

FPF  
**ACADEMIA**  
DE ARBITRAGEM



**FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL**

**FPF**

# NORMAS E INSTRUÇÕES

Nome dos formadores



# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 1: Antes do jogo

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
2 - APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	7
4 – VISTORIA DO TERRENO DE JOGO	8
5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO	9
6 - ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTES	9
7 - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS	11
8 - FALTA DOS CARTÕES LICENÇA	12
9 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	13
10 - ATRASO DE UMA EQUIPA	15
11 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	16

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 1: Antes do jogo

12 - POLICIAMENTO DE JOGOS DE FUTEBOL	16
13 - BOLAS A UTILIZAR	17
14 - CAPITÃO DE EQUIPA	18
15 - ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS	19
6 - SORTEIO INICIAL	19
17 - REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS	20
18 - PROTESTOS DE JOGOS	21
19 - DURAÇÃO DOS JOGOS	23
20 - JOGOS NOTURNOS	23
21 - JOGOS PARTICULARES	23

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 2: Durante o jogo

1– ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	25
2 - CONDUTA IMPRÓPRIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	25
3 – NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES .....	25
4 – ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO .....	27
5 – AÇÕES DISCIPLINARES .....	28
6 – RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO .....	30
7 – INCIDENTES GRAVES .....	30
8 - ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO.....	30

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 2: Durante o jogo

9 – HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS .....	30
10 – ZONA DE AQUECIMENTO DOS JOGADORES SUPLENTES .....	31
11 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE .....	31
12 - JOGOS INTERROMPIDOS .....	31
13 - JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS .....	32
14 – AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE .....	33
15 – EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM AOS BALNEÁRIOS NO INTERVALO .....	33
16 – TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES.....	34

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 3: Depois do jogo

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	36
2 - ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	36
3 – DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	37
4 – ITINERÁRIOS .....	37
5 – OFERTAS E LEMBRANÇAS .....	37
6 – RELATÓRIO DE JOGO .....	38
7 - REMESSA DE DOCUMENTAÇÃO/INFORMAÇÃO .....	40

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Capítulo 3: Depois do jogo

### Anexos:

1 - Relatório Eletrônico .....	43
2 – Ficha Técnica (Mod. 143).....	45
3– Impresso de Vistoria de Veículo .....	48
4 – Impresso de Substituição de Jogador .....	49
5 – Impresso de Identificação da Equipe de Arbitragem .....	50
6 – Relatório do 4º Árbitro .....	51
7 – Credencial PCS.....	52
8 – PCS – Boletim Segurança – Relatório de Ocorrências .....	53

## EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O equipamento da equipa de arbitragem:

- é composto por camisola, calções, meias e calçado adequado;
- deve ser de cor, modelo e marca uniforme (todos os elementos da equipa)
- A inserção de publicidade nos equipamentos é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Só pode ser exibida nas mangas da camisola sem exceder 200 cm<sup>2</sup>

Pode ainda conter, em cada peça, o emblema do fabricante sem exceder 20 cm<sup>2</sup>, bem como o logótipo da FIFA e/ou da FPF, ou apenas da respetiva ADR.



## APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O árbitro deve munir-se dos seguintes apetrechos:

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

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



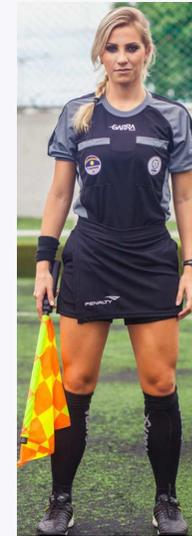
## APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Os árbitros assistentes devem munir-se especialmente de:

- Bandeirolas de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de "Sinal Beep" para o recetor do árbitro
- Relógio com cronómetro
- Bloco de apontamentos (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)
- Lápis ou esferográfica

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

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



## NORMAS E INSTRUÇÕES

### CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

A equipa de arbitragem deve chegar às instalações onde o jogo se irá realizar, com uma antecedência mínima de noventa minutos em relação à hora de início do jogo.

