

# ÍNDICE

## CAPÍTULO I - ANTES DO JOGO

1. Equipamento da equipa de arbitragem.....	4
2. Apetrechos do árbitro.....	4
3. Apetrechos dos árbitros assistentes.....	5
4. Apetrechos do 4.º árbitro.....	5
5. Chegada às instalações desportivas.....	5
6. Vistoria do terreno de jogo.....	5
7. Dimensões e piso dos campos.....	6
8. Vedações.....	7
9. Banco dos técnicos.....	7
10. Identificação de jogadores e técnicos - Documentação.....	8
11. Cartões licença - Sua falta.....	11
12. Falta de comparência de elementos da equipa de arbitragem.....	12
13. Atraso de uma equipa.....	15
14. Ofensas à equipa de arbitragem.....	15
15. Presença da autoridade.....	16
16. Bolas.....	16
17. Capitão de equipa.....	17
18. Sorteio inicial.....	17
19. Saudação.....	18
20. Cerimónias.....	18
21. Equipamentos semelhantes.....	18
22. Equipamento dos guarda-redes.....	19
23. Numeração nas camisolas.....	19
24. Publicidade nos equipamentos.....	19
25. Uso de braçadeiras.....	20
26. Uso de equipamentos não obrigatórios.....	20
27. Protestos dos jogos.....	20
28. Duração os jogos.....	22
29. Cronometragem.....	22
30. Jogos nocturnos.....	23
31. Jogos particulares.....	23



## CAPÍTULO II - DURANTE O JOGO

1. Atraso da equipa de arbitragem.....	26
2. Árbitro assistente que chega tarde.....	26
3. Conduta imprópria dos árbitros assistentes.....	26
4. Substituições.....	26
5. Processo das substituições.....	27
6. Substituições ao intervalo.....	28
7. Anúncio do tempo de recuperação.....	28
8. Expulsão de elementos do banco dos técnicos.....	29
9. Jogador expulso que se recusa a sair.....	30
10. Recusa de uma equipa em recomeçar o jogo.....	30
11. Incidentes graves.....	30
12. Exibição de cartões (amarelo e vermelho).....	31
13. Permanência na zona envolvente do terreno de jogo.....	32
14. Hidratação durante os jogos.....	32
15. Aquecimento dos suplentes.....	32
16. Intervenção da autoridade.....	33
17. Jogos interrompidos.....	33
18. Jogos não iniciados ou suspensos (Condições atmosféricas ou falta de energia eléctrica).....	34
19. Agressão a elementos da equipa de arbitragem.....	34
20. Agressão a agentes de autoridade.....	35
21. Equipas que não regressam às cabinas no intervalo.....	35
22. Participação de surdos mudos.....	36
23. Taça de Portugal - desempates.....	36

## CAPÍTULO III - FIM DO JOGO

1. Saída da equipa de arbitragem.....	38
2. Acesso à cabina dos árbitros.....	38
3. Protestos dos jogos.....	38
4. Danos causados nas viaturas da equipa de arbitragem.....	38
5. Itinerários.....	38
6. Relatório do jogo – Instruções – Sugestões de preenchimento.....	39
7. Relatório do 4.º árbitro.....	43
8. Responsabilidade dos árbitros assistentes.....	44
9. Remessa de documentos.....	44

# CAPÍTULO I

## ANTES DO JOGO



## 1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

- a) Camisola ou camisa. Deve ser de cor diferente das equipas, podendo usar, para além da cor preta mais usual ao longo dos anos, a vermelha ou grená, amarela, verde, azul, cinzenta ou branca, lisas ou matizadas.
- b) Calções. Devem ser de cor preta, podendo ter nos bolsos a mesma cor da camisola.
- c) Meias. Devem ser de cor preta, com ou sem canhão branco ou riscas brancas.
- d) Botas ou sapatos. Devem ser de cor preta, podendo ter listas.

1.2 - Observações ao equipamento.

- a) É interdita qualquer publicidade nos equipamentos, com excepção do emblema do fabricante do equipamento e com o tamanho máximo de 16 cm<sup>2</sup>.
- b) O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor uniforme.

## 2 - APETRECHOS DO ÁRBITRO

2.1 - O árbitro deve munir-se dos seguintes apetrechos:

- a) Apito
- b) Moeda
- c) Relógio com/e cronómetro
- d) Bloco de apontamentos
- e) Lápis ou lapiseira
- f) Cartão Amarelo e Vermelho

2.2 - Pode também utilizar no braço um receptor de sinal vibratório e acústico, “Sinal Bip”, vindo das bandeiras dos árbitros assistentes, quando accionado pelos mesmos.

2.3 - Pode ainda utilizar no pulso uma braçadeira para limpar o suor.

### **3 - APETRECHOS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES**

3.1 - Os árbitros assistentes devem munir-se de:

- a) Bandeiras de cor viva, nomeadamente vermelho e/ou amarelo, podendo possuir um emissor de “Sinal Bip” para o receptor do árbitro;
- b) Relógio c/ ou sem cronómetro;
- c) Bloco de apontamentos e lápis.

3.2 - As bandeiras devem obrigatoriamente fazer parte do seu equipamento.

### **4 – APETRECHOS DO QUARTO ÁRBITRO**

3.2- O quarto árbitro, quando existente, deverá munir-se obrigatoriamente de todos os acessórios mencionados, como necessários ao árbitro, no ponto “2.1”.

