



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

NORMAS E INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS

FUTEBOL DE ONZE

CONSELHO DE ARBITRAGEM

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..... | 6 |
| 7. Dimensões e piso dos campos | 7 |
| 8. Banco dos técnicos..... | 8 |
| 9. Identificação de jogadores e técnicos - Documentação..... | 9 |
| 10. Cartões licença - Sua falta..... | 11 |
| 11. Falta de comparência de elementos da equipa de arbitragem..... | 12 |
| 12. Atraso de uma equipa..... | 15 |
| 13. Ofensas à equipa de arbitragem..... | 15 |
| 14. Presença da autoridade..... | 15 |
| 15. Bolas..... | 16 |
| 16. Capitão de equipa..... | 17 |
| 17. Entrada no terreno de jogo e Saudação..... | 18 |
| 18. Sorteio inicial | 18 |
| 19. Cerimónias..... | 19 |
| 20. Equipamentos semelhantes..... | 19 |
| 21. Equipamento dos guarda-redes | 19 |
| 22. Equipamento dos suplentes..... | 19 |
| 23. Numeração nas camisolas..... | 20 |
| 24. Publicidade nos equipamentos..... | 21 |
| 25. Uso de braçadeiras..... | 21 |
| 26. Protestos dos jogos..... | 22 |
| 27. Duração os jogos..... | 24 |
| 28. Cronometragem..... | 24 |
| 29. Jogos nocturnos..... | 24 |
| 30. Jogos particulares..... | 24 |

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..... | 29 |
| 8. Expulsão de elementos do banco dos técnicos..... | 30 |
| 9. Jogador expulso que se recusa a sair..... | 30 |
| 10. Recusa de uma equipa em recomeçar o jogo..... | 30 |
| 11. Incidentes graves..... | 31 |
| 12. Exibição de cartões (amarelo e vermelho)..... | 32 |
| 13. Permanência na zona envolvente do terreno de jogo..... | 34 |
| 14. Hidratação durante os jogos..... | 34 |
| 15. Aquecimento dos suplentes..... | 35 |
| 16. Intervenção da autoridade..... | 35 |
| 17. Jogos interrompidos..... | 36 |
| 18. Jogos não iniciados ou suspensos (Condições atmosféricas ou falta de energia eléctrica)..... | 37 |
| 19. Agressão a elementos da equipa de arbitragem..... | 38 |
| 20. Agressão a agentes de autoridade..... | 38 |
| 21. Equipas que não regressam às cabinas no intervalo..... | 39 |
| 22. Participação de surdos mudos..... | 39 |
| 23. Taça de Portugal - desempates..... | 39 |

CAPÍTULO III - APÓS O JOGO

| | |
|---|----|
| 1. Saída da equipa de arbitragem..... | 42 |
| 2. Acesso à cabina dos árbitros..... | 42 |
| 3. Danos causados nas viaturas da equipa de arbitragem..... | 42 |
| 4. Itinerários..... | 42 |
| 5. Lembranças..... | 42 |
| 6. Relatório do jogo – Instruções – Sugestões de preenchimento..... | 43 |
| 7. Relatório do 4.º árbitro..... | 48 |
| 8. Responsabilidade dos árbitros assistentes..... | 49 |
| 9. Remessa de documentos..... | 49 |

| | |
|--------------------------------|-----------|
| IMPRESSOS DIVERSOS..... | 51 |
|--------------------------------|-----------|

1 EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 O equipamento da equipa de arbitragem é composto de:

- Camisola, calções, meias e botas

1.2 Observações ao equipamento.

- a) Pode ainda 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) 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 Conselho de Arbitragem da Associação onde estejam filiados.
- d) A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Pode ser exibida nas mangas da camisola sem exceder 200 cm². Também podem conter, em cada peça o emblema do fabricante sem exceder 20 cm², bem como o logótipo da FIFA e/ou da FPF.