Deverá estacionar a sua viatura no local reservado para o mesmo ou em local a indicar pela entidade responsável pelas instalações ou pelo Comandante da Força Policial (ou PCS).

Em competições da FPF deverá inspecionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas e o Comandante da Força Policial e preencher o impresso apropriado "Vistoria de veículo", solicitando a assinatura das entidades presentes, devendo submetê-lo à FPF apenas no caso de se verificar qualquer anomalia na viatura.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

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

- O **estado do terreno de jogo** (se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores)
- As **marcações** (com linhas contínuas e com materiais não perigosos). Nos campos com relva artificial podem existir outras marcações, a cor diferente e claramente distintas das marcações de futebol, devendo as de futebol 11 ser em branco
- As **bandeirolas** (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo)
- As **balizas e respetivas redes** (especialmente se não deixam passar a bola)
- As **placas numeradas** ou placard luminoso para as substituições
- A existência de **maca** para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade.

É expressamente vedada a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicado ou aprovado pela Organização da Competição

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO

As dimensões do terreno de jogo são as previstas nas respetivas Leis do Jogo, bem como as constantes dos regulamentos das competições.

Os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais de Seniores são disputados em retângulos com as dimensões mínimas de 100 x 64 metros e máximas de 105 X 68 metros.

O piso dos campos deve ser plano, de terra batida ou relvado natural ou sintético.

O piso relvado, natural ou sintético, é obrigatório para os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais de Seniores bem como de algumas categorias jovens, de acordo com os respetivos Regulamentos.

Nas competições profissionais, de acordo com o respetivo Regulamento, os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo de relva natural, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e 64 metros de largura.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

A área técnica refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica e para os suplentes, devendo ser seguidas as seguintes orientações:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a área técnica

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

- Os ocupantes da área técnica:
  - São identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição
  - Devem manter um comportamento responsável
  - Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo, para tratar de um jogador lesionado.
  - Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

Apenas poderão permanecer no banco de suplentes durante o tempo regulamentar, em número máximo definido pelo Regulamento da respectiva competição, os seguintes elementos constantes das fichas técnicas:

- 9 Jogadores suplentes no máximo para o futebol de 11 (5 para o futebol de sete)
- Delegado(s)
- Treinador(es)
- Médico
- Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

No Campeonato de Portugal é obrigatória a presença de um Delegado ao Jogo e um Treinador.

- Nas competições profissionais, de acordo com o respetivo Regulamento, é obrigatória a presença de médico no banco de suplentes em todos os jogos da competição mais elevada e é obrigatória a presença de médico no banco de suplentes do clube visitado na segunda competição.
- Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo.
- Os restantes elementos do Banco de Suplentes, dirigentes e técnicos, devem possuir braçadeiras de identificação.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

- Os jogadores substituídos podem tomar lugar no Banco de Suplentes.
- O Regulamento da Competição poderá definir os moldes em que um Banco Suplementar para cada clube, fora da área técnica, poderá ser utilizado.
- Não é permitido acumular funções de treinador/jogador e vice-versa, mesmo que para o efeito esteja habilitado.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

Os Delegados dos clubes visitados devem apresentar-se perante a equipa de arbitragem à chegada destes ao estádio, com a antecedência mínima de 75 minutos.

Até 60 minutos antes do início do jogo os Delegados dos Clubes são obrigados a apresentar ao árbitro a ficha técnica de jogo, com a identificação de:

- Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

- Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
- Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
- Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

Para além da entrega dos cartões de todos os elementos supramencionados, os Delegados ao jogo devem na mesma altura apresentar ao árbitro as Fichas Técnicas oficiais em duplicado e totalmente preenchidas com as vinhetas dos jogadores.