### **5 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS**

5.1 - A equipa de arbitragem deve chegar ao campo pelo menos uma hora antes do início do jogo.

5.2 - Deverá estacionar a sua viatura no local próprio para o mesmo ou em local a indicar pelo Clube visitado ou pelo Comandante da Força Policial.

5.3 - Deverá inspeccionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas e o Comandante da Força Policial, para justificar qualquer anomalia que possa sofrer.

### **6 - VISTORIA DO TERRENO DE JOGO**

6.1 - Deverá inspeccionar o terreno de jogo e seus acessos, nomeadamente:

- a) O estado do terreno (se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores)
- b) As marcações (se são visíveis, 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).



- c) As bandeiras (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo).
- d) As balizas e respectivas 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 1.ª e da 2.ª parte.
- e) As vedações (se estão conforme o regulamentado no n.º 8 deste Capítulo).
- f) As placas numeradas ou placard luminoso para as substituições.
- g) A existência de macas e maqueiros para transporte de jogadores lesionados.

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

## **7 - DIMENSÕES E PISO DOS CAMPOS**

7.1 - Os jogos oficiais das provas Federativas só podem ser disputados em rectângulo com as dimensões máximas de 120 x 90 metros e mínimas de 90 x 45 metros. Em todos os casos, o comprimento será sempre superior à largura. Os jogos de Futebol de Sete só podem ser disputados em rectângulos com as dimensões máximas de 90 x 55 metros e mínimas de 55 x 40 metros.

7.2 – O piso dos campos deve ser plano, de terra batida ou relvado natural ou artificial (Neste último tipo de piso, os jogadores não podem utilizar pitons de alumínio)

- a) O piso relvado é obrigatório para os clubes que disputarem o Campeonato Nacional da 2.ª Divisão B, e para os clubes da 3.ª Divisão que tenham disputado esta prova quatro (4) épocas seguidas ou cinco (5) alternadas a partir da época 1993/94.  
Os jogos da Taça de Portugal, a partir da 3.ª eliminatória, inclusive, serão sempre disputados em campos relvados.
- b) Na marcação dos campos deve ser utilizada a cal líquida, admitindo-se que, desde que a natureza do terreno o

aconselhe, as marcações possam ser feitas a negro ou a vermelho, utilizando-se o pó de carvão ou o pó de tijolo. Em caso algum será permitida a utilização de serradura de madeira, que facilmente se eleva do solo, ou a cal viva que em contacto com a água pode causar queimaduras.

- c) Tendo em vista a utilização cumulativa da prática, no mesmo campo, do Futebol de Onze e do Futebol de Sete as marcações são obrigatórias em branco para o primeiro e em amarelo para o segundo.  
A marcação dos campos para prática do Futebol de Sete pode ser feita também em campos de relva natural.

## **8 – VEDAÇÕES**

8.1 - As vedações podem ser de madeira, cimento, ferro ou cabos metálicos, mas sempre com altura mínima de 1 metro.

- a) Se a vedação for de madeira deve estar situada a 1,5 metros da linha lateral e a 2 metros da linha de baliza.
- b) Se a vedação for de ferro ou cimento as distâncias aumentam para 2 e 3 metros respectivamente.
- c) Se a vedação for em cabos metálicos as distâncias aumentam para 2,5 e 3,5 metros. Os cabos metálicos não podem ter um diâmetro inferior a 15 milímetros e os suportes devem distar uns dos outros 2 metros.

## **9 - BANCOS DOS TÉCNICOS**

9.1 - Salvo no caso referido no parágrafo seguinte, os bancos dos técnicos devem ser sempre colocados ao longo da linha lateral, ambos à mesma distância da linha de meio campo, no limite máximo de 16 (dezasseis) metros.

O banco destinado aos elementos do Clube visitante deve ser colocado, sempre que seja possível, no lado oposto àquele onde estiverem concentrados os sócios do Clube visitado.

A distância dos bancos à linha lateral, não pode ser inferior a 1 (um) metro, conforme as leis do Jogo (área técnica).



9.2 - No banco dos técnicos têm lugar os elementos constantes na ficha Modelo 143 ou 145 (Futebol feminino) e que são os seguintes:

- a) 2 Delegados
- b) Treinador
- c) Médico
- d) Enfermeiro/Massagista
- e) Suplentes - no máximo de 7 (5 no Futebol de Sete)

9.3 - Um dos Delegados ao jogo poderá ser substituído no "Banco" pelo Treinador Adjunto, pelo Preparador Físico ou Secretário Técnico mantendo-se, porém, o número estabelecido de doze elementos que podem permanecer no "Banco" (dez no Futebol de Sete).

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

9.4 - Com excepção dos suplentes, os outros elementos do "Banco" devem possuir as respectivas braçadeiras, colocadas no braço, com a largura de 9/10 centímetros, que facilmente os distinguem e permitam ao árbitro uma rápida identificação se necessária.

9.5 - Os jogadores substituídos podem tomar lugar no "Banco".

9.6 - A Área Técnica, se existir, estende-se, para os lados, a 1 metro de cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral.

## **10 - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS - DOCUMENTAÇÃO**

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

- a) O cartão de Dirigente.
- b) Os cartões-licença dos jogadores efectivos e suplentes, estes no máximo de sete ou cinco, conforme se trate de Futebol de Onze ou Futebol de Sete.
- c) Os cartões passados pela F.P.F. que identifiquem o Médico e os Técnicos que estejam oficialmente ao serviço do Clube no jogo, apenas substituíveis por documento oficial que os identifique, no caso de extravio do mesmo cartão.