2 APETRECHOS DO ÁRBITRO

2.1 O árbitro deve munir-se dos seguintes apetrechos:

- Apito
- Moeda
- Relógio com/e cronómetro
- Bloco de apontamentos
- Lápis ou esferográfica
- Cartões amarelo e vermelho

2.2 Pode também utilizar no braço um receptor de sinal vibratório e acústico, “Sinal Beep”, vindo das bandeirolas 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:

- Bandeiras de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de “Sinal Beep” para o receptor do árbitro;
- Relógio c/ ou sem cronómetro;
- Bloco de notas, lápis ou esferográfica.

3.2 As bandeiras devem fazer parte do seu equipamento.

4 APETRECHOS DO QUARTO ÁRBITRO

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

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

- a) Deverá preencher o impresso apropriado “Vistoria de veículo”, solicitando a assinatura das entidades presentes e remetê-lo à FPF conjuntamente com o relatório do jogo, no caso de se verificar qualquer anomalia na viatura.

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).
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.
- c) As bandeirolas (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 placas numeradas ou placard luminoso para as substituições.
- f) A existência de maca para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade.

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

7 DIMENSÕES E PISO DOS CAMPOS

- 7.1 Nos jogos de futebol de Onze e de Sete, as dimensões do terreno de jogo são as previstas nas respectivas Leis do Jogo, bem como as constantes dos regulamentos das competições aprovadas em Assembleia Geral da FPF.
- a) Os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais da 2.^a e 3.^a Divisões são disputados em rectângulos com as dimensões mínimas de 100 x 64 metros.
- 7.2 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)
- a) O piso relvado, natural ou sintético, é obrigatório para os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais da 2.^a e 3.^a Divisões

8 BANCOS DOS TÉCNICOS

- 8.1 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
 - Treinador adjunto
 - Preparador físico
 - Secretário técnico
 - Médico
 - Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
- 8.2 Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo.
- 8.3 Os restantes elementos do “Banco”, dirigentes e Técnicos, devem possuir braçadeiras de identificação.
- 8.4 Os jogadores substituídos podem tomar lugar no “Banco”.
- 8.5 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, devendo ser colocados ao longo da linha lateral até ao limite máximo de 16 metros da linha de meio campo.

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

9 IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS DOCUMENTAÇÃO

- 9.1 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.
- 9.2 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 efectivos e suplentes, bem como os cartões emitidos pela FPF 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.
- 9.3 Para além da entrega dos cartões supra mencionados, os Delegados ao jogo devem na mesma altura apresentar ao árbitro os modelos 143 ou 145 (Fichas Técnicas), em triplicado e totalmente preenchidos com as vinhetas dos jogadores.
- a) O original e o duplicado devem ser remetidos à F.P.F. conjuntamente com o relatório do árbitro,
 - b) O triplicado deve ser entregue ao Delegado de cada clube, depois do árbitro mencionar os números dos jogadores advertidos e/ou expulsos, bem como das expulsões de Delegados ou elementos técnicos.
 - c) Os Delegados só poderão ser substituídos pelos seguintes indivíduos, por ordem de prioridade:
 - Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
 - Treinador
 - Secretário Técnico
 - Capitão da equipa
 - Sub-Capitão da equipa
 - d) A F.P.F. fornecerá aos Clubes o impresso Modelo 143 e 145 (ficha azul e

completos dos jogadores e os números de licença da Federação, com excepção dos jogadores inscritos pela primeira vez.

- e) 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.
- f) Sempre que se verificarem alterações de última hora, terão que ser preenchidos novos impressos.

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

- a) Identificar os jogadores, fazendo a confrontação dos mesmos com a respectiva licença, nunca confiando esse cargo a outrem, nem deixando de o fazer.
- b) Verificar na ficha técnica os jogadores efectivos 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 juntamente com a documentação do jogo os cartões dos elementos expulsos, no caso do Delegado do clube se recusar a assinar o verso das fichas técnicas, modelo 143 ou 145.
- h) Enviar à FPF, no dia do próprio jogo, toda a documentação.
 - Se possível, entregar a documentação pessoalmente numa Estação de Correio, solicitando a aposição do carimbo do dia na sua presença.

10 CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA

10.1 Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efectivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado "Outras" do relatório 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 de identificação oficial (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.
- b) Se o documento de identificação oficial 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 duas alíneas anteriores, deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento que substituiu o Bilhete de Identidade.

