transporte de jogadores lesionados - 1 minuto, em média;
- c) Casos particulares - ter em conta o tempo perdido (exemplo: guarda-redes assistido em campo).

### **EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO DOS TÉCNICOS**

Quando o árbitro tiver de considerar expulso qualquer elemento do banco (delegado, médico, massagista, treinadores) deverá fazê-lo verbalmente, não exibindo os cartões. Estes devem ser utilizados apenas para os jogadores.

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

Se esta ação sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força Policial ou do Responsável de Segurança do Clube Visitado.

No caso de expulsão do banco dos técnicos, do médico ou do massagista, estes poderão, mesmo assim, continuar no banco de suplentes (desde que sejam os únicos elementos a desempenhar essas funções e mantenham um comportamento responsável) e prestar assistência aos jogadores que eventualmente necessitem dos seus cuidados. Da mesma forma o delegado poderá exercer a sua missão (embora este tenha, obrigatoriamente, que abandonar o seu lugar no banco).

Eles foram expulsos do banco, mas não demitidos das suas funções.

### **JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR**

No caso de um jogador expulso pelo árbitro, se recusar a abandonar o terreno de jogo, deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado ao jogo da respetiva equipa.

Se esta intervenção sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força Policial.

### **RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO**

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.

NOTA A descrição no relatório de jogo dos factos referidos anteriormente deverá ser feito o mais detalhadamente possível no capítulo respetivo.

### **INCIDENTES GRAVES**

Por vezes ocorrem incidentes que degeneram em contendas sobre o terreno, nelas participando, em diversos locais, numerosos jogadores de modo que o árbitro e os árbitros assistentes, 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 sejam 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.

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

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

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.



Se o encontro é interrompido, a AFC, 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.

### **EXIBIÇÃO DOS CARTÕES (Amarelo e Vermelho)**

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.

Se, quando o árbitro vai para advertir um jogador por qualquer falta merecedora dessa sanção e o jogador tiver um comportamento punível com expulsão, já não será exibido o cartão amarelo, mas somente o vermelho.

Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por exemplo reentrar no terreno sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por exemplo cortar com a mão uma jogada prometedora da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o amarelo referente a cada infração e em seguida o vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.

Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá adverti-lo de imediato.

Se um jogador levantar a camisola para exhibir slogans ou publicidade na camisola interior, o árbitro deverá chamá-lo à atenção de que essa exibição não é autorizada e que do facto irá dar conhecimento às autoridades competentes. Assim deverá descrever o facto no Relatório do Jogo, no capítulo respetivo, bem como em "Observações do árbitro" nos modelos 143 ou 145.

Os cartões (amarelo e vermelho) deverão ser exibidos aos jogadores prevaricadores a partir do momento em que o árbitro entra no terreno de jogo para o começo do jogo, até depois do jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penalti.

Deverá o árbitro, no ato da advertência, isolar o jogador advertido, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo.

Não devem ser exibidos os cartões (amarelo ou vermelho) a um jogador caído no solo ou de joelhos.

Se o jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias.

### **PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO TERRENO DE JOGO**

Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona do campo entre as linhas de demarcação e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos, a Força Pública, o Responsável de Segurança do Clube Visitado, o Coordenador de Segurança do Clube, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço, e os elementos indispensáveis aos serviços de Radiodifusão e Radiotelevisão.

### **HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS**

O fornecimento de garrafas só é permitido no momento em que o jogo esteja interrompido.

As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico colocadas aproximadamente a 1 metro de distância das linhas laterais, de modo a não prejudicar os árbitros assistentes no desempenho das suas funções.

O guarda-redes pode colocar uma garrafa no canto da sua baliza.



É interdito lançar garrafas ou outros recipientes para o terreno de jogo.

### **AQUECIMENTO DOS SUPLENTE**

O aquecimento dos suplentes deve obedecer às seguintes instruções:

- a) Ser feito, de preferência, atrás do árbitro assistente nº 1, sempre que o campo tenha condições para tal;
- b) Não sendo possível, terá de ser feito atrás da linha de baliza da própria equipa, nunca atrás da linha de baliza adversária;
- c) Neste caso devem fazê-lo, do lado do árbitro assistente, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interceção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza;
- d) Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de três jogadores;
- e) Compete aos treinadores fazerem a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.

Antes do jogo, o árbitro indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento. Nos jogos em que exista quarto árbitro, este encarregar-se-á desta missão.

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

### **INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE**

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, não o reatando seja a que título for, descrevendo circunstanciadamente os factos no relatório do jogo.

### **JOGOS INTERROMPIDOS**

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 a equipa que, a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.

A suspensão tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado trinta minutos depois da interrupção, não devendo, no entanto, qualquer das equipas abandonar o terreno de jogo sem que o respetivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorrido os trinta minutos.

Decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães das equipas, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do encontro, salvo se os jogadores ainda estiverem no terreno de jogo e apenas no caso de o árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.

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.

### **JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS (CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS ou FALTA DE ENERGIA ELÉCTRICA)**

Quando por más condições de tempo, ou por qualquer motivo de força maior independentemente da intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este realizar-se-á em data acordada pelos Clubes, os quais deverão mencionar esse acordo nos documentos do jogo. Caso não haja acordo, a A.F.C. designará a data do novo jogo.



Quando o jogo for noturno e não possa iniciar-se por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo, realizar-se-á nas condições expressas no ponto anterior.

Iniciado e interrompido o jogo noturno por falta ou interrupção de energia elétrica que permita a normal iluminação do recinto de jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da interrupção para concluir e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da interrupção, o mesmo sucederá para a interrupção do jogo por motivos climatéricos.

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 eventuais instruções.

### **AGRESSÃO A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

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

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, caso exista, ou ao Responsável de Segurança do Clube visitado;
- 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 donde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo;
- f) Apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A AFC fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

### **AGRESSÕES A AGENTES DA AUTORIDADE OU ELEMENTOS DA SEGURANÇA**

Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório agressões a agentes da autoridade ou elementos da segurança, quer sejam diretamente observadas, quer lhe sejam participadas pelo Comandante da Força Policial (ou quem o substitua) ou Responsável pela Segurança do Clube Visitado, devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.

### **EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM ÀS CABINAS NO INTERVALO**

No caso de ambas as equipas pretenderem permanecer no terreno de jogo, ficará ao critério do árbitro recolher ou não à sua cabina.

No caso de uma só das equipas permanecer no retângulo durante o intervalo, o árbitro acompanhará a que recolher às cabinas.

Em qualquer dos casos precedentes, o árbitro, antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o delegado do Clube por todas as ocorrências que possam verificar-se até ao seu regresso.

### **PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS**

Sempre que participem atletas surdos-mudos deve o árbitro relatar no relatório do jogo se tal facto lhe trouxe quaisquer dificuldades para a direção da partida.



### **TACA AFC / SUPER-TAÇA AFC (Masculino e Feminino) - DESEMPATES**

Se no final do tempo regulamentar dos jogos da Taça AFC/Super-Taça de Séniores (incluindo a final) as equipas estiverem em igualdade, será o jogo interrompido durante cinco minutos e, depois prolongado por trinta minutos, divididos em duas partes de quinze minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo.

Se, ao fim deste prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através de pontapés da marca de penalti, de acordo com as Leis do Jogo.

### **TAÇA AMIZADE E SOLIDARIEDADE A.F. COIMBRA / A.F. VISEU - DESEMPATE**

Se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em igualdade, apurar-se-á o vencedor através de pontapés da marca de penalti, de acordo com as Leis do Jogo.



### APÓS O JOGO

#### SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

#### ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS

Nos vestiários da equipa de arbitragem, para além dos dirigentes do Conselho 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.

No intervalo só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas.

É permitida também, após o final do jogo, a entrada do Observador ou Assessor do árbitro, quando em funções.

A entrada de qualquer outra pessoa, para além das mencionadas deverá ser registada pelo árbitro no relatório do jogo, no capítulo respetivo.

#### BALNEÁRIOS

Em cada campo deve existir:

- Um vestiário para a equipa de arbitragem;
- Dois vestiários preparados para os atletas dos Clubes;
- Sanitários que sirvam pelo menos as três equipas em campo;
- Chuveiros em número não inferior a 6 (seis) para os vestiários dos atletas e não inferior a 2 (dois) para o vestiário dos árbitros, devendo estar os três vestiários abastecidos com água quente.

**NOTA IMPORTANTE:** Chama-se a atenção que **não podem existir instalações de gás dentro dos vestiários.**

A zona dos balneários tem de ser reservada exclusivamente aos intervenientes credenciados ao jogo.

#### DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Responsável de Segurança do Clube Visitado, ao Comandante da Força Pública, ou no Posto Policial mais próximo possível.

Relatar os factos no relatório do jogo, indicando, se possível, a que Clube pertencem os prevaricadores.

Enviar posteriormente à AFC, um orçamento para a sua reparação.

#### ITINERÁRIOS

Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões dos Comandantes da Força Policial, que policiem os campos de futebol, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, sobretudo quando saírem das cabinas e procurarem sair da localidade.

#### LEMBRANÇAS

Os árbitros apenas podem aceitar recordações sem valor comercial, tais como emblemas, galhardetes, miniaturas da camisola da equipa, medalhas comemorativas ou lembranças regionais, mas somente depois do jogo.



### **RELATÓRIO DO JOGO**

#### **SUGESTÕES DE PREENCHIMENTO**

É com base no relatório do jogo 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 numa fração de segundos. Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório numa forma clara e precisa, descrevendo, pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissões.

O relatório deve ser elaborado na plataforma informática existente para o efeito e segundo as regras definidas pela Direção da AFC em documento próprio (disponível em [www.afcoimbra.com](http://www.afcoimbra.com)).

#### **RELATÓRIO DO QUARTO ÁRBITRO**

O quarto árbitro deverá elaborar um relatório do jogo donde conste os jogadores que obtiveram os golos, os cartões amarelos e vermelhos exibidos, as substituições efetuadas, bem como o relato de comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes.

Esse relatório deve ser englobado (anexado) no relatório do jogo elaborado pelo árbitro.

**TODOS OS ASSUNTOS CONSTANTES DOS RELATÓRIOS SÃO DE NATUREZA CONFIDENCIAL, SENDO VEDADO AOS ÁRBITROS PRESTAREM QUAISQUER INFORMAÇÕES SOBRE OS MESMOS, ANTES DE SEREM APRECIADOS PELOS ÓRGÃOS COMPETENTES.**

#### **RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES**

Os árbitros assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.

Devem registar nele qualquer discordância quanto ao seu conteúdo, comunicando esse facto, por escrito, ao órgão competente que tiver efetuado a sua nomeação.

## IMPRESSOS DIVERSOS



Associação  
de Futebol  
de Coimbra

CLUBE \_\_\_\_\_

**SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR**

  
  
**SAI**

**N.º.**

  
  
**ENTRA**

ESTA FOLHA DEVE SER ENTREGUE AO ÁRBITRO ASSISTENTE





**Associação  
de Futebol  
de Coimbra**



**CONSELHO DE  
ARBITRAGEM**  
RELATÓRIO DO 4º ÁRBITRO

JOGO N.º \_\_\_\_\_ CLUBES \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 PROVA \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

CLUBE _____				CLUBE _____			
	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTE		JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTE
GOLOS 				GOLOS 			
CARTÕES 				CARTÕES 			
SUBSTITUIÇÕES 				SUBSTITUIÇÕES 			
ENTROU 				ENTROU 			

**RELATÓRIO DESCRITIVO**

DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ O 4º ÁRBITRO \_\_\_\_\_



**Associação  
de Futebol  
de Coimbra**



**CONSELHO DE  
ARBITRAGEM**  
CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA  
FUTEBOL DE 11

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
 Equipa Visitada Equipa Visitante

**ÁRBITRO** \_\_\_\_\_

**ÁRB. ASSISTENTES** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**CONSELHO DE ARBITRAGEM DE** \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ O Árbitro \_\_\_\_\_

**FUTEBOL POR TODOS FUTEBOL PARA TODOS**



Associação  
de Futebol  
de Coimbra

## VISTORIA DE VEÍCULO

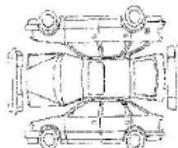
Necessário para apuramento de eventuais danos nas viaturas, sendo de preenchimento obrigatório. Este impresso faz parte integrante do relatório do jogo, devendo ser remetido à AFC juntamente com aquele, devidamente assinado nos espaços indicados para o efeito.