- d) Além disso, é indispensável a apresentação, em triplicado, dos Mod.143 ou 145 (ficha azul e rosa), totalmente preenchidos.  
O original e o duplicado devem ser remetidos à FPF conjuntamente com o relatório do árbitro, enquanto que o triplicado deve ser entregue ao delegado de cada clube, depois do árbitro mencionar os jogadores advertidos e expulsos, bem como os Delegados, Enfermeiros/Massagistas, Treinadores e Secretários Técnicos.
- e) Os Clubes filiados nas Associações que se encontrem on-line com a FPF devem obrigatoriamente entregar os Mod.143 e 145, ao árbitro, devidamente preenchidos com as vinhetas, sob pena de serem punidos disciplinarmente.
- f) A FPF fornecerá aos Clubes os impressos Mod.143 e 145 (ficha azul e rosa), onde serão mencionados os nomes completos dos jogadores e apenas os números de licença da Federação, com excepção dos jogadores inscritos pela primeira vez.  
Não são permitidas abreviaturas nos nomes, criando-se, se necessário uma linha intermédia. Na identificação dos Dirigentes, Médico, Enfermeiro, Massagista e Técnico, para além do número do cartão da FPF, terá também de constar o número do respectivo Bilhete de Identidade.
- g) Não são permitidas rasuras nos quadriculados do Mod.143 e 145.
- h) Quando se verificarem alterações de última hora, deverão ser preenchidos novos impressos modelo 143 e 145.
- i) Nos impressos (Mod.143 e 145), os árbitros visarão mediante a aposição da sua rubrica:
1. Os jogadores efectivos e suplentes que tenham participado no encontro;
  2. Quando for caso disso, indicarão no local apropriado, os números dos jogadores substituídos e dos substitutos, bem como os tempos das substituições;
  3. Nas observações, no verso, indicarão o nome dos jogadores substituídos e o resultado do jogo;



4. Identificarão os jogadores confrontando-os com a respectiva licença e nunca confiando esse cargo a outrem ou deixando de o fazer;
5. No final do encontro devolverão aos Delegados dos Clubes ao jogo todos os cartões;
6. Os Delegados dos Clubes devem confirmar, mediante assinatura no verso da ficha Mod.143 e 145, os elementos que eventualmente forem advertidos, expulsos ou considerados como tal, bem como o resultado do jogo.
7. Os delegados dos Clubes devem também confirmar, mediante a assinatura no verso da ficha Mod. 143 e 145, os Médicos, Enfermeiros/Massagistas, Treinadores, Secretários Técnicos e Delegados que tenham sido expulsos ou considerados como tal.
8. Os Árbitros verificarão o cumprimento das disposições referidas neste capítulo e ainda deverão ter em atenção a nota inserida no canto inferior esquerdo da 1.ª página do boletim do encontro que a seguir se transcreve:

NOTA:

"Se houver menção de expulsões e o Delegado do Clube se recusar a assinar o verso do Mod.143 e 145, deverá o árbitro enviar juntamente com o relatório, os cartões dos elementos expulsos".

- j) O Delegado do Clube visitado deve apresentar-se à Equipa de Arbitragem com uma (1) hora de antecedência em relação à hora do início do jogo.
- k) Nos jogos das Provas Nacionais só poderão ser Delegados dos clubes os Membros dos seus Órgãos Sociais possuidores de cartão da FPF.
- l) Quando não comparecerem os Delegados indicados no verso das fichas técnicas (Mod.143 ou 145), os árbitros identificarão o indivíduo que apresenta a documentação e promoverá que ele assine no local destinado ao Delegado, no final do jogo.

1 Quando for o caso, os Delegados só poderão ser substituídos por qualquer dos indivíduos referidos no Comunicado Oficial nº 49, da FPF, de 24.11.81, que são por ordem de prioridade, os seguintes:

- Qualquer Dirigente do Clube, ainda que sem credencial;
- Treinador;
- Secretário-Técnico;
- Capitão da equipa;
- Sub-Capitão da equipa.

10.2 - IMPORTANTE - O árbitro deve enviar à F.P.F. no dia do jogo a documentação. Se possível entregar pessoalmente numa Estação de Correio, solicitando a aposição do carimbo do dia na sua presença.

## **11 - CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA**

11.1 - Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efectivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado "Outras" do boletim do jogo, tendo ainda em atenção o seguinte:

- a) Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Bilhetes de Identidade ou outro documento idóneo (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para quaisquer dúvidas.
- b) Se o documento idóneo referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do Clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que efectivamente o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no boletim do jogo.
- c) Nos casos indicados nas alíneas a) e b), deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento que substituiu o Bilhete de Identidade.

## **12 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS**



## DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

12.1 - Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 4.º árbitro ou o árbitro assistente mais categorizado ou no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo.

- a) Deve adoptar-se a mesma forma no caso do árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direcção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigir. (Exemplo: lesão ou indisposição)
- b) Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou árbitros assistentes, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

12.2 - Se apenas comparecer o 4.º árbitro ou um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro.

12.3 - Se faltarem o árbitro, o 4.º árbitro e os dois árbitros assistentes, deverão os delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respectivos capitães, por-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.

12.4 - No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo Delegado da FPF, pelo Observador técnico ao jogo, ou na falta destes por qualquer dirigente da Federação Portuguesa de Futebol que se encontre presente.