11 FALTA DE COMPARENCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

11.1 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 de o 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.

NOTA: Para os efeitos previstos neste número 11.1, compete ao Conselho de Arbitragem da FPF definir previamente a categoria dos árbitros assistentes.

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

11.3 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.

- 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.
- a) 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.
- b) O árbitro escolhido nas condições do número 11.3 ou das alíneas a) e b) não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
- c) Nenhum árbitro oficial em actividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

d) 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 direcção 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.

11.4 O Clube que se recusar a cumprir o disposto nos números 11.1, 11.2 e 11.3, será punido por falta de comparência no encontro em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infracção cometida, lhe venha a ser aplicada.

11.5 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.

11.6 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 número 11.3, tendo em atenção o disposto nos n.ºs 11.4 e 11.5.

- 11.7 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 o n.º 11.6.
- 11.8 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 no n.º 11.7 e não for possível a substituição.
- 11.9 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.
- 11.10 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 confirmar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação ou à Federação, 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) 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 do grupo 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.

12 ATRASO DE UMA EQUIPA

- 12.1 Quando uma equipa, por motivos alheios à sua vontade (acidente ou avaria no transporte), não puder estar presente à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Quando uma equipa faltar, sem justificação, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório. Entretanto, deverá aguardar até 30 minutos.
- 12.2 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.
- 12.3 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.

13 OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

14 PRESENÇA DA AUTORIDADE

- 14.1 Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial.
- 14.2 Deve-se aguardar, dentro das possibilidades, no mínimo 30 minutos pela sua chegada,

15 BOLAS

15.1 As bolas a utilizar nas diversas categorias são:

- a) Seniores, Juniores, Juvenis e Iniciados, (masculinos e femininos)
Bola n.º 5 (68 a 70 centímetros de perímetro e 410 a 450 gramas de peso)
- b) Infantis e Escolas (masculinos e femininos)
Bola n.º 4 (62 a 66 centímetros de perímetro e 340 a 390 gramas de peso)

15.2 As bolas para os jogos são fornecidas por::

- a) Jogos da ½ Final e Final da Taça de Portugal e Final da Taça Cândido de Oliveira
Fornecidas pela FPF
Marca NIKE Modelo SC 1442 107 190 Premier Team
- b) Jogos da 2.^a e 3.^a Divisões Nacionais
Fornecidas pelos clubes
Marca NIKE Modelo SC 1442 107 190 Premier Team
- c) Restantes jogos das provas oficiais
Fornecidas pelos clubes
De acordo com a Lei 2

15.3 Ao clube visitado competirá fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro.

Em campo neutro, esta regra deve ser sempre observada.

16 CAPITÃO DA EQUIPA

- 16.1 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 de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.
- 16.2 O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.
- 16.3 No caso de o capitão regressar ao terreno de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tanto dar conhecimento ao árbitro.
- 16.4 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.
- 16.5 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.
- 16.6 Compete também aos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.
- 16.7 Se o delegado ao jogo de um Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.
- 16.8 Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador de campo.

17 ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E SAUDAÇÃO

17.1 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 da Federação em que haja 4.º árbitro, este deve entrar no terreno conjuntamente com a equipa de arbitragem.

Em seguida devem alinhar de frente para a tribuna, 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.

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

18 SORTEIO INICIAL

18.1 O sorteio inicial deverá ser feito no 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 CERIMÓNIAS

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

20 EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

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

20.2 Se o jogo 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”.

21 EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

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

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

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

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

22 EQUIPAMENTO DOS SUPLENTES

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

23 NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS

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

- a) É obrigatória nas costas, facultando-se a sua aplicação nos calções.
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções.
- c) Nas camisolas os números devem ter pelo menos 25 cm de altura e nos calções, pelo menos 10 cm.
- d) A numeração inicial é livre 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.
- e) A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam nem excedam dois algarismos.
- f) A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem actos de comportamento antidesportivo, devendo ser punidos como tal.

24 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

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

24.2 A publicidade pode ser colocada:

- a) Na frente e atrás da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração
- b) Nos calções, na parte posterior dos mesmos à altura da cintura e/ou na parte da frente da perna esquerda sobre o logótipo do fabricante.
- c) A publicidade nas mangas da camisola é reservada, exclusivamente, à entidade organizadora da competição.