O duplicado das Fichas Técnicas deve ser entregue ao Delegado de cada clube após o final do jogo, depois do árbitro mencionar os números dos jogadores advertidos e/ou expulsos, bem como das expulsões de Delegados ou elementos técnicos.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

Os árbitros verificarão as Fichas Técnicas oficiais, tendo em atenção as seguintes obrigações:

- Identificar os jogadores, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença, nunca confiando esse cargo a outrem, nem deixando de o fazer.
- Verificar na ficha técnica os jogadores efetivos e suplentes que tenham participado no encontro, registando, no local apropriado, o número dos jogadores substituídos e dos substitutos, bem como o tempo das substituições.
- Indicar nas observações, no verso do impresso, o resultado do jogo e os elementos que foram advertidos e/ou expulsos, ou considerados como tal.
- Visar, mediante a aposição da sua rubrica nas fichas técnicas, todas as informações nelas mencionadas.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

- Assegurar que os Delegados dos clubes confirmem, mediante assinatura no verso das fichas técnicas, todas as informações constantes das mesmas.
  - Devolver aos Delegados dos clubes, no final do encontro, todos os cartões referentes ao jogo.
  - 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.
  - Enviar à FPF, no próprio dia do jogo, toda a documentação, para além da submissão em plataforma eletrónica do respetivo Relatório.
- Nas competições profissionais, a ficha técnica é preenchida pelos clubes até 75 minutos antes da hora de início do jogo e validada pelo árbitro até 60 minutos antes do início de jogo, em moldes definidos pelo Regulamento da Competição.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DOS CARTÕES LICENÇA

Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro, os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado "Descritivo e Outras" do relatório do jogo, uma vez que nestes casos deverá ser elaborado, adicionalmente ao relatório submetido eletronicamente, um Relatório em Papel, tendo ainda em atenção o seguinte:

- Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Bilhetes de Identidade/CC ou outro documento de identificação oficial (com fotografia), de modo a que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.

## NORMAS E INSTRUÇÕES

### FALTA DOS CARTÕES LICENÇA

- 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 o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no boletim do jogo.
- Nos casos indicados nas duas situações anteriores, deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento apresentado.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 4.º árbitro quando nomeado, ou o árbitro assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo em termos de anos de arbitragem.

- Deve adotar-se a mesma forma no caso de o árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigir. (Exemplo: lesão ou indisposição)
- Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou árbitros assistentes, o jogo deve ser definitivamente suspenso.
- Para os efeitos previstos neste número, compete ao Conselho de Arbitragem da FPF (e aos Conselhos de Arbitragem Distritais e Regionais) definir previamente a categoria dos árbitros assistentes.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Se apenas comparecer o 4.º árbitro ou um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro.
- Se faltarem todos os elementos da equipa de arbitragem, deverão os delegados dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- 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.
- 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- O árbitro escolhido nas presentes condições não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
- Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.
- 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.
- Aquele a quem competir esse cargo Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança ou;
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa ou;
- Em última instância, entregará a direção do jogo ao capitão da sua equipa.
- Qualquer das hipóteses previstas não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

## NORMAS E INSTRUÇÕES

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

O Clube que se recusar a cumprir o disposto nos números 9.1, 9.2 e 9.3, será punido por falta de comparência no encontro em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infração cometida, lhe venha a ser aplicada.

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

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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Não sendo possível substituir nos termos indicados os árbitros assistentes faltosos, o árbitro então deve proceder do seguinte modo:

- Se faltar apenas um árbitro assistente, escolherá por sorteio, qual o Clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.
- Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto.
- Para o recrutamento referido nos pontos 9.8 e 9.9, os delegados deverão seguir o critério preconizado número 9.3, tendo em atenção o disposto nos n.ºs 9.4 e 9.5.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em 15 conformidade com o n.º 9.6.

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 -9.11 e não for possível a substituição.