12.5 - Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea “12.4”, 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.

12.6 - O árbitro escolhido nas condições das alíneas, “12.3; 12.4 e 12.5”, não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

12.7 - Nenhum árbitro oficial em actividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

12.8 - Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os delegados ao jogo dos dois Clubes acompanhados dos capitães, por-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.

a) Aquele a quem competir esse cargo:

- Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança,  
ou
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa,  
ou
- Em última instância, entregará a direcção do jogo ao capitão do seu grupo.

b) Qualquer das últimas hipóteses na alínea a), não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

12.9 - O Clube que recusar o disposto nos números mencionados, será punido por falta de comparência no jogo em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infracção cometida, lhe venha a ser aplicada.

12.10 - Nenhum clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de árbitro. Sempre que um jogo não se efectuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos com falta de comparência.

12.11 - Na falta dos árbitros assistentes, o árbitro, em primeira instância deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrarem 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:

1. Se faltar apenas um árbitro assistente, escolherá por sorteio, qual o Clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.
2. Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto cada.

b) Para o recrutamento referido no “n.º 1º e 2º”, da alínea “a”, os delegados deverão seguir o critério preconizado nas alíneas “12.8



- a) e b)”, tendo em atenção o disposto nas alíneas “12.9 e 12.10”.

12.12 - Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em acção, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com a alínea “12.11”.

12.13 - 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 algum dos casos referidos na alínea “12.12”, e não for possível a substituição.

12.14 - 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 direcção do jogo.

12.15 - Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem um dos grupos, o delegado do grupo presente em campo, deverá tomar as seguintes providências:

- a) Escolherá de entre os espectadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido, deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Federação Portuguesa de Futebol no prazo de 24 horas.
- b) Nenhum árbitro oficial, em actividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior.
- c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea “a)”, caberão ao Delegado ou Observador técnico ao jogo ou na sua falta, a qualquer dirigente da F. P. F. presente.
- d) Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado do grupo presente se encarregará das diligências discriminadas na alínea “a)”, devendo no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

### **13 - ATRASO DE UMA EQUIPA**

13.1 - Quando uma equipa, por motivos alheios à sua vontade (acidente ou avaria no transporte), não puder estar presente à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Quando uma equipa faltar, sem justificação, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório. Entretanto, deverá aguardar, pelo menos trinta minutos, tomando depois a sua decisão em definitivo.

13.2 - 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.

13.3 - 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.

### **14 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM**

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

### **15 - PRESENÇA DA AUTORIDADE**

15.1 - Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial.

15.2 - Deve-se aguardar no mínimo 30 minutos pela sua chegada.

### **16 - BOLAS**

16.1 - As bolas a utilizar nas diversas Provas são como segue:

- a) SENIORES, JUNIORES, JUVENIS E INICIADOS (MASCULINOS E FEMININOS).



A circunferência da bola não será superior a 70 cm. nem inferior a 68 cm.

No começo do jogo, não pesará mais de 450 gramas nem menos de 410 gramas (bola n.º 5).

b) **INFANTIS E ESCOLAS (MASCULINOS E FEMININOS).**

A circunferência da bola não será superior a 66 cm. nem inferior a 62 cm..

No começo do jogo não pesará mais de 390 gramas nem menos de 340 (bola n.º 4).

16.2 - A FPF poderá exigir a utilização de bolas com um dos três logotipos oficiais:

- “FIFA APPROVED” ou
- “FIFA INSPECTED” ou
- “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”

16.3 - É proibida qualquer espécie de publicidade nas bolas, podendo nelas figurar os logotipos:

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

16.4 - Para a Final e meia Final da Taça de Portugal e Super Taça Cândido de Oliveira a FPF fornecerá as bolas necessárias para os jogos.

Para os restantes jogos das provas oficiais competirá ao grupo visitado fornecer as bolas necessárias, permitindo-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade dos encontros. Nos jogos em campo neutro, esta última regra deverá ser observada.

**17 - CAPITÃO DA EQUIPA**

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

17.2 - O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.

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



17.4 - 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.

17.5 - 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.

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

17.7 - 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.

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

## **18 - SORTEIO INICIAL**

18.1 - 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.

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

18.3 - Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte do sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos.

## **19 - SAUDAÇÃO**

19.1 - Antes do início do jogo deve proceder-se à saudação regulamentar com as equipas alinhadas de frente para a tribuna, a uma distância de 5 a 7 metros da linha lateral, sobre a linha de meio campo. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.



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

## **20 - CERIMÓNIAS**

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

## **21 - EQUIPAMENTOS SEMELHANTES**

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

21.2 - 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) A expressão “campo neutro”, não contempla situações de “interdição” ou “impossibilidade” de utilização por motivo de obras ou “outras”.

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

22.1- Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.

22.2 - Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar de camisola, isso não é impeditivo do jogo se realizar.

22.3 - O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador.

22.4 - Pode também jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

## **23 - NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS**

23.1 - A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas, facultando-se, no entanto, a sua aplicação também nos calções.

23.2 - Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções.

23.3 - Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos 25cm de altura e nos calções, pelo menos 10 cm.

23.4 - A numeração inicial é livre e deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões licenças dos jogadores, que cada Delegado tem de apresentar ao árbitro, antes do jogo, a começar pelo guarda-redes.

23.5 - A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal, que não se repitam, nem excedam dois algarismos.

23.6 - As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número.