Proprietário \_\_\_\_\_  
Matrícula do veículo \_\_\_\_\_ Marca \_\_\_\_\_  
Modelo \_\_\_\_\_ Cor \_\_\_\_\_  
Local e Data: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Assinalar sobre as fotos quaisquer danos (mossas, riscos, vidros estalados, etc.) ou falta de acessórios e descrevê-los. Caso a viatura não contenha danos escrever, abaixo, **SEM DANOS**.

### A - Vistoria Prévia (antes do jogo)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Hora: \_\_\_\_\_

Árbitro: \_\_\_\_\_

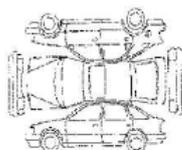
Delegado ao jogo da equipa visitada: \_\_\_\_\_

Delegado ao jogo da equipa visitante: \_\_\_\_\_

Comandante da força policial: \_\_\_\_\_

### B - Vistoria Final (a preencher após o final do jogo no caso de existência de danos)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Hora: \_\_\_\_\_

Árbitro: \_\_\_\_\_

Delegado ao jogo da equipa visitada: \_\_\_\_\_

Delegado ao jogo da equipa visitante: \_\_\_\_\_

Comandante da força policial: \_\_\_\_\_



# PROTOCOLO DE UTILIZAÇÃO DO SPRAY

### Quem pode utilizar o spray:

Apenas o árbitro pode utilizar o spray.

No caso de existir o quarto árbitro, este garante que tem na sua posse dois/três sprays suplentes, de modo a permitir-lhe substituir o do árbitro, se necessário.

### Como utilizar

No início do jogo, o árbitro garante que tem na sua posse um spray novo.

Dependendo do número de vezes que um spray é utilizado durante a primeira parte (um spray cheio normalmente permite 6 a 7 marcações de 3 a 4m cada), o árbitro pode substituir o spray antes do início da segunda parte.

Após a marcação de um pontapé livre e assumindo que o árbitro decide utilizar o spray, deve:

- Identificar o local correto onde o pontapé livre será marcado e marcá-lo usando o spray (uma linha de 20-30cm ou um pequeno círculo)
- Medir (contando os passos) a distância mínima correta onde se posicionará o defesa ou a barreira defensiva
- Posicionar o(s) defesa(s) à distância mínima exigida e então marcar a linha atrás da qual se deve(m) posicionar

Uma vez que a linha indica claramente a distância mínima exigida medida pelo árbitro, é importante que o árbitro seja rigoroso na medição dessa distância.

Os árbitros devem garantir que o(s) defesa(s) respeita(m) a distância correta medida antes de permitirem que se marque o pontapé livre.

### Em caso de infração

- a) Se o pontapé livre não tiver sido marcado e o(s) jogador(es) não tiverem respeitado a distância mínima correta já marcada com spray, o árbitro deverá atrasar o reinício do jogo e advertir o(s) jogador(es) por comportamento antidesportivo.
- b) Se o pontapé livre já tiver sido marcado (e a infração ocorrer antes que a bola esteja em jogo), o árbitro deve interromper o jogo (exceto em caso de potencial vantagem) e advertir o(s) jogador(es) que não respeitem a distância correta já marcada com spray por comportamento antidesportivo. O pontapé livre é repetido.

### Quando deve ser utilizado

O spray deve apenas ser utilizado nas seguintes circunstâncias:

- a) Para marcar o local onde o pontapé livre será marcado, se necessário;
- b) Para confirmar a posição do(s) defesa(s), se necessário.



O spray deve apenas ser utilizado quando os pontapés livres estiverem a ser geridos pelo árbitro e quando forem assinalados na proximidade da área de penalty.

### **Para que competições distritais?**

- Campeonato Distrital da Divisão de Honra;
- Campeonato Distrital da 1ª Divisão;
- Campeonato Distrital de Juniores A;
- Taça AFC em seniores.



# REGULAMENTAÇÃO E INSTRUÇÕES DO FUTSAL

(Para competições no âmbito da A. F. C.)

CONSELHO DE ARBITRAGEM

NORMAS E INSTRUÇÕES

- FUTSAL -



### CONSIDERAÇÕES GERAIS

#### DEVERES

- a) O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compaginar intervenção dos órgãos associativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes.
- b) O árbitro deve comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem.
- c) O árbitro deve mostrar-se sempre disponível para, dentro de prazo razoável e determinado regulamentarmente, ser sujeito a eventuais provas de aferição do seu estado, bem como exames de cariz médico, fundamentados no âmbito desportivo.
- d) O árbitro deve preparar-se de forma apropriada, para responder de forma positiva e adequada, às solicitações que lhe sejam colocadas pelos responsáveis.
- e) Ao árbitro caberá a gestão, em primeira linha, da sua forma desportiva e arbitral, podendo sempre que entender, apelar ao pelouro a que está arremetido, na perspetiva de encontrar colaboração.
- f) Ao árbitro caberá a responsabilidade de fazer a preparação logística do jogo ou competição para que seja nomeado, incluindo viagens, estadia, refeições, documentação e afins.
- g) Nos casos em que exista a necessidade de deslocação em dias diferentes daquele da realização do jogo, deverá o árbitro articular com os serviços do CA – AFC, os procedimentos adequados.
- h) Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário scouting de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.



### PREVIAMENTE AO JOGO

#### EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO

##### **EQUIPAMENTO BÁSICO**

- a) O equipamento do árbitro é constituído por camisola, calção, meias e calçado adequado, permitindo-se, adicionalmente, a utilização de fato de treino pelos AAs.
- b) Permite-se a utilização de acessórios que se descortinem necessários para conforto do árbitro e que não colidam com as Leis do jogo ou outras regulamentações (por exemplo: braçadeiras anti suor, fitas para segurar o cabelo, luvas, etc.).
- c) O equipamento dos árbitros será sempre uniforme, permitindo-se eventual alteração em conjunto e em circunstâncias que se vislumbrem como justificadas.

##### **EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES**

O uso de equipamentos fornecidos pela FPF/AFC em jogos particulares só é permitido quando os árbitros tiverem sido nomeados pela FPF e/ou AFC.

##### **PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS**

- a) É permitido à equipa de arbitragem fazer publicidade nos equipamentos. A publicidade poderá ser colocada na camisola atrás e na manga direita.
- b) A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte de trás 450 cm<sup>2</sup> e na manga 150 cm<sup>2</sup>. A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.
- c) Além da publicidade, está autorizado o emblema ou nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e não exceder 16 cm<sup>2</sup>, bem como o logótipo da AFC e/ou FPF/FIFA.
- d) Poderá ser inserto nas mangas um símbolo de entidade oficial, ao abrigo de programas específicos e fundamentados (Respect, Fair-play, etc.).

##### **ACESSÓRIOS**

- a) Os árbitros devem apetrechar-se dos seguintes acessórios: apito, moeda, documento de anotações, instrumento de escrita e cartões.
- b) Os AAs, para além do material suprarreferido, devem ainda fazer-se acompanhar dos seguintes acessórios: relógio-cronómetro, documentos (boletim de cronometrista, ficha de pausa técnica, documento de 5 inicial, documento de incorporação e outros), marcos da 5ª falta acumulada, relatório do AA-cronometrista e buzina sobressalente.
- c) Nos casos em que se verifique a ausência de AAs, é permitida aos árbitros a utilização de relógio-cronómetro, por forma a cumprir as funções daqueles, em acumulação.
- d) Poderão os árbitros utilizar meios de comunicação adequados e regulamentados, como forma de estabelecer o contacto entre si.

#### INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO

##### **CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES**



- a) Os árbitros deverão chegar ao local do jogo com uma antecedência mínima de 75 minutos relativamente à hora marcada para o início do jogo, como forma de garantir o cumprimento do protocolo de contagem regressiva, de forma serena e sóbria.
- b) Deverão estacionar o seu veículo em local indicado por algum responsável do clube visitado ou, na ausência de indicações, em local o mais próximo possível do acesso às instalações e de grande visibilidade.
- c) Promoverão a inspeção da viatura juntamente com os delegados das equipas e o responsável da segurança, registando e documentando em vídeo ou através de fotos, o estado da mesma.
- d) Solicitarão a assinatura das entidades presentes, no documento apropriado.

### **CONTAGEM REGRESSIVA**

Deverá ser cumprido integralmente o lavrado no protocolo de contagem regressiva que se encontra em anexo.

### **RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. O árbitro confirmará se o recinto e a superfície do jogo estão de acordo com o previsto nas Leis do jogo e na regulamentação da prova, no que concerne a:
  - Material e condições do piso
  - Marcações
  - Vedações
  - Balizas
  - Painel ou sistema de exibição de dados
  - Bancos de técnicos e zonas envolventes
  - Mesa de AAs
  - Espaço livre na vertical e sobre a superfície do jogo (4m, mínimo)
- b. Adicionalmente o árbitro verificará, imediatamente antes do início do jogo, se o recinto de jogo se mantém nas condições exigidas e acima mencionadas.
- c. O árbitro, caso não se verifique o cumprimento integral dos pressupostos, decidirá sobre a realização do jogo, devendo realizar o mesmo apenas se considerar que tal não põe em causa a verdade desportiva.

Os jogos do C. D. da Divisão de Honra da A.F.C. de Futsal Masculino e Feminino, terão que ser realizados obrigatoriamente em Pavilhão.

### **BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO**

- a) O árbitro deverá certificar-se da disponibilidade dos balneários 60 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, no mínimo, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- b) De igual modo, até 30 minutos antes da hora prevista para o início, verificará a disponibilidade da superfície de jogo para aquecimento das equipas, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- c) O árbitro, perante a não verificação do mencionado nas alíneas anteriores, poderá diferir o início do jogo até que os referidos intervalos se verifiquem.



### ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO

- a) Qualquer dos aspetos referentes a este ponto que sejam suscetíveis de reflexão ou avaliação por parte da entidade organizadora terão que fazer parte obrigatória do relatório do árbitro, sem o que se poderá considerar como omissão de factos relevantes.
- b) De acordo com o mencionado no respetivo regulamento disciplinar, sempre que existir utilização indevida de aparelhagem sonora, no decurso de um jogo, deverá o árbitro referi-lo no seu relatório, transcrevendo as circunstâncias e expressões empregues.

### TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS

Quando, por motivos de força maior, devidamente circunstanciados e verificados, exista a necessidade de transferir a logística e efetivação do jogo, para outro recinto diferente daquele mencionado na nomeação oficial, deve atentar-se nos fatores seguintes:

- a. Cabe ao clube visitado efetuar as diligências necessárias.
- b. Importa obter o acordo da equipa visitante e da equipa de arbitragem.
- c. Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.
- d. O local encontrado se encontre numa distância não superior a 20 Km do local indicado na nomeação.
- e. O jogo se inicie ou reinicie de forma a não haverem transcorrido mais de 180 minutos após a hora inicialmente prevista ou a hora de interrupção, tendo sempre presente o articulado no ponto “JOGOS NOTURNOS”.

### CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

- a) Nas provas de futsal disputadas sob a égide da AFC, as dimensões da superfície de jogo são as constantes nas Leis do jogo e nos regulamentos da respetiva prova.
- b) O piso da superfície de jogo deve ser desprovido de rugosidades, podendo ser de madeira ou material sintético aprovado.
- c) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente um comprimento máximo de 40 metros e um comprimento mínimo de 36 metros;
- d) As dimensões da superfície de jogo terão obrigatoriamente uma largura máxima de 20 metros e uma largura mínima de 18 metros;

### CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO

- a) De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.
- b) Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.
- c) Quando não se torne viável a localização mencionada na alínea anterior, os espaços de aquecimento poderão prolongar-se desde o aludido banco até junto ao arco de círculo do pontapé de canto.
- d) Em caso algum será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento, do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e) Em caso algum será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.
- f) Na imediação da superfície do jogo e frente a cada zona de substituições existirão dois setores designados “áreas técnicas”, convenientemente definidas nas leis do jogo.
- g) As áreas técnicas estarão marcadas no solo e no espaço compreendido entre a zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse



lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm, terminando 1m após os bancos de técnicos.

- h) A não existência da marcação visível de tais áreas não impedirá a efetivação do jogo, mas terá que merecer relato no relatório do árbitro.

### **MARCAÇÃO DA SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a) A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação deverá ser de 1 metro;
- b) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação deverá ser de 1 metro;
- c) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos suplentes deverá ser de 1 metro;
- d) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista deverá ser de 1 metro;
- e) Nenhum objeto esteja colocado a uma altura inferior a 4 m sobre o terreno de jogo;
- f) O piso seja em madeira ou material sintético;
- g) As linhas de marcação devem ser visíveis com uma largura mínima de 5 cm e máxima de 8 cm;
- h) Todas as marcações se encontrem assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis de jogo de Futsal;
- i) Estejam assinaladas, de forma visível, linhas de 20 a 40 cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a 5 metros da linha lateral, de cada um dos lados da baliza;
- j) Disponham de uma mesa e de uma cadeira para utilização pelo cronometrista, fora da superfície de jogo e localizadas no prolongamento da linha delimitadora do meio campo

### **LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES**

- a) O espaço descrito em “Áreas Técnicas” no ponto anterior é o local desde o qual um oficial poderá dar instruções aos seus jogadores.
- b) Apenas um oficial poderá manter-se de pé, dando instruções. Contudo, deverá fazê-lo de forma responsável e sem dificultar a movimentação do árbitro.

### **BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO**

- a) Os bancos de técnicos e substitutos situam-se a seguir à zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm.
- b) O árbitro garantirá que haja lugares ou espaço para acomodar, em condições de conforto, 12 pessoas.

### **BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO**

- a) A composição dos bancos de técnicos e substitutos é a aqui prevista, com exceção das provas em que composição distinta esteja expressamente prevista no respetivo regulamento.
- b) No banco de técnicos e substitutos de cada equipa poderão encontrar-se até 12 ou 14 pessoas, constantes obrigatoriamente da ficha técnica (Mod.144), com a seguinte composição:
  - Até 7 substitutos
  - Até 5 Dirigentes / Técnicos / Oficiais.
- c) Como Dirigentes / Técnicos / Oficiais entenda-se:
  - Delegados (no máximo de 2)
  - Treinadores, incluindo-se adjunto e preparador físico
  - Médico



- Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
- d) Caso a equipa não disponha de Delegado ao jogo, essas funções poderão ser cumpridas por outros elementos, a saber por ordem de prioridade:
  - Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
  - Treinador
  - Capitão de equipa
  - Sub-capitão de equipa
- e) Nos casos em que uma equipa pretende inscrever no local próprio dos Mod. 144 um delegado ao controlo anti-doping diferente daqueles que se reconhecem como primeiro e/ou segundo delegados, poderá fazê-lo após proceder à completa e adequada identificação desse elemento oficial. Este elemento não poderá ter acesso às zonas adjacentes à superfície do jogo.

### **MÉTODO SINAPSE**

- a) Aconselha-se ao clube visitado ou à entidade organizadora da prova, a utilização do MÉTODO SINAPSE (Sistema INtegrado APOio Solidez e Espontaneidade), sempre que tal se revele adequado em função das características do recinto de jogo.
- b) Trata-se de um sistema que se reflete na utilização de bolas ao redor da superfície de jogo, como forma de acelerar os recomeços de jogo.
- c) Naturalmente que este sistema pressupõe a disponibilização de recursos humanos que permitam a rápida reposição das bolas.
- d) Estes agentes deverão ser portadores de vestuário com cores que os distingam de todos os demais agentes.
- e) O eventual comportamento inadequado de um ou mais destes elementos poderá implicar a dispensa dos seus serviços e conseqüente menção no relatório do árbitro.

### **BOLAS**

- a) As bolas a utilizar nos jogos oficiais das provas da A.F.C. são as determinadas pelas Leis do Jogo e escolhidas pela A.F.C. e com o emblema da A.F.C. gravado, conforme Comunicado Oficial nº 1. Na ausência destas Bolas Oficiais, o árbitro deverá realizar o jogo, e mencionar os factos em relatório.
- b) O árbitro, se não considerar as bolas em condições, deve recusar-se a utilizá-las, mencionando o facto no respetivo relatório do encontro.
- c) Proíbe-se qualquer espécie de publicidade nas bolas, apenas podendo nelas figurar os seguintes logótipos:
  - Do organizador da competição
  - Da competição
  - Da marca do fabricante
- d) Antes do jogo se iniciar, o árbitro verificará as bolas que poderão vir a ser utilizadas.
- e) Não sendo apresentada nenhuma bola de acordo com as características da prova em causa, o árbitro não dará o início ao jogo, pormenorizando os factos no seu relatório.
- f) Caberá ao clube visitado fornecer as bolas necessárias para o jogo, permitindo-se que cada equipa apresente bolas.
- g) Neste caso, o árbitro garantirá a utilização de bolas fornecidas por ambos os clubes, privilegiando a utilização das bolas da equipa visitante no primeiro período.
- h) Nos jogos efetuados em pavilhão neutro, esta regra deve ser promovida.



- i) Cabe ao árbitro, observando que uma ou mais bolas não cumprem os requisitos legais, recusá-la(s).

### **EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO**

- a) Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete, por exemplo) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.
- b) Qualquer substituto no processo de substituição deve segurar a referida peça de vestuário, como forma de a entregar em mão ao seu colega, no momento em que este se torna substituto.
- c) Exceção-se-ão da aplicação do ponto anterior os casos em que um jogador saia da superfície do jogo, por outros motivos e por diferente local.

### **IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES/TÉCNICOS/OFICIAIS**

- a) Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão ostentar uma braçadeira identificadora da função respetiva ou credencial oficial.
- b) Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão envergarem cores que os distingam dos demais agentes do jogo, podendo recorrer-se ao uso de coletes.
- c) O não cumprimento do estabelecido nas alíneas anteriores levará o árbitro a reportar as situações.

### **DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS**

#### **APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO**

- a) De acordo com o protocolo de contagem regressiva, os Delegados ao jogo dos clubes, deverão apresentar-se ao árbitro até 45 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, sendo portadores de toda a documentação necessária.
- b) Contudo e já antes, a cerca de 75 minutos da hora marcada e aquando da chegada da equipa de arbitragem às instalações, deve o Delegado ao jogo da equipa visitada comparecer junto ao árbitro no sentido de, em colaboração com o mesmo, garantir que sejam satisfeitas as regulamentares exigências para a efetivação do jogo.
- c) Na entrega da documentação respeitante ao jogo, os Delegados ao jogo dos clubes, são obrigados a apresentar ao árbitro:
- O cartão-licença do(s) delegados
  - Os cartões-licença dos jogadores e substitutos
  - Os cartões-licença do médico e do Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
  - Os cartões dos demais técnicos, oficialmente ao serviço do Clube no jogo
- d) Estes cartões poderão ser substituídos, em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares, acompanhado de credencial do clube, devendo tal facto ser referido nas observações do delegado e no relatório do árbitro.
- e) Serão facultados pela AFC aos Clubes, pelos canais próprios, os impressos Mod.144.
- f) O delegado ao jogo deverá ainda apresentar ao árbitro os impressos supra, em duplicado e totalmente preenchidos com as vinhetas e primeiro e último nome dos jogadores e os números de licença da AFC/FPF.
- g) Deverão constar, no local existente para o efeito, o número mínimo de duas assinaturas de dirigentes do clube, bem como o respetivo carimbo.



- h) No caso dos jogadores inscritos pela primeira vez que ainda não disponham de vinheta, aceita-se que a mesma não seja colocada até ao prazo limite constante de comunicado oficial.
- i) Sempre que no preenchimento dos impressos Mod.144 se verificarem rasuras ou outras anomalias e perante a impossibilidade de preencher novos impressos, dever-se-á referir tal facto nas observações do delegado ou do árbitro, consoante a responsabilidade.
- j) Posteriormente ao preenchimento e entrega dos impressos Mod.144 ao árbitro, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição dos mesmos, nos seguintes termos:
  - Se algum dos jogadores não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos substitutos constantes do impresso Mod.144 entregue, podendo ser adicionado mais um jogador substituto;
  - Qualquer substituto que conste na ficha técnica e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer elemento regularmente inscrito na AFC/FPF pelo Clube e que não constasse do impresso Mod.144 inicial.

### **IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES**

- a) Deverão ser identificados os jogadores e substitutos, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- b) Deverão ser identificados os elementos oficiais, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- c) Registar-se-ão, neste momento, os “5 iniciais”.

### **CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA**

- a) Quando, por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do jogo, os cartões-licença de um ou mais jogadores ou substitutos, deverão os mesmos assinar no relatório do jogo, na presença do árbitro.
- b) Além das assinaturas dos jogadores ou substitutos, constarão os dados a si referentes, apresentando ao árbitro o Cartão de Cidadão ou outro documento fidedigno (com fotografia), de modo que a(s) sua(s) identificação(ões), não suscitem dúvidas.
- c) Na eventualidade de não estar disponível documento fidedigno com fotografia, o Delegado ao jogo deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita, preferentemente em papel timbrado do clube, confirmando que o jogador ou substituto que assinou no relatório do árbitro é, de facto, o elemento em questão.
- d) Em qualquer dos casos, o árbitro deverá fazer no seu relatório menção pormenorizada da situação, referindo o documento apresentado.

### **AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

#### **AUSÊNCIA DO ÁRBITRO**

- a) Sempre que o árbitro nomeado não puder comparecer ou se veja a qualquer momento impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, caberá ao segundo árbitro a assunção das funções do árbitro.
- b) Neste caso, será o AA-terceiro árbitro a assumir as funções de segundo árbitro.



### AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO

- a) Na falta do segundo árbitro ou perante a incapacidade deste, o árbitro deverá promover a essa função o AA-terceiro árbitro.
- b) Se não tiver sido nomeado AA-terceiro árbitro, o AA-cronometrista será promovido a segundo árbitro, uma vez que, na ausência daquele, assume as suas funções.
- c) O árbitro deverá então procurar substituto para o AA-terceiro árbitro, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência oficial.
- d) Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro escolherá por sorteio, o clube a quem caberá o recrutamento de um supletivo.
- e) Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir o critério sugerido no ponto seguinte.

### AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- a) No caso de ausência da equipa de arbitragem, deverão os delegados de ambos os clubes, assistidos pelos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre os espetadores um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- b) Caso não se obtenha acordo, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da AFC presente.
- c) Não se encontrando presente qualquer dos aludidos agentes oficiais, os delegados dos clubes sortearão entre si a quem caberá designar o árbitro.
- d) Aquele a quem competir esse encargo, tentará recrutar entre a assistência um árbitro oficial.
- e) Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- f) Na ausência de qualquer árbitro oficial, o delegado a quem competir essa incumbência poderá recrutar, na assistência, um elemento da sua confiança.
- g) Poderá, também, confiar a arbitragem a um jogador da sua equipa, aconselhando-se o capitão de equipa, sendo quem naturalmente, a adoção desta hipótese não implica redução numérica nos elementos da equipa.
- h) Após verificação de todos os pontos anteriores, nenhuma das equipas pode recusar o árbitro recrutado.
- i) A escolha dos restantes elementos da equipa de arbitragem far-se-á nos termos dos pontos anteriores.

### EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA

- a) Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa.
- b) De igual modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, a mesma se venha a desintegrar, sem que seja possível a natural recomposição.
- c) Sempre que exista, pelo árbitro, a suspensão de um jogo em harmonia com os direitos que lhe estão consagrados nas Leis do jogo ou regulamentações, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo.
- d) Caso se verifique o atraso do 2º árbitro, este deverá apresentar-se ao árbitro principal e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro oficial ou não.

### AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS

- a) Não comparecendo nenhum elemento da equipa de arbitragem oficialmente nomeada, nem uma das equipas, o delegado da equipa presente no recinto de jogo, escolherá entre os espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para sua identificação e oficialização da presença do seu clube, em condições regulamentares.



- b) O árbitro escolhido deverá identificar os jogadores e oficiais presentes, cabendo-lhe enviar a respetiva documentação à AFC, no prazo máximo de 24 horas.
- c) Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- d) Não sendo possível encontrar um árbitro oficial, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da AFC presente.
- e) Não se encontrando presente qualquer um dos agentes mencionados no ponto anterior, o delegado da equipa presente encarregar-se-á da aplicação do ponto relativo à “AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM” devendo fazer-se acompanhar por duas pessoas de confirmada idoneidade, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

### **MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

Se no decurso do jogo morrer na superfície de jogo um dos árbitros, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

### **ATRASO DE EQUIPA**

- a) Sempre que uma equipa, por motivos supostamente alheios à sua intenção (acidente ou avaria no transporte), não puder estar presente de forma a iniciar o jogo à hora marcada, 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.
- b) Sempre que uma equipa faltar, sem dar conhecimento ou informação, o árbitro limitar-se-á a relatar os factos no relatório, após aguardar 30 minutos sobre a hora marcada para o início do jogo, tomando então a sua decisão em definitivo.
- c) É desnecessária a presença na superfície de jogo dos elementos da equipa presente, devendo contudo o árbitro proceder às formalidades obrigatórias, como a identificação de jogadores e técnicos e elaboração de relatório.
- d) Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para entrada na superfície de jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.
- e) Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para o reinício do jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.

### **OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM**

Na eventualidade da equipa de arbitragem ser alvo de ofensas ou outro comportamento indevido por parte de qualquer interveniente no jogo, após a chegada às instalações desportivas, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.

### **SERVIÇO DE SEGURANÇA**

- a) Deverá ser identificado e apresentado o agente responsável pela segurança, nos moldes legais.
- b) Não deverá o árbitro dar início ao jogo sem que lhe seja garantida a segurança, nos moldes legais.



- c) Perante a inexistência ou atraso do responsável de segurança, a equipa de arbitragem deverá aguardar no seu balneário até 30 minutos após a hora marcada para o início do jogo.
- d) O local onde as equipas permanecem no caso referido na alínea anterior é da responsabilidade exclusiva das mesmas.
- e) Se o árbitro entender que, em qualquer momento, não lhe estão a ser dadas garantias de segurança e adequada proteção, suspenderá o jogo e relatará, de forma concisa e consolidada, os factos que motivaram a suspensão.

### **CAPITÃO DA EQUIPA**

#### **INDICAÇÃO**

- a) No impresso Mod.144 aparecerá indicado, de forma clara e objetiva, a quem competirá a função de capitão de equipa.
- b) No mesmo impresso Mod.144 surgirá ainda indicado, de forma clara e objetiva, a quem caberá a função de sub-capitão, elemento que substituirá aquele nas respetivas funções, se este abandonar o recinto de jogo por qualquer motivo.
- c) O capitão envergará uma braçadeira de cor distinta do respetivo equipamento e que facilmente o identifique, quer perante a equipa de arbitragem quer perante os demais.
- d) A braçadeira de capitão deverá estar visível a todo o momento, seja a sua função de jogador ou substituto.
- e) A referida braçadeira será transferida para o sub-capitão, quando ocorra o mencionado na alínea b).

#### **EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO**

- a) Em qualquer caso um jogo nunca poderá realizar-se ou prosseguir, sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador.
- b) Não é obrigatório que o capitão de equipa esteja presente na superfície de jogo, podendo ser substituto. No entanto terá que estar visível em todos os momentos, quer na superfície de jogo, quer no banco ou em processo de aquecimento.
- c) No caso em que ocorra o descrito na alínea e) do ponto anterior e se verifique o regresso do capitão à superfície de jogo, este poderá reassumir as suas funções, reenvergando a braçadeira, com o conhecimento do árbitro.
- d) Contudo, se a equipa ou o sub-capitão entenderem manter a situação decorrente da alínea e) do ponto anterior, o árbitro abster-se-á de intervir.

#### **ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO**

- a) Sempre que por lesão ou outra situação prevista nas Leis do jogo, o capitão de equipa tenha de deixar temporariamente a superfície de jogo, mas ficando nas suas imediações, é desnecessária a cedência da braçadeira ao sub-capitão.
- b) Nestes casos considerar-se-á que a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto deste se encontrar a receber tratamento.

#### **SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO**

- a) Caso exista a necessidade de se proceder à substituição do sub-capitão nas respetivas funções, caberá ao delegado ou seu representante, designar o jogador ou substituto em causa.



- b) Caso o delegado ou o seu representante se negar a cumprir com o descrito na alínea anterior, o árbitro ver-se-á obrigado a suspender o jogo, mesmo que definitivamente.
- c) De tal facto, fará pormenorizada descrição no seu relatório de jogo.

### **ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL**

#### **ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a) A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efetuada em simultâneo.
- b) O AA-terceiro árbitro (ou o AA-cronometrista quando investido das funções deste) acompanhará o árbitro na entrada na superfície de jogo.
- c) Para tal, as duas equipas formarão duas colunas, sendo precedidas pela equipa de arbitragem.
- d) O árbitro posicionar-se-á de tal forma que, ao encarar a tribuna de honra, se encontre ao centro, entre o segundo árbitro (à direita) e o AA (à esquerda).
- e) Com o intuito de permitir que se iniciem à hora prevista e dando cumprimento ao estabelecido no protocolo de contagem regressiva, as equipas deverão estar em local apropriado, devidamente equipadas com o equipamento do jogo ou outro similar e oficial, preparadas para entrar na superfície de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

#### **ALINHAMENTO DAS EQUIPAS**

- a) As equipas alinharão de seguida com a presença de todos os jogadores devidamente equipados.
- b) A saudação regulamentar será feita com todos os elementos alinhados de frente para a tribuna de honra.
- c) As equipas perfilarão sobre uma linha imaginária, perpendicular à linha de meio-campo e a uma distância entre 5 e 7m da linha lateral.
- d) A equipa visitante alinhará à direita da equipa de arbitragem.
- e) Concluída a saudação, a equipa visitante cumprimentará os árbitros e a equipa visitada, concluindo-se esta cerimónia com a passagem da equipa visitada em cumprimento à equipa de arbitragem.
- f) Em nenhuma circunstância é permitida dupla saudação, à tribuna de honra e ao lado oposto.

#### **SORTEIO INICIAL**

- a) O sorteio inicial será feito na superfície de jogo, no local onde o árbitro se encontrava posicionado para a saudação, mantendo-se os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial.
- b) A escolha da face da moeda pertencerá ao capitão da equipa visitante, a menos que o jogo seja disputado em recinto neutro, cabendo então ao árbitro designar a face que cabe a cada equipa.
- c) A equipa que vencer o sorteio escolherá a baliza que atacará durante a primeira parte.
- d) À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.
- e) Se um ou ambos os capitães se recusar(em) a participar no sorteio, deverá o árbitro expulsá-lo(s).
- f) O(s) seu(s) lugar(es) será(ão) então ocupado(s) pelo(s) jogador indicado(s) como sub-capitão.
- g) O(s) jogador(es) expulso(s) poderá(ão) então ser substituído(s), por um substituto inscrito no Mod.144.

#### **OUTRAS CERIMÓNIAS**

- a) A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização da AFC, não pode ser celebrada qualquer outra cerimónia antes ou durante os jogos, incluindo-se a cerimónia do minuto de silêncio.



- b) Na eventualidade de existir a cerimónia de minuto de silêncio compete ao árbitro definir o lado para que se posicionará, tendo em consideração as condições do recinto de jogo.
- c) De igual forma, o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas, dirigentes ou outrem falecido, apenas será permitido após solicitado e devidamente autorizado pela AFC.
- d) Destas autorizações, será o árbitro notificado por comunicado oficial, documento fidedigno apresentado pelo clube solicitante ou comunicação oficial pela AFC.
- e) A simples entrada de crianças a acompanhar os jogadores das equipas não é considerada uma cerimónia, pelo que não existe qualquer impedimento à sua efetivação.

### **EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS**

#### **EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS**

- a) Quando as duas equipas apresentarem equipamentos iguais, idênticos ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.
- b) Sendo o jogo disputado em recinto neutro, mudará o clube que tiver a inscrição mais recente junto da AFC, relativamente a provas oficiais.
- c) A expressão "recinto neutro", não reflete as situações de punição disciplinar nem reflete as situações de impossibilidade de utilização, seja por motivo de obras ou outras.

#### **EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES**

- a) Os guarda-redes usarão equipamento de cor que os distinga dos demais jogadores e dos árbitros.
- b) Os guarda-redes de uma mesma equipa deverão utilizar equipamento igual.
- c) Sendo a cor da camisola dos guarda-redes adversários igual, idêntica ou de difícil distinção e não sendo possível nenhum deles mudar de camisola, o jogo realizar-se-á.
- d) Permitir-se-á ao guarda-redes a utilização de calças desportivas, luvas e acessórios de proteção, devidamente enquadrados nas Leis de jogo e que não ofereçam perigo para os intervenientes.
- e) As meias utilizadas pelos guarda-redes, quando visíveis, deverão ser da mesma cor das dos restantes colegas, não se permitindo que sejam iguais, idênticas ou de difícil distinção, às meias dos seus adversários.

#### **SUBSTITUTOS**

Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete, por exemplo) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la no durante o processo de substituição.

#### **OUTROS ITENS**

- a) Os jogadores, substitutos ou árbitros que usem óculos, podem participar em provas oficiais da AFC, desde que os óculos sejam adequados à prática do futsal, ou seja, com armações em plástico ou nylon, equipadas com lentes de plástico ou nylon e devidamente seguros.
- b) Poderão os jogadores ou substitutos jogar com luvas de materiais suaves, desde que as mesmas não ofereçam perigo para a integridade física dos intervenientes.



- c) Será permitido o uso de calções “têrmicos”, desde que não ultrapassem o joelho. Caso excedam o tamanho do calção do equipamento de equipa, terão que ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante.
- d) Será permitido o uso de camisolas “têrmicas”, cujas mangas ultrapassem a manga da camisola do equipamento de equipa, desde que sejam da mesma cor e tonalidade da cor predominante.
- e) De igual modo, o uso de calças térmicas (collants), será permitido em circunstâncias especiais e desde que a sua cor não confunda jogadores e árbitros.
- f) Proíbe-se o uso de todo e qualquer outro adereço que o árbitro entenda como perigoso ou que esteja proibido por regulamentação própria.

### NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS

- a) As camisolas dos jogadores e substitutos terão inserido um número concordante com o indicado nos impressos Mod.144.
- b) Este número é obrigatório nas costas e na parte frontal da camisola.
- c) A aplicação nos calções é facultativa.
- d) Em caso nenhum poderão estar presentes dois ou mais jogadores ou substitutos de uma mesma equipa, ostentando o mesmo número.
- e) O número será de cor contrastante com a cor das camisolas e dos calções.
- f) Caso tal não se verifique ou não se afigure fácil, serão aplicados sobre um fundo de cor que permita o contraste.
- g) Aquando da identificação dos jogadores e substitutos, caberá ao árbitro verificar se cada um deles enverga a camisola e calção, quando este tenha número, com o número correspondente.
- h) No caso de tal não suceder, não será permitida a sua participação no jogo.