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

24.3 A publicidade deve enquadrar-se com as cores do equipamento e não pode ter qualquer efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, técnicos e espectadores.

24.4 É também autorizada a colocação do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, de forma discreta, em cada peça, incluindo a camisola interior. O emblema do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial do clube e situar-se em local que não se confunda com a publicidade.

25 USO DE BRAÇADEIRAS

25.1 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 FPF, tal como acontece com minutos de silêncio ou outras cerimónias.

26 PROTESTOS DE JOGOS

26.1 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.

O árbitro deve certificar-se da existência de alguma anomalia que não tenha constatado e resolvido durante a vistoria ao campo (marcações, bandeiras, 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 “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.

26.2 Protestos sobre erros de arbitragem:

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

26.3 Protestos sobre qualificação de jogadores

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

26.4 Após o jogo, se o delegado de uma equipa pretender protestar fazer declaração de protesto, deve-lhe ser facultado o relatório do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.

27 DURAÇÃO DOS JOGOS

27.1 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

28 CRONOMETRAGEM

28.1 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 árbitro.

29 JOGOS NOCTURNOS

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

29.2 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.

30 JOGOS PARTICULARES

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

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

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

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)

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

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

a) Cada equipa poderá efectuar cinco substituições durante todo o jogo, embora só duas delas possam ser feitas após o início da segunda parte.

b) Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo.

- 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) 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 banco 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 rectângulo 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.

5.2 Nos 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, exhibir a placa, registar o tempo e controlar a entrada do suplente.

6 SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO

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

- a) O delegado da equipa ou outro elemento do banco pede a substituição ao árbitro/árbitro assistente, entregando-lhe o respectivo impresso.
- b) Antes do início da 2.^a 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.
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.
- c) Nos jogos em que haja 4.^o árbitro deverá ser este a controlar as substituições.

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 considerar advertido 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 A descrição no relatório 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 que o abandone no final do mesmo ou do prolongamento, 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 duvidas 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 e das Forças de Segurança, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço, e os elementos 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 aproximadamente a 1 metro de distância das linhas laterais, 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 obedecer às seguintes instruções:

- a) Ser feito, de preferência, atrás do árbitro assistente n.º 1, sempre que o campo tenha condições para tal. ou atrás da linha de baliza, nunca atrás da baliza adversária.
- 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 intercepção 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.

15.2 Antes do jogo, o árbitro indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento. Nos jogos em que exista 4.º árbitro, este encarregar-se-á desta missão.

15.3 O preparador físico, quando presente, pode sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento aos 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 o jogo por terminado, não o reatando seja a que título for, descrevendo circunstanciadamente os factos no relatório 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 trinta minutos depois da interrupção, não devendo no entanto, qualquer dos grupos abandonar o terreno de jogo sem que o respectivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorrido os trinta 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 descatos 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 18.1, 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 eventuais 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, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
- e) 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 relatório 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.

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 DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 3.1 Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Comandante da Força Policial, ou no Posto Policial mais próximo possível.
- 3.2 Relatar os factos no relatório do jogo, indicando, se possível, a que Clube pertencem os prevaricadores.
- 3.3 Enviar posteriormente à F.P.F., um orçamento para a sua reparação.

4 ITINERÁRIOS

- 4.1 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.

5 LEMBRANÇAS

- 5.1 Os árbitros 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. Igual procedimento deve ser seguido s forem alvo de abordagem dos agentes desportivos, antes do jogo, no sentido de influenciar a sua actuação.

6 RELATÓRIO DO JOGO

INSTRUÇÕES SUGESTÕES DE PREENCHIMENTO

6.1 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 fracção de segundos. Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório numa forma clara e precisa, descrevendo, pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissões.

O relatório pode ser escrito à mão ou em computador, devendo ser remetido pelo correio.