23.7 - A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem actos de comportamento antidesportivo, devendo ser punidos como tal.

## **24 - PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS**

24.1 - É permitida publicidade nas camisolas, não excedendo, na frente, uma área de 600 cm<sup>2</sup> e, na parte de trás 450 cm<sup>2</sup>, sem prejuízo da visibilidade dos números dos jogadores.

24.2 - É também permitido o emblema ou nome do fabricante do equipamento numa área que não exceda 16 cm<sup>2</sup>.

24.3 - O emblema do clube é obrigatório, numa área máxima de 100 cm<sup>2</sup>.

24.4 - Quando qualquer jogador levante a camisola para exibir slogans ou publicidade, 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 Boletim do Jogo, no capítulo “Outras”, bem como em “Observações do Árbitro” no modelo 143 ou 145.

## **25 - USO DE BRACADEIRAS**

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

## **26 - USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO**



26.1 - Os equipamentos de protecção modernos como protecções para a cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras são feitas de materiais macios, leves e acolchoados, não sendo perigosos.

Também as novas tecnologias tornaram os óculos de desporto muito mais seguros, quer para o jogador que os usa, quer para os outros jogadores.

Compete ao árbitro a decisão final de autorizar um jogador a tomar parte no jogo usando qualquer daqueles equipamentos.

## **27 - PROTESTOS DE JOGOS**

### **27.1 - 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.

Exemplos:

1. Antes do início de um jogo o delegado declara ao árbitro protestar o jogo, dizendo que a distância entre as linhas laterais e de baliza é inferior à fixada pelo regulamento.
2. O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade.
3. Se se trata de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efectuar.  
É o caso, por exemplo, da distância entre as linhas de baliza e as respectivas vedações ser inferior ao mínimo regulamentar.

Entenda-se que neste caso, mesmo que as dimensões do rectângulo permitam um encurtamento no seu comprimento, sem prejuízo do mínimo legal, a rectificação da irregularidade que incluiria a remoção das balizas, certamente exigiria tanto tempo, que se tornaria inviável aguardar pela regularização, para a seguir se realizar o jogo.

Em tais circunstâncias, o árbitro não dará início ao jogo e relatará os factos em pormenor, no boletim do

encontro no Capítulo “OUTRAS”, devendo também facultar o boletim para que o delegado do Clube protestante possa assinar no local apropriado.

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

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 o boletim para o efeito.

27.2 - Protestos sobre erros de arbitragem:

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

27.3 - Protestos sobre qualificação de jogadores

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

## 28 - DURAÇÃO DOS JOGOS



28.1 - Os jogos terão a seguinte duração:

Seniores/Juniores “A”/Femininos	= 90 minutos
Juniores “B” (Juvenis)	= 80 minutos
Juniores “C”(Iniciados)	= 70 minutos
Juniores “D” (Infantis)	= 60 minutos

Intervalo - Não deverá exceder 15 minutos

## **29 - CRONOMETRAGEM**

29.1 - 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 do árbitro.

## **30 - JOGOS NOCTURNOS**

30.1 - Não poderão ser marcados jogos cujo início seja posterior às 21,30.

30.2 - 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.

## **31 - JOGOS PARTICULARES**

31.1 - Nos jogos particulares não podem os árbitros actuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do respectivo Conselho de Arbitragem.

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

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



# CAPÍTULO II

## DURANTE O JOGO



## **1 - ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

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

## **2 - ÁRBITRO ASSISTENTE QUE CHEGA TARDE**

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

## **3 - CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES**

3.1 - 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.

3.2 - 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.

## **4 - SUBSTITUIÇÕES**

### 4.1 - SENIORES / JUNIORES “A” e JUNIORES “B” (Juvenis)

- a) Cada equipa poderá efectuar três substituições sem distinção de lugares, durante todo o jogo, independentemente dos substituídos se encontrarem ou não lesionados.

### 4.2 - JUNIORES “C” (Iniciados) e “D” (Infantis)

- a) Cada equipa poderá efectuar cinco substituições durante todo o jogo, independentemente dos substituídos se encontrarem ou não lesionados, embora só duas delas possam ser feitas após o início da segunda parte.
- b) Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo.
- c) As substituições efectuadas ao intervalo não são feitas após o início da 2.<sup>a</sup> parte. Assim, até ao início da 2.<sup>a</sup> parte podem ser efectuadas as substituições que o clube entender, até ao máximo de cinco permitidas. Após o início do 2º tempo, se ainda houver



substituições para fazer, apenas poderão efectuar o máximo de duas.

4.3 - 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 igual à dos restantes jogadores da sua equipa.

## **5 - PROCESSO DAS SUBSTITUIÇÕES**

5.1 - 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 ou qualquer dos elementos autorizados a ocupar o banco dos técnicos 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) daquela pretensão 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 circunstância, 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 banco um impresso donde conste o número do jogador que vai sair e o do que vai entrar, registando 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 rectângulo de jogo, o árbitro fará sinal, mandando entrar o suplente.

- g) Os jogadores substituídos, não podem voltar ao terreno de jogo.
- h) Os jogadores substituídos podem ir ocupar o banco dos suplentes quando equipados.

5.2 - Em jogos em que haja 4.º 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.

## **6 – SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO**

6.1 - Uma substituição efectuada durante o intervalo de um jogo, considera-se consumada depois do árbitro ser avisado dessa substituição e o jogador ter penetrado no terreno de jogo.