### DIMENSÕES DA NUMERAÇÃO

- a) Nas costas da camisola, o número deve ter uma altura mínima de 25cm.
- b) Na proximidade deste número é permitida a colocação do nome do jogador ou substituto.
- c) Nos calções e na parte frontal da camisola, a altura mínima do número é de 10cm.

### CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO

- a) Nas provas oficiais da AFC e no início do jogo, a existir o nº 1, este será o guarda-redes indicado no lugar inicial dos impressos Mod.144.
- b) Os demais jogadores e substitutos podem utilizar numeração entre 2 e 99.
- c) A numeração é livre, não tendo que obedecer a nenhuma sequência ou lógica.
- d) A troca de equipamento que implique alteração do número constitui um ato de comportamento incorreto, devendo ser punido como tal.
- e) A falta, deturpação ou extração do número configura um ato de comportamento incorreto, devendo ser punidos como tal.
- f) Na eventualidade de, por lapso do árbitro ou outra circunstância não justificada, tomem parte no jogo um ou mais jogadores ou substitutos envergando camisola sem número ou com número indevido, deverá tal responsabilidade ser assacada, em primeiro lugar, ao clube a que pertence esse jogador ou substituto.



### SITUAÇÕES EXCECIONAIS

- a) O árbitro deverá assegurar-se sempre e com o máximo de garantias que tem um controlo absoluto da regulamentar relação número/jogador ou substituto.
- b) A realização do jogo será sempre de conveniência geral e primordial para a competição.
- c) Apenas e só em casos totalmente excepcionais, é permitida a participação de jogadores ou substitutos que não cumpram integralmente as determinações constantes nas presentes normas.
- d) Caso se verifique o referido na alínea anterior, o delegado da equipa ao jogo deverá expor em local próprio os motivos de tal incumprimento e o árbitro deverá, obrigatoriamente, fazer pormenorizado relato da situação, fornecendo o maior e mais completo conjunto de informações possível.

### PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a) É regulamentar o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores até ao número máximo de quatro inclusões publicitárias, devidamente homologadas pela entidade organizadora.
- b) A publicidade poderá estar colocada quer à frente quer atrás da camisola, na manga direita e nos calções, desde que não impeça a correta leitura da numeração.
- c) Nos calções poderá ser colocada na parte posterior dos mesmos, à altura da cintura e/ou na parte frontal, na perna esquerda e sob o logótipo do fabricante ou marca do fabricante.
- d) É proibida a exibição de slogans ou outras mensagens, imagens ou publicidade fora dos espaços regulamentarmente previstos.
- e) É proibida a exibição de slogans ou outras mensagens, imagens e afins, com cariz crítico ou insultuoso para entidades, jogadores, árbitros, oficiais e espectadores, em qualquer local.
- f) Autoriza-se a colocação do logótipo e/ou nome do fabricante do equipamento, de forma discreta, incluindo na camisola interior.
- g) O símbolo do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial, situando-se de forma a destacar-se e a não se confundir com publicidade.

A área de publicidade não pode exceder, na camisola, na parte da frente 600 cm<sup>2</sup> e na parte de trás 450 cm<sup>2</sup> e, nos calções 300 cm<sup>2</sup> e na manga 150 cm<sup>2</sup>. A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas” caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.

A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter um efeito crítico para os jogadores, equipa de arbitragem, dirigentes e espectadores.

Além da publicidade, está autorizado o emblema ou o nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta e desde que não exceda 16 cm<sup>2</sup>. O emblema do clube é obrigatório, não devendo exceder 100 cm<sup>2</sup>, e não pode ter mais que o nome oficial do clube. O emblema deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade não podendo nunca confundir-se com ela.

A Associação de Futebol de Coimbra declina toda a responsabilidade ou competência em caso de conflito proveniente do contrato entre o clube e a empresa publicitária.



## **PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO**

### **CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO**

- a) Se o delegado ao jogo de uma equipa manifestar o desejo de protestar um jogo, por algo relacionado com as condições do recinto de jogo, o árbitro apenas o poderá considerar se apresentado antes do começo do jogo.
- b) Nesse caso, o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade, não constatada previamente.
- c) A verificar-se a irregularidade dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- d) Caso não seja possível tal conformidade, o árbitro não deverá permitir a realização do jogo.
- e) Contudo, nas situações em que o árbitro ateste que a irregularidade verificada não coloca em causa a verdade desportiva, ainda que inultrapassável, deverá proceder à realização do jogo.
- f) Em qualquer dos casos, deverá relatar todos os factos no relatório do jogo e se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, no final do mesmo, deve ser seguido os procedimentos estabelecidos pela AFC.

### **QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES**

- a) O protesto sobre qualificação dos jogadores deve ser apresentado diretamente na AFC.
- b) Se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, deve ser seguido os procedimentos estabelecidos pela AFC.
- c) Não deverá o árbitro, por não ser da sua competência, indagar os motivos que levam à exposição de tal protesto do jogo.

## **CRONOMETRAGEM**

### **PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO**

- a) O AA-cronometrista nomeado agirá no respeito do consignado pela Lei 6 e outras regulamentações.
- b) Assim, e em conjugação com a Lei 7, caberá ao AA-cronometrista, de forma pessoal ou automática, sinalizar o final dos períodos do jogo.
- c) O AA-cronometrista nomeado será o responsável pelo cumprimento do tempo de jogo, de acordo com o legislado.
- d) Nos jogos em que o AA-cronometrista não compareça ou seja dispensado pelo árbitro, a cronometragem será da responsabilidade do árbitro.
- e) O AA-cronometrista deverá garantir que os jogos tenham a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada.
- f) O intervalo entre esses dois períodos é de 10 minutos.
- g) Este intervalo será controlado pelo painel eletrónico existente no recinto.
- h) Em algumas provas oficiais da AFC poder-se-á ter necessidade de jogar um prolongamento, cuja duração será de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos cada.
- i) A duração deste intervalo, entre o 2º período e o prolongamento, não poderá ultrapassar os cinco minutos.



- j) Entre ambos os períodos do prolongamento, não se observará intervalo, havendo apenas lugar à troca de meios-campos e respetivos bancos de técnicos e substitutos.
- k) A exceção ao referido alínea e) ocorrerá nos jogos de escalões Juniores B, C, D e E, onde a duração dos jogos será de 30 minutos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada.

### **JOGOS NOTURNOS**

#### **HORÁRIOS**

- a) Os jogos disputados à noite terminarão até às 24 horas do dia em que se iniciarem, podendo haver uma tolerância de 15 minutos em caso de força maior, devidamente justificada.
- b) Os jogos dos escalões juniores poderão ter início até às 22 horas.

### **JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS**

#### **COMUNICAÇÃO**

- a) Nos jogos que se revistam de carácter particular, amigável ou outro similar, exige-se ao árbitro que preste conhecimento à sua Associação Distrital ou Regional.
- b) Não o fazendo, incorrerá em sanções disciplinares, ao abrigo do respetivo regulamento.

#### **DOCUMENTAÇÃO**

- a) Nestes jogos o árbitro deve receber das equipas envolvidas documentação fidedigna e identificadora dos mesmos, como forma de acautelar eventuais ilícitos disciplinares, por parte dos intervenientes.
- b) A documentação será forçosamente enviada à AFC quando registados incidentes que se configurem de índole disciplinar, sob pena de omissão de factos relevantes.
- c) A documentação deverá ser enviada à AFC ou à FPF, quando disputado entre equipas de ADR's diferentes ou com equipas estrangeiras, sempre que o jogo não registe incidentes.



## DECURSO DO JOGO

### LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

#### LOCALIZAÇÃO DOS AAS

- a) O AA-terceiro árbitro ficará em zona compreendida entre as duas áreas técnicas e movendo-se entre elas, podendo ultrapassá-las sempre que seja necessário.
- b) O AA-cronometrista ficará sentado junto a uma mesa, na projeção da linha de meio-campo no exterior da superfície do jogo, a uma distância nunca inferior à regulamentada para as vedações.
- c) Ao AA-terceiro árbitro caberá zelar para que a zona compreendida entre as duas áreas técnicas e designada como “zona livre do AA-cronometrista”, não seja indevidamente ocupada, no decorrer do jogo, facilitando assim uma eficácia superior àquele.

#### FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AAS

- a) Nos jogos em que não exista AA-terceiro árbitro, caberá ao AA-cronometrista assumir em acumulação, as funções respetivas.
- b) O AA-terceiro árbitro está encarregue de facultar, a um elemento oficial de cada equipa e imediatamente antes de cada período de jogo, o documento necessário para os pedidos de pausa técnica.
- c) O AA-terceiro árbitro está encarregue de questionar o oficial responsável pela solicitação da pausa técnica sobre se ainda pretende fazer uso da mesma, nos casos em que ambas as equipas a hajam solicitado e tenha sido concedida à equipa sua adversária, autorizando-o a recolher o documento próprio no caso de não pretender fazer uso do mesmo.
- d) Caso tal responsável não recolha o referido documento, o AA-terceiro árbitro agirá de acordo com a lei, concedendo-lha na primeira oportunidade.
- e) O AA-terceiro árbitro está encarregue de recolher do(s) referido(s) elemento(s) e imediatamente após cada período de jogo, o documento mencionado e não utilizado.

### EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES

#### ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- a) Caso a equipa de arbitragem ou qualquer dos seus elementos chegue atrasada ao jogo e este já se tenha iniciado, deverá abster-se de qualquer participação no mesmo, prosseguindo aquele com a equipa de arbitragem que o iniciou.
- b) No caso em que o atraso seja por parte do AA-cronometrista, este deverá, após autorizado pelo árbitro, assumir as suas funções, mas somente no registo de dados, mantendo-se a cronometragem sob a alçada do árbitro.

#### INCIDENTE COM ÁRBITRO

- a) Se no decurso de um jogo ou no seu período preliminar, o segundo árbitro ou qualquer dos AAs incorrer em procedimento que compagine grave incidente disciplinar ou claro indício de suspeição, o árbitro dispensará os seus serviços e providenciará a sua substituição.



- b) No caso de o elemento dispensado referido se recusar a abandonar a sua função, o árbitro depois de o sensibilizar acerca do inconveniente resultante de tal recusa, deverá solicitar a cooperação do responsável de segurança.

### **SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES**

#### **ENQUADRAMENTO**

Os procedimentos de substituição são descritos de forma exaustiva na Lei 3 que também refere, com clareza, a forma de agir perante infrações e sanções.

#### **GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO**

Cabe ao treinador ou seu representante a gestão de substitutos em processo de aquecimento, no que concerne ao seu número.

#### **SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO**

- a) Não existe limitação ao número de substitutos em processo de substituição. Contudo, com o intuito de não perturbar o jogo nem os seus agentes, deverão manter-se a uma distância adequada da linha lateral.
- b) Ao substituto de uma equipa que está a jogar de forma sucessiva com guarda-redes volante, entrando e saindo diversas vezes para o lugar daquele, permitir-se-á estar permanentemente em processo de substituição.

#### **SUBSTITUIÇÕES NAS PAUSAS TÉCNICAS**

Não sendo permitidas substituições no decurso das pausas técnicas, esclarece-se que a mesma se inicia com a indicação do árbitro, após sinal sonoro e a sinalética correspondente pelo AA-terceiro árbitro e termina com o sinal sonoro indicativo do final da mesma, um minuto volvido.