6.2 INSTRUÇÕES

1. Ficha do Jogo

1.ª 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.ª 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.ª 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 | Clu be | 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 ao alto e dizendo: “ É sempre contra nós” |
| 24 | 2.ª | 15 | A | Agarrar de forma evidente um advers. pela camisola – Comp. Antidesportivo |
| 25 | 2.ª | 1 | B | Retardar o recomeço do jogo, demorando a executar num 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 | Não respeitar a distância de 9,15 m num livre, saindo 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 | Clu be | MOTIVO |
|--------|-------|-----|-----------|---|
| 15 | 2.ª | 3 | B | Tacle por trás, com força excessiva, 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 |

4.1 Expulsões por 2.º cartão amarelo

- a) Quando após a expulsão de um jogador por acumulação de faltas leves (2.º cartão amarelo), este dirija ao árbitro palavras injuriosas ou tome atitudes agressivas, todos os factos deverão ser relatados neste capítulo.
- b) Se, nas circunstâncias anteriores, o comportamento agressivo ou injurioso aconteça depois do jogo terminar, quando o árbitro se dirige para os balneários, os factos deverão ser relatados da seguinte forma:
 - A expulsão por acumulação de amarelos, ocorrida durante o jogo, no capítulo “Expulsões”.
 - O comportamento agressivo, ocorrido após o jogo, no capítulo “Outras”.
- c) Neste caso o n.º do jogador expulso deverá, nas fichas modelo 143 e 145, ser anotado duas vezes, isto é:
 - Pelo 2.º amarelo, nos rectângulos “Foram expulsos por acumulação de amarelos de faltas leves”.
 - Pelo comportamento posterior, nos rectângulos “Foram expulsos ou considerados expulsos”.
- d) Se aquele comportamento ocorrer já depois da documentação ter sido entregue ao delegado da equipa do respectivo jogador, os factos serão objecto de um adicional ao relatório.

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:

| | | | | | |
|----------|------------------|-------------------------|--------------------|----------------------|-------------|
| DIVERSOS | A Instalações | B Organização | C Policciamento | 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 maca para transporte de lesionados, em caso de necessidade
- 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:

- Quando a equipa de arbitragem regressava aos balneários – no intervalo ou final do jogo - o público afecto ao Clube(nome do Clube), chamou-noslançou.....cuspiu.....
- 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 (local onde estava) acima identificados era adepto do Clube (nome do Clube).
- 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.
- 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:

- 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).
- O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do Clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso

foi devido a (referir a comunicação e a opinião) ou não me foi comunicado o motivo do atraso.

- *O 2.º tempo iniciou-se às por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior, emitindo opinião).*
- *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, retardar o recomeço do jogo ou por qualquer outra causa.*
- *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.*
- *No final do jogo o delegado do Clube ofereceu à equipa de arbitragem uma lembrança regional (concretizar...) sem valor comercial.*
- *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 SEREM APRECIADOS 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
 - Ficha de vistoria da viatura, se for caso disso
- 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 ou email no próprio dia do jogo ou na manhã do dia seguinte. Isto não invalida a remessa de toda a documentação pelas vias normais.



RELATÓRIO DO JOGO



JOGO N.º ____/____/____/____/____/____/____
 Clube A _____ PROVA _____
 Clube B _____
 Realizado em _____ Estádio _____ Policiamento PSP/GNR
 Dia ____ de _____ de ____ Início ____ h ____ m Localidade _____

ÁRBITRO _____
 Árbitro Assistente n.º 1 (lado dos bancos) _____
 Árbitro Assistente n.º 2 (lado contrário) _____
 4.º Árbitro _____

Resultado da 1.ª parte: Clube A ____ (____) / Clube B ____ (____)
 Resultado da 2.ª parte: Clube A ____ (____) / Clube B ____ (____)
Resultado Final: Clube A ____ (____) / Clube B ____ (____)
 Resultado do prolongamento: Clube A ____ (____) / Clube B ____ (____)
 Resultado das g. Penalidades: Clube A ____ (____) / Clube B ____ (____)

SUBSTITUIÇÕES

| Clube A | | | | Clube B | | | |
|---------|-------|------------|--------------|---------|-------|------------|--------------|
| Minuto | Parte | Saiu o n.º | Entrou o n.º | Minuto | Parte | Saiu o n.º | Entrou o n.º |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