6.2 – Nos jogos em que haja 4.º árbitro, este deverá dar público conhecimento das substituições efectuadas ao intervalo. Para tal exibirá as placas ou placard indicadores antes do início da 2.ª parte, junto da linha de meio campo, deslocando-se + ou – 1 metro para o meio campo em que vai alinhar a respectiva equipa.

## **7 – ANÚNCIO DO TEMPO DE RECUPERAÇÃO**

7.1 – Nos jogos em que exista 4.º árbitro, a placa anunciadora do tempo de recuperação concedido pelo árbitro deve ser exibida no final da 1.ª e da 2.ª parte. (esta regra também se aplica no caso dos prolongamentos, aos 15 e aos 30 minutos)  
Nos restantes jogos em que não haja 4.º árbitro, essa indicação será efectuada apenas no final da 2.ª parte do jogo e do prolongamento pelo árbitro assistente, de acordo com as seguintes instruções:

- a) No decorrer do último minuto, o árbitro indica ao 4.º 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 4.º árbitro procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social.  
Se não houver 4.º árbitro, o árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exibirá a respectiva placa.



- c) 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.
- d) Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo devem conceder os seguintes valores:
  - 1. Cada substituição – 30 segundos, em média
  - 2. Cada transporte de jogadores lesionados – 1 minuto, em média
  - 3. Casos particulares – ter em conta o tempo perdido (exemplo: guarda-redes assistido em campo)

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

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

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

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

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

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

9.1 - 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 respectiva equipa.



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

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

10.1 - Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro, após avisar o capitão de equipa, de que dará por terminado o jogo, por insubordinação, suspenderá definitivamente o jogo se mantiverem a sua atitude.

NOTA - O relato no boletim de jogo dos factos referidos nos pontos 8.3 e 9.2 deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Capítulo “OUTRAS”.

## **11 - INCIDENTES GRAVES**

11.1 - 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.

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

11.3 - 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.

11.4 - Os jogadores devem compreender que não podem participar impunemente em incidentes tão condenáveis, especulando com o facto de a sua acção poder passar despercebida ao árbitro, em virtude de este em tais situações, ter dificuldade em controlar devidamente todas as ocorrências.

11.5 - Se o encontro é interrompido, a F. P. F., tomará as medidas disciplinares que se impõem em relação aos jogadores ou ao clube implicados no caso. Devem os árbitros, por conseguinte, agir em conformidade.

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



12.1 - Se um jogador já advertido pelo árbitro, voltar a cometer qualquer falta que mereça a mesma sanção - advertência - o árbitro deverá exhibir o cartão amarelo, seguido do vermelho.

12.2 - 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.

12.3 - 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 infracção e em seguida o vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.

12.4 – Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá tomar os seguintes procedimentos:

1. À primeira vez chama a atenção do jogador para o seu comportamento antidesportivo;
2. No caso de reincidência exhibirá de imediato o cartão amarelo, quer se trate do mesmo jogador ou de qualquer outro da mesma equipa;
3. Igual procedimento deverá ser tomado em relação à outra equipa.

12.5 – 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 “Outras”, bem como em “Observações do árbitro” nos modelos 143 ou 145 da F.P.F.

12.6 - Os cartões (amarelo e vermelho) deverão ser exibidos aos jogadores prevaricadores a partir do momento em que o árbitro entra no terreno para o início do jogo até ao final do mesmo, incluindo o intervalo.

12.7 - Poderão ser utilizados durante a execução de grandes penalidades para se determinar um vencedor, em jogos que tiver lugar esta forma de desempate.

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

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

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

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

13.1 - 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, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço, e os elementos absolutamente indispensáveis aos serviços de Radiodifusão e Radiotelevisão.

### **14 - HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS**

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

14.2 - As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico colocadas à volta do terreno, aproximadamente a 1 metro de distância das linhas laterais ou de baliza, de modo a não prejudicar os árbitros assistentes no desempenho das suas funções.

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

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

### **15 - AQUECIMENTO DOS SUPLENTE**

15.1 - O aquecimento dos suplentes deve ser feito atrás do árbitro assistente ou atrás da linha de baliza, nunca atrás da baliza adversária. Nos jogos em que exista 4.º árbitro, este deve informar os treinadores dos locais em que os seus jogadores devem efectuar o seu aquecimento.

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

### **16 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE**



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

## **17 - JOGOS INTERROMPIDOS**

17.1 - Quando por motivo de força maior o árbitro interromper o jogo, os capitães dos dois Clubes, são obrigados a inquirir dele se o jogo prossegue ou não, devendo o árbitro elucidá-los. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo o grupo que, a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.

17.2 - A suspensão tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado quinze minutos depois da interrupção, não devendo no entanto, qualquer dos grupos abandonar o terreno de jogo sem que o respectivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorridos os quinze minutos.

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

17.4 - No caso da interrupção se dever a desacatos provocados pelo público, o árbitro não deverá recomeçar o jogo sem que a Força Policial em serviço garanta a segurança de todos os intervenientes no jogo.

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

18.1 - 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, no mesmo campo, 24 horas depois, a menos que os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinem declaração no relatório do jogo, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior, cabendo então à F. P. F., designar nova data para além das 24 horas.





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

18.3 - Iniciado e interrompido o jogo nocturno, por falta ou interrupção de energia eléctrica que permita a normal iluminação do campo, o tempo de duração regulamentar do mesmo, completar-se-á com o que faltava jogar no momento da interrupção.