#### **DESEMPENHO DE FUNÇÕES POR JOGADOR OU SUBSTITUTO INDICADO COMO GUARDA-REDES**

Um jogador ou substituto indicado nos impressos Mod.144 como guarda-redes pode ser chamado a desempenhar essa função ou ainda a substituir qualquer outro colega de equipa, devendo contudo manter o seu número indicado nos referidos Mod.144.

#### **SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO**

- a) A substituição e a troca de posto não são, face às leis do jogo, situações com igual configuração.
- b) A substituição do guarda-redes obedece aos mesmos procedimentos dos demais jogadores.
- c) A troca de posto entre o guarda-redes e outro jogador é possível desde que o árbitro de tal seja informado.
- d) A troca só poderá ter lugar com o jogo interrompido.
- e) A substituição poderá ter lugar com a bola em jogo ou com o jogo interrompido.
- f) Ambos os jogadores deverão manter os números com que foram indicados no Mod.144.

#### **SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA**

Nos casos em que um jogador seja substituído, após receber assistência médica no interior da superfície de jogo e mesmo não se verificando ferida sangrante, a sua reentrada e participação apenas será permitida após a bola entrar em jogo.



### **REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS**

É responsabilidade do AA-terceiro árbitro registar os jogadores utilizados, anotando para isso os seus números, sabendo sempre quem é jogador, quem é substituto e quem foi ou não utilizado.

### **PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS**

#### **UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO**

- a) O AA-cronometrista está obrigado a exercer a sua função, com a utilização do painel eletrónico.
- b) Caso não exista o referido painel ou o mesmo não se encontre em condições de ser utilizado, a sua função será executada de forma manual.

#### **CRONOMETRAGEM MANUAL**

- a) Caso a cronometragem se faça de forma manual, é permitido ao delegado de cada equipa posicionar-se junto ao AA-cronometrista, estando dotados da função de comunicar aos seus oficiais o tempo e outras informações relevantes.
- b) Caso tal se verifique, devem fazê-lo de forma responsável, sem o que se tornam passíveis de sanção disciplinar.
- c) No caso de apenas uma das equipas pretender utilizar esta prerrogativa, o árbitro deve aceitá-lo.

### **REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS**

- a) O registo das faltas acumuladas e dos golos, no painel eletrónico é outra das obrigações do AA-cronometrista.
- b) Sempre e quando o painel disponha apenas de uma função numérica de registo de dados, o AA-cronometrista registará os golos, de forma pública e visível.
- c) Procurar-se-á encontrar um sistema adicional que permita, então, a exibição pública das faltas acumuladas.
- d) Os aspetos referidos em a) e b) serão também aplicados no caso do sistema de registo de dados ser manual.

### **INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES**

#### **PRINCÍPIOS**

- a) Perante a necessidade de intervir disciplinarmente sobre elementos oficiais, delegados, médico, enfermeiro/fisioterapeuta/massagista e/ou treinadores, é vedada ao árbitro a exibição de cartões, recorrendo-se à comunicação verbal.
- b) Por outro lado, se esta intervenção for sobre jogadores ou substitutos, é obrigatória tal exibição.
- c) Quando um jogador ou substituto, já advertido pelo árbitro, voltar a praticar qualquer ilícito que mereça igual sanção – advertência – o árbitro exibirá o cartão amarelo seguido do vermelho.
- d) Quando um jogador ou substituto já advertido pelo árbitro e antes da exibição do cartão amarelo incorrer numa conduta passível de expulsão, será de imediato expulso.

#### **EXPULSÕES**

- a) Sempre que existam expulsões, sejam diretas ou por dupla advertência, deverá o AA-terceiro árbitro promover o registo no boletim do jogo do AA-cronometrista dos minutos e segundos exatos da



ocorrência. Por exemplo, numa situação ocorrida quando faltavam 16 segundos para o final do 1º período, registará 19'44".

- b) Contudo, no relatório do árbitro, tal não será necessário, uma vez que deverá apenas ser averbado o minuto completo. Pelo mesmo exemplo, este registará o minuto 20.
- c) Perante a situação mencionada, deverá também fazer uso do documento anexo (Anexo 3) nesta edição e disponibilizá-la à equipa do jogador em questão.

### REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS

- a) Quando um jogador ou substituto reivindicar, com gestos ostensivos ou com palavras audíveis, a exibição de cartão para um seu adversário, o árbitro deverá adverti-lo de imediato (ou, estando o jogo a decorrer, após aplicação da lei da vantagem, se adequado), por comportamento antidesportivo.
- b) Se essa reivindicação for de forma pouco evidente, deverá o árbitro admoestar na primeira oportunidade, o referido reclamante.
- c) Se um jogador ou substituto levantar a camisola, exibindo slogans ou publicidade não autorizada na pele ou na camisola interior, o árbitro deverá informá-lo de que tal não é autorizado e fazer menção detalhada do facto no relatório do jogo, bem como em "Observações do árbitro" nos Mod.144 da respetiva equipa.

### EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS

- a) A exibição de cartões a jogadores ou substitutos será possível no período que medeia entre a entrada das equipas na superfície de jogo e o seu abandono, após a conclusão dos períodos que se tenham que jogar.
- b) A exibição de cartões a jogadores ou substitutos será possível no intervalo dos períodos que se tenham que jogar, mas apenas no interior da superfície de jogo.
- c) De igual modo, esta exibição é possível durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor.

### ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

- a) Nos casos em que o árbitro tenha que proceder à advertência de um jogador ou substituto por algo acontecido antes da entrada das equipas na superfície de jogo ou durante um intervalo e longe da vista geral, deverá exhibir-lhe o cartão amarelo no interior da superfície de jogo, imediatamente antes do início ou reinício do jogo.
- b) Caso o jogador ou substituto a advertir não se apresente ou não regresse de imediato, deverá fazer menção da advertência ao delegado e ao capitão de equipa.
- c) Deverá proceder à respetiva advertência na primeira oportunidade ou, caso não regresse, registará no Mod.144 e no seu relatório.
- d) Tratando-se de um jogador que já anteriormente haja sido advertido, logo passível de expulsão, para além de não poder reintegrar o espaço da sua equipa, dever-se-á considerar a redução ou não da sua equipa.
- e) Como tal, tratando-se de uma expulsão antes do início do jogo, isso não implicará redução do número de jogadores, em campo.
- f) Tratando-se de uma expulsão de um jogador, durante um intervalo entre dois períodos, a equipa reiniciará com menos um jogador, em relação ao final do período antecedente.



### PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO

- a) No momento da advertência ou expulsão, o árbitro deverá garantir um adequado nível de serenidade e concentração, que lhe permitam tomar a decisão correta, no tempo certo, perante o elemento exato e de forma conclusiva.
- b) Da sua pronta e controlada intervenção deriva muitas vezes um controlo da ação e uma correta prevenção de retaliação.
- c) No momento da advertência, o árbitro isolará o jogador ou substituto, de modo a ser inequívoco.
- d) No caso do jogador a advertir ou a expulsar se encontre em posição que não erguida, a exibição do cartão será retardada até que a posição do jogador seja adequada.
- e) No momento da exibição do cartão e até porque o infrator se encontra isolado, o árbitro deverá manter uma distância de conforto e inexpressividade emotiva.
- f) Em qualquer momento da exibição dos cartões o árbitro deverá assegurar-se que o jogador ou substituto tem perfeita consciência da sanção que lhe está a ser aplicada.
- g) Contudo, em situações em que o jogador advertido ou expulso tenha que ser transportado, de maca ou outra forma, para fora da superfície de jogo, a exibição do cartão deverá ser feita, como forma de prevenir todos os elementos da sua equipa, dessa sanção.

### RECUSA DE ABANDONO

- a) No caso de expulsão e recusa de abandono por parte de um qualquer integrante do banco de técnicos e substitutos, após haver recebido ordem de expulsão, o árbitro solicitará a cooperação dos restantes integrantes, de forma a fazer respeitar a sua decisão.
- b) Caso se trate de um jogador expulso pelo árbitro que se recusa a abandonar a superfície de jogo e zonas adjacentes, deverá recorrer-se à intervenção e cooperação do capitão de equipa, em primeira instância e se necessário ao delegado ao jogo.
- c) Perante uma eventual frustração das tentativas referidas nas alíneas anteriores, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo, não devendo em caso algum recorrer ao responsável de segurança.

### EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO

- a) Em caso de expulsão do referido banco, do médico ou enfermeiro / fisioterapeuta / massagista, as funções de prestar assistência a jogadores ou substitutos, manter-se-ão.
- b) Contudo, deverá posicionar-se em local considerado adequado ao desempenho da função, mas não poderá permanecer no referido banco.
- c) Em caso de expulsão do referido banco de um delegado, as suas funções deverão manter-se apenas no caso em que seja o único.
- d) Perante a expulsão mencionada na alínea anterior e tendo essa equipa outro delegado, assumirá esta a função, ficando o delegado expulso isentado do seu exercício.
- e) Contudo, o delegado expulso afastar-se-á da superfície de jogo e zonas adjacentes, sendo-lhe apenas permitido o acesso ao recinto, após o final do jogo.

### INSUBORDINAÇÃO

- a) Se uma equipa, a dado momento de um jogo, num recomeço que lhe compete efetuar, se recusa a retomar o mesmo, o árbitro deverá esclarecer o capitão de equipa de que, a persistir tal conduta, suspenderá definitivamente o jogo por insubordinação.
- b) Excetuam-se os casos em que os recomeços sejam puníveis com a regra dos 4 segundos, de acordo com as Leis do jogo, em cujas situações o árbitro agirá em conformidade.



- c) De eventual ato desta natureza deverá o árbitro fazer detalhado registo no seu relatório.

### **OUTROS CONFLITOS GRAVES**

#### **CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS**

Perante a ocorrência de conflitos massificados ou generalizados, envolvendo intervenientes do jogo, não caberá ao árbitro fazer uso da sua presença física no local da(s) contenda(s).

#### **ATUAÇÃO DO ÁRBITRO**

- a) Não se exige ao árbitro dominar o conflito.
- b) Não se exige ao árbitro que aja de forma a garantir a prossecução do jogo.
- c) A ação vital do árbitro será, essencialmente, garantir o respeito pela disciplina e Leis do jogo.
- d) Todos os envolvidos nos incidentes, que revelaram animosidade ou agressividade, deverão ser alvo de sanção disciplinar.
- e) Se por algum motivo não lhe for possível reconhecer e identificar os elementos referidos na alínea anterior, suspenderá definitivamente o jogo.
- f) O árbitro deverá fornecer / reportar todas as informações no respetivo relatório, sem o que incorrerá na omissão de factos relevantes.

#### **SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a) Deverão sensibilizar-se todos os agentes desportivos que a participação em atos que configurem falta de espírito desportivo e de respeito penalizam a modalidade, a entidade organizadora das provas e o país, não podendo existir impunidade perante tal gravidade e insensatez.
- b) De todos os incidentes e seus intervenientes deverá o árbitro fazer menção circunstanciada e objetiva, no seu relatório do jogo.

#### **AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

- a) Quando um elemento da equipa de arbitragem seja vítima de agressão de um jogador ou substituto, de um técnico ou oficial ou funcionário de um clube e fique incapacitado de manter a sua função no jogo, este deverá ser dado como suspenso definitivamente.
- b) Sendo a agressão perpetrada por indivíduos não identificados anteriormente, o árbitro em colaboração com o responsável de segurança, deverá envidar todos os esforços para identificar o(s) agressor(es).
- c) Seja ou não possível tal identificação, deverá o árbitro dirigir-se ao posto policial mais próximo, apresentando a devida participação.
- d) Deverá dirigir-se ao estabelecimento hospitalar mais próximo ou mais seguro, para ser examinado, solicitando o correspondente comprovante.
- e) De todos os incidentes, deverá fazer pormenorizado relato no seu relatório, mencionando todos os dados referentes ao responsável de segurança e ao posto policial onde foi, eventualmente, apresentada queixa.
- f) Deverá ainda ser anexa uma adenda em que se comprovem as lesões sofridas, enviando-a para a entidade organizadora da prova.
- g) Apresentará a participação em tribunal correspondente, sendo que a AFC apoiará na forma julgada conveniente, tal participação.