ADVERTÊNCIAS

| Minuto | Parte | N.º | Clube | Motivo |
|--------|-------|-----|-------|--------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

EXPULSÕES

| Minuto | Parte | N.º | Clube | Motivo |
|--------|-------|-----|-------|--------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

DIVERSOS

A
Instalações

B
Organização

C
Policiamento

D
Comp. Público

E
Outras

Declaro protestar o jogo
 O Delegado do Clube A

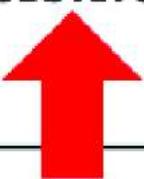
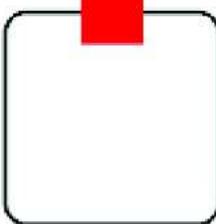
Declaro protestar o jogo
 O Delegado do Clube B



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL

CLUBE _____

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR



SAI

Nº.



ENTRA

ESTA FOLHA DEVE SER ENTREGUE AO ÁRBITRO ASSISTENTE



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL



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



NOTAS IMPORTANTES:

Este impresso tem de ser entregue ao árbitro, em triplicado, trinta minutos antes do início do jogo, devidamente preenchido e já com as tarjetas colocadas no local de cada jogador, técnicos e demais agentes desportivos, não sendo permitido abreviaturas, juntamente com a restante documentação.

| | | |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1º. DELEGADO | 2º. DELEGADO | MÉDICO |
| B.I. N.º: <input type="text"/> | B.I. N.º: <input type="text"/> | B.I. N.º: <input type="text"/> |
| Nome: _____ | Nome: _____ | Nome: _____ |
| | | |
| TREINADOR | MASSAGISTA | * TR. ADJ. ou PREP. FÍSICO |
| B.I. N.º: <input type="text"/> | B.I. N.º: <input type="text"/> | B.I. N.º: <input type="text"/> |
| Nome: _____ | Nome: _____ | Nome: _____ |
| | | |

* - Só poderá constar a identificação desde que o Clube prescindia do 2º. Delegado ao jogo

Delegado ao controlo anti-doping: _____ B.I. N.º:

A DIRECÇÃO

OBSERVAÇÕES (do delegado ao jogo)

OBSERVAÇÕES (do árbitro)

RESULTADO FINAL: _____ / _____

FORAM EXPULSOS OU CONSIDERADOS EXPULSOS:

| Médico | | Treinador | | Massagista | | Tr. Adj. / Prep. Físico | | 1º. Delegado | | 2º. Delegado | |
|--------|-----|-----------|-----|------------|-----|-------------------------|-----|--------------|-----|--------------|-----|
| Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não |

FORAM EXPULSOS OU CONSIDERADOS EXPULSOS OS JOGADORES N.ºs.:**FORAM EXPULSOS POR ACUMULAÇÃO DE FALTAS LEVES (2º. CARTÃO AMARELO) OS JOGADORES N.ºs.:****FORAM ADVERTIDOS OS JOGADORES N.ºs.:****TOMEI CONHECIMENTO**

O _____ DELEGADO (c)



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL

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 FPF juntamente com aquele, devidamente assinado nos espaços indicados para o efeito.

Proprietário _____

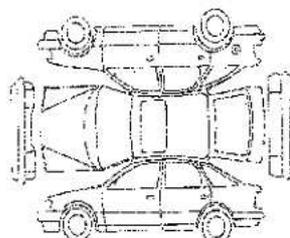
Matrícula do veículo _____ Marca _____

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: _____

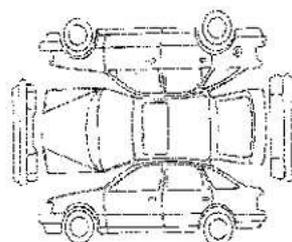
Árbitro: _____

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 da existência de danos)



Hora: _____

Árbitro: _____

Delegado ao jogo da equipa visitada: _____

Delegado ao jogo da equipa visitante: _____

Comandante da força policial: _____



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

Rua Alexandre Herculano, 58 | 1250-012 Lisboa | Portugal | Telefone | Phone +351 213 252 700 | Fax +351 213 252 780 | info@fpf.pt
www.fpf.pt