18.4 - Para efeitos do previsto no número anterior o tempo de jogo completar-se-á em novo jogo a designar nas condições previstas no número 19.1, reatando-se o tempo de jogo com o resultado que se verificava no momento da interrupção.

18.5 - Face ao que antecede, cumpre ao árbitro, na manhã do dia seguinte, por-se em contacto telefónico com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber quaisquer instruções.

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

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

19.2 - Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

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

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

- d) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no relatório do boletim



do jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.

- e) Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo donde se realizou o jogo, afim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
- f) Apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A F. P. F. fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

## **20 - AGRESSÕES A AGENTES DA AUTORIDADE**

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

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

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

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

21.3 - 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.

## **22 - PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS**

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

## **23 - TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES**

23.1 - Se no final do tempo regulamentar dos jogos da Taça de Portugal 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.

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

## CAPÍTULO III



# FIM DO JOGO

## **1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

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

## **2 - ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS**

2.1 - Nos vestiários da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos delegados aos jogos dos Clubes intervenientes, mas somente antes do início e depois do fim do jogo e para desempenho das funções que lhe estão atribuídas.

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

2.3 - A entrada de qualquer outra pessoa, para além das mencionadas deverá ser registada pelo árbitro no relatório do jogo, no capítulo “Outras”.

## **3 - PROTESTOS DE JOGOS**

3.1 - Deve ser facultado o boletim do jogo ao delegado que pretenda fazer declaração de protesto, afim de que este possa assinar no local próprio. (Ver “Protestos dos Jogos” Capítulo I - n.º 27.

## **4 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

4.1 - Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Comandante da Força Policial, ou no Posto Policial mais próximo possível.

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

4.3 - Enviar posteriormente à F. P. F., um orçamento para a sua reparação.

## **5 - ITINERÁRIOS**

5.1 - 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.



## **6 - RELATÓRIO DO JOGO**

### **INSTRUÇÕES**

### **SUGESTÕES DE PREENCHIMENTO**

6.1 - É com base no boletim do encontro e seu relatório que se oficializam os resultados dos jogos e são aplicadas as sanções disciplinares. Trata-se, pois, de um documento da maior importância o qual, terá, obrigatoriamente, de merecer da parte dos árbitros o máximo cuidado na sua elaboração. O jogo já terminou. O árbitro não tem que decidir numa fracção de segundos. Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório numa forma clara e precisa, descrevendo, pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissões.

#### **6.2 - INSTRUÇÕES**

##### **1. Ficha do Jogo**

1.<sup>a</sup> parte - Os elementos necessários ao seu preenchimento constam do comunicado de nomeação.

A hora de início deverá ser a hora exacta em que o jogo começou. Na referência ao policiamento cortar o que não interessa e indicar a localidade a que pertence o respectivo policiamento.

NOTA - É vedado aos árbitros alterarem a hora e local da realização dos jogos, mesmo que os delegados dos respectivos Clubes estejam de acordo. Para procederem a qualquer alteração deste tipo, torna-se necessário a autorização da entidade responsável, (F. P. F.).

Situações de excepção:

- Atraso de uma equipa
- Anomalias no campo de jogos
- Campo em reparação, (terreno levantado)
- Campo sem iluminação (jogo marcado e cujo horário o árbitro verifique que o mesmo só se poderá realizar com luz artificial)

2.<sup>a</sup> parte - Escrever os nomes completos, em letra legível, de preferência em letra de imprensa, do árbitro, árbitro assistente n.º 1 (lado dos bancos), árbitro assistente n.º 2 (lado contrário) e o 4.º árbitro.

3.<sup>a</sup> parte - Registrar os resultados em algarismos e por extenso.

**ATENÇÃO:** Conferir sempre se os resultados estão exactos.

## 2. Substituições

Registrar as substituições efectuadas pelos dois clubes, referindo os minutos e a parte do jogo em que se processaram.

## 3. Advertências

Relatar as advertências feitas por ordem cronológica.

Exemplo:

Minuto	Parte	N.º	Clube	MOTIVO
18	1.ª	5	B	Jogar a bola com a mão, cortando a linha de passe – Comp. Antidesportivo
31	1.ª	10	B	Protestar uma decisão minha, levantando os braços e dizendo: “ Isto não é nada, não foi falta”
24	2.ª	15	A	Agarrar de forma evidente um advers. pela camisola – Comp. Antidesport..
25	2.ª	1	B	Queimar tempo, demorando muito a executar um pontapé de baliza
38	2.ª	6	A	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência feito jogo perigoso sobre o adversário – pé em riste
48	2.ª	7	A	Sair da barreira antes do livre ser executado interceptando a bola

**Nota:** A descrição do motivo pode, se necessário, ocupar mais de uma linha.

Se o quadro não comportar todas as advertências feitas, mencionar-se-ão as restantes no descritivo do verso, ou em folha de aditamentos

## 4. Expulsões

Registrar as expulsões também por ordem cronológica.

Exemplo:

Minuto	Parte	N.º	Clube	MOTIVO
15	2.ª	3	B	Tacle por trás, criando muito perigo para o adversário
34	2.ª	15	A	Retardar o recomeço do jogo, pondo-se à frente da bola, impedindo o adversário de executar rapidamente o livre ( 2.º amarelo)
41	2.ª	4	B	Agredir um adversário com um soco na cara

## 5. Diversos

Quando se verificarem anomalias ou ocorrências para relatar, relacionadas com:

### A – Instalações



- B – Organização**
- C – Policiamento**
- D – Comportamento do Público**
- E – Outras**

deverá ser colocado um círculo à volta da respectiva letra, fazendo-se no verso a correspondente descrição detalhada dos factos.