### **AGRESSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA**

- a) Perante a agressão a agente do serviço de segurança que lhe seja transmitida pelo responsável de segurança e no caso de pretender testemunho no relatório do árbitro, deverá este solicitar essa manifestação por escrito.
- b) Nos casos em que a mesma é presenciada por elemento(s) da equipa de arbitragem, o árbitro deverá sempre mencionar tal, no respetivo relatório.

### **ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES**

#### **ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a) O regulamento de provas oficiais de cada competição define a zona reservada aos Agentes Desportivos, bem como os elementos que podem permanecer na mesma.
- b) Sempre que o árbitro verifique a presença de elementos na zona reservada aos Agentes Desportivos que não estejam autorizados a aí permanecer, deve mencionar o facto no relatório do árbitro.

#### **ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a) A partir do momento em que o árbitro chega ao recinto de jogo, apenas poderão estar presentes ou circular na zona reservada aos Agentes Desportivos os elementos indicados na alínea d).
- b) Impende sobre o delegado ao jogo da equipa visitada a responsabilidade de limitar a circulação de pessoas, nos casos em que se disputem outras competições desportivas, nas instalações.
- c) Impende sobre as equipas a responsabilidade de zelar pelo comportamento dos membros da sua comitiva.
- d) Têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos os seguintes elementos:
  - Delegados da AFC, a Equipa de Arbitragem e o staff da AFC;
  - Elementos inscritos nos impressos Mod.144;
  - Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
  - Diretor de Segurança;
  - Agentes da força de segurança;
  - Assistentes de recintos desportivos;
  - Apanha-bolas;
  - Presidentes dos Clubes participantes;
  - Membros do Conselho de Arbitragem da AFC em exercício de funções;
  - Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da AFC;
  - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito.
- e) A AFC autoriza ainda a acreditação de oito elementos por Clube, desde que devidamente inscritos na AFC, que podem aceder à zona reservada aos Agentes Desportivos até 30 minutos antes do início do jogo e a partir dos 15 minutos depois do seu termo.
- f) Fora do período referido no número anterior, os elementos mencionados na alínea anterior devem recolher ao balneário do respetivo Clube ou tomar o lugar que o seu título de ingresso permita.



### **ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a) Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo aceder à superfície de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
- b) Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores:
  - Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
  - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
  - Agentes das forças de segurança pública;
  - Diretor de Segurança;
  - Assistentes de recintos desportivos;
  - Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - Elementos do Método SINAPSE;
  - Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
  - Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFC, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
- c) Os funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.

### **PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO**

#### **PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO**

- d) Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa manifeste a intenção de protestar um jogo, por anormalidades relacionadas com as condições do recinto de jogo, no decurso do mesmo, o referido delegado informará o árbitro desse propósito, na próxima interrupção do jogo.
- e) Nesse caso o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade.
- f) A verificar-se a anomalia dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- g) Caso não se consiga solucionar o problema, de acordo com as Leis do jogo, o jogo será suspenso e o mesmo será detalhado no relatório do árbitro.
- h) Constatando que a aludida anomalia não se verifica, o árbitro prosseguirá com a concretização do jogo.
- i) Em qualquer dos casos, devem ser seguidos os procedimentos estabelecidos pela AFC.
- j) Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.

#### **PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM**

- a) Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa pretender protestar um jogo, por situações relacionadas com decisões de arbitragem, tal protesto apenas será considerado pelo órgão competente se o referido delegado manifestar tal desejo, no final do jogo.
- b) Devem ser seguidos os procedimentos estabelecidos pela AFC.



- c) Deverá também relatar todos os factos relevantes no relatório do jogo.

### **HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS**

- a) A ingestão de líquidos ou sólidos, por parte de jogadores ou substitutos, apenas é permitida no exterior da superfície do jogo.
- b) Sempre que um jogador pretenda hidratar-se, esteja a bola em jogo ou não, sem cumprir com o processo de substituição, deverá solicitar autorização ao árbitro.
- c) As bebidas ao dispor dos jogadores e substitutos deverão estar em recipientes de plástico ou materiais similares e não podem, sob pretexto algum, ser transportadas ou lançadas para o interior da superfície de jogo.

### **SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO**

#### **ZONAS DE AQUECIMENTO**

- a) De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.
- b) Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.
- c) Quando não se torne viável a localização referida, a zona de aquecimento poderá prolongar-se desde o aludido banco e até junto ao arco de círculo do pontapé de canto.
- d) Em caso algum será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento, do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e) Em caso algum será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.

#### **NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO**

- a) Será permitido a cada equipa, nas provas oficiais da AFC, manter em processo de aquecimento um número máximo de 5 substitutos, desde que um deles seja guarda-redes e se encontre equipado como tal.
- b) Caberá ao treinador fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.
- c) Permitir-se-á ao treinador adjunto ou ao preparador físico, se incluído no Mod.144, permanecer na zona de aquecimento, para orientar os exercícios tidos como convenientes, aos substitutos.
- d) Desde que os substitutos em processo de aquecimento se mantenham na zona própria e não interfiram de qualquer forma com o decorrer do jogo, com o trabalho dos árbitros ou interajam com o público, o árbitro não deve interferir de qualquer forma com o processo de aquecimento.

### **INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA**

#### **PROCEDIMENTO**

- a) No decurso de um jogo em que o serviço de segurança seja garantido por uma força de segurança (PSP, GNR ou outra com capacidade legal de detenção), o árbitro não permitirá a prisão de um interveniente por um agente de qualquer das referidas forças.
- b) Caso o agente concretize tal desígnio, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo.
- c) Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.



## **JOGOS SUSPENSOS**

### **PROCEDIMENTO**

- a) Quando o árbitro suspender um jogo, no exercício dos poderes e deveres que lhe são conferidos pelas Leis do jogo, caberá aos capitães e delegados das duas equipas indagar junto do árbitro se o jogo prosseguirá ou não, devendo o árbitro esclarecer a situação de forma clara.
- b) Sendo a interrupção ou suspensão do jogo por motivos de incidentes envolvendo espetadores, o árbitro deverá aguardar que o responsável de segurança lhe garanta as condições de segurança para todos os intervenientes no jogo para decidir sobre o eventual reatamento do mesmo.
- c) Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo aquela equipa que, a pretexto da interrupção, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- d) A suspensão assumirá contornos de definitiva se o jogo não recomeçar até 30 minutos depois da interrupção.
- e) Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo, aquela equipa que, a pretexto de expirado o período de tempo referido, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- f) Após decidida a interrupção definitiva e participada aos delegados e capitães das equipas, o árbitro só poderá reconsiderar e recomeçar o jogo se os jogadores ainda estiverem no recinto de jogo e somente caso se verifique engano na cronometragem.

### **NOVO JOGO**

- a) Quando por questões relacionadas com meteorologia ou outras, não for possível iniciar ou concluir um jogo, este realizar-se á em data acordada pelos Clubes, os quais deverão mencionar esse acordo no seu modelo 144; caso não haja acordo, a A.F.C. designará a data do novo jogo.
- b) Quando o jogo seja noturno e não possa iniciar-se por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do recinto de jogo, este realizar-se-á nas condições expressas na alínea a).
- c) Iniciado e interrompido o jogo noturno por falta ou interrupção de energia elétrica que permita a normal iluminação do recinto de jogo, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da interrupção para concluir a duração regulamentar do mesmo; o jogo será marcado nas condições prevista na alínea a) e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da interrupção, o mesmo sucederá para a interrupção do jogo por motivos climatéricos.
- d) De seguida, caberá ao árbitro tão pronto quanto possível, contactar a entidade que o nomeou, relatando o ocorrido e aceitando as indicações.

## **INTERVALOS**

### **INTERVALO**

- a) De acordo com as Leis do jogo, o intervalo é obrigatório.
- b) Nas provas oficiais da AFC, o intervalo entre os dois períodos do jogo é de 10 minutos.
- c) Contudo, perante o acordo de ambas as equipas em reiniciar o jogo sem que esteja cumprido o tempo referido, o árbitro deverá anuir.
- d) Se após o final do 1º período do jogo, uma ou ambas as equipas assinalarem intenção de permanecer na superfície do jogo, o árbitro autorizará, responsabilizando o(s) delegado(s).



### **PROLONGAMENTO**

- a) Nas provas oficiais da AFC em que haja necessidade de jogar-se um prolongamento, o intervalo entre o final do 2º período e o prolongamento não poderá ultrapassar os 5 minutos.
- b) O árbitro avisará o delegado e o capitão da(s) equipa(s) que pretendam rumar ao balneário de que não poderão exceder a duração prevista no mesmo ponto, com o necessário sorteio já incluído.
- c) Nas provas oficiais da AFC não se observará intervalo entre os períodos do prolongamento.

### **PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS**

Sempre que o árbitro se depare com a participação de jogadores com necessidades especiais, deverá fazer menção no seu relatório e, caso tal lhe aporte obstáculos de qualquer ordem, deverá ser metuculoso nesse relato.

### **PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE**

#### **PROCEDIMENTOS**

- a) As Leis do jogo incluem um capítulo em que se esclarecem, de forma exaustiva, todos os procedimentos a observar, bem como a forma de agir perante infrações e sanções.
- b) Em situações em que se verifique este processo e cujo jogo esteja a ser transmitido em direto, via TV ou outro, recomenda-se que o árbitro seja proactivo e o processo dinâmico.

#### **SORTEIO**

- a) Perante a necessidade de se proceder a este método de desempate, o árbitro procederá a sorteio para verificar a que equipa cabe executar o primeiro pontapé.
- b) A escolha entre efetuar ou defender o primeiro pontapé é da responsabilidade de quem vencer o sorteio.
- c) Em jogos disputados em recinto neutro, caberá ao árbitro determinar qual a face da moeda a que corresponde cada equipa.
- d) Em jogos disputados em recinto de uma das equipas, caberá ao capitão visitante escolher qual a face da moeda que corresponde à sua equipa.

#### **BALIZA**

- a) Cabe ao árbitro decidir em qual das balizas se desenrolará todo o processo.
- b) Deverá considerar para tal a existência das melhores condições gerais, para todos os intervenientes.
- c) Deverá considerar para tal, a existência das melhores condições gerais, para eventual transmissão via TV ou similar processo de registo.
- d) Nos casos em que todos os pontos anteriores estejam salvaguardados e equilibrados, deverá verificar o posicionamento dos apoiantes das equipas.
- e) Perante uma situação de eventual benefício, na escolha de uma das balizas, recomenda-se o recurso a um sorteio, por moeda ao ar.

### **TAÇA AFC / SUPER-TAÇA AFC - DESEMPATES**

Os jogos da Taça AFC de Futsal Sénior Masculino terão a duração de 40 minutos úteis, divididos em duas partes de 20 minutos cada, separados por um intervalo até 15 minutos.



Se, no final das eliminatórias ou dos jogos da “Final Four” se verificar igualdade no marcador no final do tempo regulamentar, será o jogo interrompido durante cinco minutos e, findo o qual, o jogo continuará por mais dez (10) minutos, divididos em duas partes de cinco (5) minutos cada sem intervalo, mas com mudança de campo.

Se no fim deste prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

### **TAÇA AFC / SUPER-TAÇA AFC - DESEMPATES**

Os jogos da Taça AFC de Futsal Sénior Femininos terão a duração de 40 minutos úteis, divididos em duas partes de 20 minutos cada, separados por um intervalo até 15 minutos.

As partidas referentes à Final-Four, não poderão terminar empatadas.