Exemplo:

<b>DIVERSOS</b>	A Instalações	<b>B</b> Organização	C Policiamento	D Comp Público	E Outras
-----------------	------------------	-------------------------	-------------------	----------------------	-------------

### 6.3 - SUGESTÕES DE PREENCHIMENTO

#### A - INSTALAÇÕES

- Deficiências na cabina do árbitro;
- nos acessos às cabinas e ao terreno de jogo;
- no terreno ou nos apetrechos do campo...etc.

#### B - ORGANIZAÇÃO

- Atraso do delegado na entrega da documentação ao árbitro
- Falta das placas ou placard para a substituição dos jogadores
- Falta de macas para transporte de lesionados
- Falta de protecção por parte do delegado do Clube visitado
- Presença de público junto à cabina da equipa de arbitragem

#### C – POLICIAMENTO

- Quando existirem casos, deverão ser descritos em pormenor, como por exemplo:

- *Aquando da remessa de objectos (identificar objectos) para o rectângulo de jogo a actuação do policiamento a cargo da P. S. P. ou G. N. R. foi .....(referir o que se passou).*

**ATENÇÃO:** Não esquecer que nesta alínea do relatório, sempre que haja ferimentos em qualquer dos intervenientes na partida ou danos materiais na viatura da equipa de arbitragem, deve referir-se que *dos factos constantes do*



*Capítulo “OUTRAS” foi dado conhecimento ao Comandante da força presente no campo.(indicando-se o seu nome e patente).*

- Quando por motivos de segurança, tal não for possível, deverá ser mencionado que *a participação da ocorrência foi feita no Posto da P.S.P. ou G.N.R. de ..... (nome da localidade).*

#### **D – COMPORTAMENTO DO PÚBLICO**

Exemplos:

1. *Quando a equipa de arbitragem regressava aos balneários – no intervalo ou final do jogo - o público afecto ao Clube .....(nome do Clube), chamou-nos .....*
2. *Aos 30 minutos do 2º tempo foram arremessadas garrafas ou pedras (identificar sempre que possível os objectos) que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento.....ou não causando qualquer ferimento. O público que arremessou os objectos acima identificados era adepto do Clube (nome do Clube).*
3. *Aos 43 minutos do 2º tempo e após validação de um golo da equipa (indicar o nome do Clube) adeptos do Clube (nome do Clube) cujo número não foi possível calcular ou em número bastante elevado, aproximadamente ..... dezenas ou centenas, invadiram o terreno de jogo e agrediram a equipa de arbitragem causando os seguintes ferimentos (identificar) ou não causando quaisquer ferimentos.*
4. *Ainda dentro das instalações desportivas ou à saída das instalações ou a uma distância de ..... metros das instalações, foram arremessadas pedras por adeptos do Clube (nome do Clube) que causaram os seguintes danos na viatura que transportou a equipa de arbitragem ..... O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.*

#### **E - OUTRAS**

Exemplos:

1. *A assinatura feita na 1ª linha deste capítulo é referente ao atleta.....(nome e clube) que, por não ter apresentado o cartão-*



*licença, foi identificado pelo.... (referir o n.º e cartão através do qual foi identificado).*

2. *O jogo começou ..... minutos mais tarde por atraso da equipa do ..... (nome do Clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso foi devido a ..... (referir a comunicação e a opinião) ou não me foi comunicado o motivo do atraso.*
3. *O 2º tempo iniciou-se às ..... por ..... (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior).*
4. *Ao 1.º ou ao 2.º tempo foi acrescentado o tempo perdido de..... minutos por motivo de substituições, transporte de jogadores lesionados para fora do terreno, queima de tempo ou por qualquer outra causa.*
5. *Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida da F. P. F., antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio ou foi entregue ao Clube ..... (nome do Clube) uma Taça.*
6. *O delegado do Clube ..... (nome do Clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando no local próprio deste boletim.*

## **7 - RELATÓRIO DO 4.º ÁRBITRO**

7.1 – O 4.º árbitro deverá elaborar um relatório do jogo donde conste os jogadores que obtiveram os golos, os cartões amarelos e vermelhos exibidos, as substituições efectuadas, bem como o relato de comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes.

O 4.º árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido.

TODOS OS ASSUNTOS CONSTANTES DOS RELATÓRIOS SÃO DE NATUREZA CONFIDENCIAL, SENDO VEDADO AOS ÁRBITROS PRESTAREM QUAISQUER INFORMAÇÕES SOBRE OS MESMOS, ANTES DE SER APRECIADO PELOS ORGÃOS COMPETENTES.

## **8 - RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES**

8.1 - 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.

8.2 - Devem assiná-lo nele registando qualquer discordância quanto ao seu conteúdo, comunicando esse facto, por escrito, ao órgão competente que tiver efectuado a sua nomeação.

## **9 - REMESSA DE DOCUMENTOS**

9.1 - Para a boa regularidade dos serviços da F. P. F., cumpre aos árbitros remeter no PRÓPRIO DIA DO JOGO:

- Relatório do jogo
- Modelo 143 ou 145 (em duplicado) de cada Clube
- Recibo do jogo

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