Se, no final das eliminatórias ou dos jogos da “Final Four” se verificar igualdade no marcador no final do tempo regulamentar, será o jogo interrompido durante cinco minutos e, findo o qual, o jogo continuará por mais dez (10) minutos, divididos em duas partes de cinco (5) minutos cada sem intervalo, mas com mudança de campo.

Se no fim deste prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

### **TAÇA AFC / SUPER TAÇA AFC JUNIORES SUB/20 - DESEMPATES**

As partidas referentes à Final-Four, não poderão terminar empatadas.

Se, no final dos jogos da “Final-Four” se verificar igualdade, o vencedor será encontrado, através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

Se, no final do jogo da Super-Taça A.F.C. de Juniores Sub-20, se verificar uma igualdade, o vencedor será encontrado, através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

### **TAÇA AFC / SUPER TAÇA AFC JUNIORES B / C / D / E - DESEMPATES**

As partidas referentes à Final-Four, não poderão terminar empatadas.

Se, no final dos jogos da “Final-Four” se verificar igualdade, o vencedor será encontrado, através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

Se, no final do jogo da Super-Taça A.F.C. de Juniores B / C / D / E, se verificar uma igualdade, o vencedor será encontrado, através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.

### **TAÇA HONRA AFC - DESEMPATES**

Se, no final do jogo se verificar uma igualdade, o vencedor será encontrado, através da marcação de pontapés de grande penalidade, segundo as disposições das Leis do Jogo.



## CONCLUSÃO DO JOGO

### DOCUMENTAÇÃO

#### PROCEDIMENTO A ADOTAR

- a. O árbitro deverá, após terminar o jogo, fazer de forma coletiva a verificação de todos os dados a registar, tais como:
  - i. Os substitutos não participantes
  - ii. O resultado do jogo
  - iii. As advertências
  - iv. As expulsões, concretizadas ou consideradas
  - v. Ações disciplinares sobre oficiais/técnicos
  - vi. Outras situações, como observações do árbitro
- b. Legitimará, com a sua assinatura ou rúbrica, as informações prestadas no Mod.144.

#### IMPRESSO MODELO 144

- a) Solicitará ao delegado ao jogo de cada equipa ou ao seu representante a confirmação, também mediante assinatura ou rúbrica, da aceitação do mencionado no Mod.144.
- b) Após a recolha de tal assinatura, devolver-lhe-á a documentação que lhe respeita, ou seja, o duplicado do Mod.144 e os cartões-licença ou o documento que os substituiu.
- c) No caso de não existir aceitação do conteúdo inserido nos Mod.144 e, como tal, perante a recusa em assinar o documento que lhe corresponde, o árbitro procederá à retenção dos cartões dos elementos expulsos, caso tal se tenha verificado.

#### RELATÓRIO DO JOGO

- a) O árbitro está obrigado ao cumprimento do seu dever de elaborar o relatório do jogo, de imediato, onde deverão constar todos os dados suscetíveis de análise e reflexão, por parte dos diversos órgãos relacionados com a entidade organizadora.
- b) Não o fazendo, incorre na prática de incumprimento de normas regulamentares.
- c) O relatório deve ser visualizado por todos os elementos da equipa de arbitragem, que são solidariamente responsáveis pelo seu conteúdo.

### SAÍDA DAS INSTALAÇÕES

#### PROCEDIMENTO

- a) Aquando da saída das instalações deverá verificar, em consonância com o responsável de segurança, a salvaguarda das condições adequadas para a sua saída.
- b) Após esta verificação, deverá devolver o documento que serviu de identificação ao responsável de segurança, se aplicável.

#### DANOS NA VIATURA

- a) Em caso de danos na viatura, o árbitro deve dar conhecimento ao responsável de segurança, procedendo à vistoria conjunta da viatura, se possível.



- b) Em qualquer caso o árbitro deverá dirigir-se ao posto policial mais próximo e apresentar a respetiva participação.
- c) Deverá elaborar relatório complementar a enviar à AFC relatando detalhadamente todos os factos de que tenha conhecimento.
- d) Posteriormente deverá enviar à AFC um orçamento para a reparação da viatura, examinando com a entidade competente os danos sofridos.

### **ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO**

#### **PROCEDIMENTO**

- a) O árbitro deverá fazer cópia da documentação do jogo, sendo seu fiel depositário no período de uma época desportiva.
- b) Deverá elaborar o relatório do jogo e submeter na plataforma existente para o efeito, dentro dos prazos regulamentares e adequados, toda a documentação devida.



## ANEXOS

<http://www.afcoimbra.com/Associacao/Arbitragem/Impressos>



### ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE COIMBRA - FUTSAL

#### FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA

JOGO - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

EQUIPA \_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### CINCO INICIAL


#### SUBSTITUTOS


201\_\_ - \_\_ O RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

**NOTA:** Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.



### ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE COIMBRA – FUTSAL

jogo: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

#### VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		

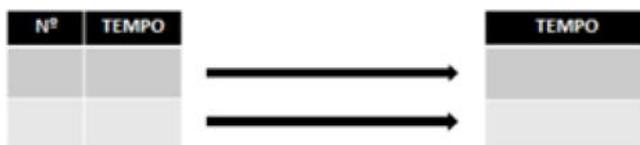


## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE COIMBRA – FUTSAL DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA \_\_\_\_\_

### JOGADOR EXPULSO

### INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO



**À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS:** Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE COIMBRA – FUTSAL BOLETIM DE JOGO DO CRONOMETRISTA DE FUTSAL

Jogo n.º: \_\_\_\_\_ Clube A: \_\_\_\_\_ Clube B: \_\_\_\_\_

		CLUBE "A" VISITADO				CLUBE "B" VISITANTE				
<b>DISCIPLINA</b>										
		1º tempo		2º tempo		1º tempo		2º tempo		
Nº Jogador	ADVERTÊNCIAS									
	Minutos									
Nº Jogador	EXPULSÃO POR ACUMULAÇÃO									
	Minutos									
Nº Jogador	EXPULSÃO DIRETA									
	Minutos									
<b>PAUSAS TÉCNICAS</b>										
		1º tempo		2º tempo		1º tempo		2º tempo		
Minutos										
<b>FALTAS ACUMULADAS</b>										
		1º tempo		2º tempo		1º tempo		2º tempo		
Minutos										
<b>GOLOS</b>										
		1º Parte		2º Parte		Prolongamento		G. Penalizados		
Golos	Nº Jogador	Minutos	Golos	Nº Jogador	Minutos	Golos	Nº Jogador	Minutos	Golos	
1	1		1	1		1	1		1	
2	2		2	2		2	2		2	
3	3		3	3		3	3		3	
4	4		4	4		4	4		4	
5	5		5	5		5	5		5	
6	6		6	6		6	6		6	
7	7		7	7		7	7		7	
8	8		8	8		8	8		8	
9	9		9	9		9	9		9	
10	10		10	10		10	10		10	
Total		Total		Total		Total		Resultado		
Resultado final										
<b>DURAÇÃO</b>										
		1º tempo		2º tempo		Duração Total		Prolongamento		
Início	Fim	Início	Fim	1º tempo	2º tempo	Início	Fim			

O cronometrista

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



## CONTAGEM REGRESSIVA

Tempo	Ação	Observações
-1h15m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chegada às instalações onde decorrerá o jogo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De forma serena e sóbria</li> </ul>
-1h10m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fornecimento/exposição dos dados da equipa de arbitragem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afixar documento apropriado</li> </ul>
-1h05m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificação da superfície de jogo e zonas envolventes, de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos, incluindo o painel de cronometragem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordar que qualquer árbitro poderá ter que cumprir a função AA-Cronometrista</li> </ul>
-55m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inspeção preliminar dos equipamentos, iniciada com a equipa visitante, junto aos balneários das equipas               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 3 Peças dos equipamentos principais</li> <li>b. Equipamento dos guarda-redes (meias iguais à sua equipa, se atuar de calções)</li> <li>c. Coletes</li> <li>d. Cor usada pelos oficiais das equipas</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar a cor <b>REAL</b></li> <li>• Sensibilizar para uniformização da cor de todos os g. redes</li> <li>• Coletes diferentes de todos os agentes</li> <li>• Sensibilizar para necessidade de uso, por quem dá instruções, de cor diferente</li> </ul>
-50m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convocatória de Delegados ao jogo e Responsável de segurança, para reunião preambular a realizar a 40 minutos do pontapé de saída</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitar as presenças, sem persistir</li> <li>• Face a recusa, relata-se em ORGANIZAÇÃO</li> </ul>
-48m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decisão quanto ao equipamento a usar, em observância das cores das equipas</li> <li>• Troca de roupa e verificação dos materiais a empregar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos os elementos da equipa de arbitragem devem munir-se de material</li> </ul>
-45m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunião preparatória, orientada pelo Árbitro e sua equipa, com referência a:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Entrega e verificação dos Mod. 144 e outros</li> <li>b. Verificação da contagem regressiva e sua observação</li> <li>c. Fair-play, respeito como conduta básica e funções dos agentes envolvidos</li> <li>d. Localização (quando aplicável) dos elementos que efetuam a limpeza do recinto de jogo e dos apanha bolas</li> <li>e. Definição do ponto de encontro, no final do jogo</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevação, Serenidade, Assertividade, Liderança e Objetividade</li> <li>• Discurso simples e claro</li> <li>• Equidistância</li> <li>• Clareza de funções e seu exercício, incluindo a presença, no final do jogo</li> </ul>
-30m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saída para aquecimento dos árbitros de campo</li> <li>• Verificação da Documentação, pelo AA-Cronometrista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cronometragem regressiva, até 10' do Pontapé de saída</li> </ul>
-12m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Final do aquecimento e regresso aos balneários</li> <li>• Confirmação, pelo AA-Cronometrista, da legalidade de Documentação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene</li> <li>• Lista de procedimento</li> </ul>
-7m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificação final dos equipamentos pelos Árbitros e das balizas pelo AA-Cronometrista               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Equipamentos uniformes</li> <li>b. Joias</li> <li>c. Braçadeiras</li> <li>d. Caneleiras</li> <li>e. Identificação de jogadores, substitutos e oficiais</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificação e recomendações, serenas, claras e objetivas</li> <li>• Relacionamento respeitoso</li> <li>• Processos simples</li> <li>• Identificações cuidadosas</li> </ul>
-3m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrada na Superfície de jogo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Firmeza e compromisso</li> </ul>
-1m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sorteio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre 5 e 7m da linha lateral</li> </ul>
0m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pontapé de saída</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BOM TRABALHO!</li> </ul>



# FICHA TÉCNICA

**EDIÇÃO:** *Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Coimbra*  
[www.afcoimbra.com](http://www.afcoimbra.com)  
[conselhoarbitragem@afcoimbra.com](mailto:conselhoarbitragem@afcoimbra.com)

**VALIDAÇÃO TÉCNICA (Normas e Regulamentação):**

**Fontes:**

- Regulamento de Provas Oficiais - Aprovado em Reunião de Direção de 20.08.2018
- AFC COMUNICADO OFICIAL N.º 1, 2018 – 2019 – NORMAS, INSTRUÇÕES E INFORMAÇÕES GERAIS
- FPF / Conselho de Arbitragem – Normas e Instruções Futsal, Época 2014/2015
- FPF / Conselho de Arbitragem – Normas e Instruções Futebol, Época 2018/2019

**Comissão de Apoio Técnico Futebol**

- Fernando Paulo Duarte Ferreira (Coordenador)
- António José Santos Brandão
- António Manuel Soares Pinto
- José Pereira de Carvalho
- Luís Alberto Duarte Ferreira
- Paulo Alexandre Santos Soares
- Paulo Sérgio Lapo Ferreira

**Comissão de Apoio Técnico Futsal**

- Artur António Novo da Silva Pereira (Coordenador)
- José Augusto Dias Fernandes

**LOCAL:** *Sede da AFC, Taveiro - Coimbra*

**DATA:** *novembro de 2018 (2ª edição)*