No caso do árbitro ter interrompido o jogo em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das Leis do jogo, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo na direção do jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

- 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 respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação ou à Federação, no prazo de 24 horas.
- Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 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.
  - Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado da equipa presente se encarregará das diligências descritas na alínea a) anterior, devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.
- Nas competições profissionais se, por qualquer razão, o árbitro ou qualquer árbitro assistente designado para dirigir um jogo, o não puder fazer, será substituído pelo árbitro ou árbitro assistente que reúna condições para tal, de acordo com o Regulamento da competição, cabendo tal competência ao Presidente ou Vice-Presidente da Secção Profissional.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ATRASO DE UMA EQUIPA

- Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por motivo que não lhe seja imputável, se a FPF/árbitro estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo. Exceção feita a jogos da Taça de Portugal, onde o tempo máximo de espera é de 60 minutos.
- Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.
- Não se toma 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ATRASO DE UMA EQUIPA

- 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.
- Nas competições profissionais, quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do Diretor Executivo com o pelouro das competições, ou um substituto por si designado, e do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos. Em qualquer outra circunstância, o árbitro deverá aguardar durante um período até 30 minutos, podendo tal período ser alargado até 60 minutos, desde que haja entendimento entre os clubes e o árbitro assim o decida.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Se já dentro das instalações desportivas, a equipa de Arbitragem for ofendida por qualquer interveniente no jogo, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.
- Qualquer outro comportamento antidesportivo deve ser mencionado no relatório do jogo, mas não é contabilizado como 1ª advertência para o jogo que se vai realizar.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## POLICIAMENTO DE JOGOS DE FUTEBOL

- Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial ou dos ARDs onde estes elementos substituam a Força Policial. Nos jogos de competições não profissionais onde não é obrigatória a presença dos elementos anteriormente referidos, é obrigatória a presença de um PCS (Ponto de Contato com a Segurança), que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções.
- Nos jogos em que sejam utilizados os serviços de assistentes de recinto desportivo (ARD) é obrigatória a apresentação ao árbitro de uma cópia do alvará da empresa de segurança, bem como de uma cópia dos cartões profissionais dos ARDs, de forma a comprovar a habilitação para a prestação do serviço e para o desempenho da função.

## NORMAS E INSTRUÇÕES

### O PCS tem os seguintes deveres:

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

## NORMAS E INSTRUÇÕES

### Os Auxiliares do PCS têm os seguintes deveres:

- Identificar-se ao árbitro através do seu documento de identificação;
  - Usar colete identificativo durante o tempo regulamentar do jogo e até a equipa de arbitragem abandonar o recinto;
  - Situar-se em local visível à equipa de arbitragem;
  - Acompanhar a equipa de arbitragem aos balneários no intervalo e no final do jogo.
- O Boletim de Segurança deve ser assinado pelos delegados ao jogo, pelo árbitro e pelo PCS e submetido à FPF juntamente com o relatório do jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## BOLAS A UTILIZAR

Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo, **exceto quando o regulamento da competição estipule de outra forma.**

A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva **são indicados pela entidade organizadora da competição.**

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## CAPITÃO DE EQUIPA

- Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, na Ficha Técnica, de entre os jogadores efetivos, os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções no caso de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.
- O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa
- O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respetivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## CAPITÃO DE EQUIPA

- 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
  - ✓ Desde que este se encontre na zona envolvente do terreno de jogo, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento.
- No caso de o capitão regressar ao terreno de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tanto dar conhecimento ao árbitro.
- A passagem da braçadeira para o sub-capitão, a fim de este assumir as funções de capitão,
  - ✓ Só se torna obrigatória quando o capitão tenha de se afastar da zona envolvente do terreno de jogo, seja substituído ou expulso

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## CAPITÃO DE EQUIPA

- Compete também aos delegados designar os Jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.
- Se o delegado ao jogo dum Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.
- Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa exista um jogador de campo com as funções de capitão.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS

- 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 7 a 9 metros da linha lateral
  - ✓ Sobre a linha de meio campo para procederem à saudação regulamentar.
  - ✓ A equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS

- Por fim a equipa visitante cumprimenta
  - ✓ Os árbitros e a equipa visitada
  - ✓ De seguida, a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem.
  - ✓ Esta cerimónia não deverá prejudicar a hora marcada para o início do jogo
- Em nenhuma circunstância é permitida uma dupla saudação (à tribuna e ao lado oposto).
- Não pode ser celebrada qualquer cerimónia antes ou durante os jogos
  - ✓ Sem que para tal o árbitro tenha recebido a devida autorização da entidade organizadora da prova.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## SORTEIO INICIAL

- O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo, sobre a linha de meio campo, a uma distância de 7 a 10 metros da linha lateral.
- ✓ A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante.
- ✓ Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.
- A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída
- ✓ Em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte
- ✓ A equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## SORTEIO INICIAL

- 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

- Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção
  - Mudará de equipamento o clube visitado.
- Se o jogo for disputado em campo neutro
  - Mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1ª vez em provas oficiais.
  - A expressão "campo neutro", não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade" de utilização por motivo de obras ou "outras

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

- O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo
  - Bem como da equipa de arbitragem.
- Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar de camisola
  - Isso não é impeditivo do jogo se realizar.
- O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador,
  - Bem como também pode jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.
- Os jogadores suplentes devem usar equipamento que os distinga dos jogadores efetivos - fato de treino, camisola ou colete de cor diferente.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

- A camisola dos jogadores deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:
  - Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções
  - Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções
  - Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25cm de altura, e nos calções pelo menos 10cm
  - A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes
  - A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos
  - As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número
  - A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

- É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 4 patrocinadores.
- A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que ai constam, sem prejuízo das regras seguintes
- A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
  - Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600cm<sup>2</sup>;
  - Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm<sup>2</sup>;
  - Na manga esquerda até 100cm<sup>2</sup>, ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm<sup>2</sup>;
  - Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm<sup>2</sup>;
  - Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm<sup>2</sup>.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

- Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20cm<sup>2</sup> em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
- A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200cm<sup>2</sup>.
- 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.
- Nas competições profissionais os requisitos dos equipamentos estão definidos no respetivo Regulamento da Competição.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## PROTESTOS DE JOGOS

- No caso de protestos de jogo deverá ser elaborado, adicionalmente ao Relatório submetido pela plataforma, um relatório em papel, por forma a permitir os procedimentos indicados a seguir.

✓ Deverá ser mencionado no Relatório eletrónico a existência de um protesto de jogo.

- 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## PROTESTOS DE JOGOS

- 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.
  - 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, deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção prevenir o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o boletim para o efeito.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## PROTESTOS SOBRE ERROS DE ARBITRAGEM:

Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do Clube ao jogo, após o encontro.

Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o boletim do jogo, devendo o delegado assinar no local próprio.

Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação de tais protestos.

## PROTESTOS SOBRE QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES

Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados diretamente na entidade organizadora da competição, pelo que os árbitros não devem facultar o Relatório de Jogo para esse efeito

**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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## DURAÇÃO DOS JOGOS

- 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**

- 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## JOGOS NOTURNOS

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

## JOGOS PARTICULARES

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

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

A documentação deve ser enviada à respetiva Associação ou à F.P.F., conforme a competição oficial mais elevada disputada pelas equipas intervenientes.



**AQUECIMENTO**

**Futebol de Portalegre**

Seção de Arbitragem



**NAFP**  
NÚCLEO DE ARBITRAGEM



# NORMAS E INSTRUÇÕES

## PROCEDIMENTOS DURANTE O JOGO

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ATRASSO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

No caso de apenas o árbitro assistente chegar atrasado ao jogo, 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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## CONDUTA IMPRÓPRIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

Se o árbitro assistente se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de fazer ver ao referido árbitro assistente os inconvenientes que lhe podem acarretar da sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Policial.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

### SENIORES / JUNIORES "A" e JUNIORES "B" (Juvenis)

- Cada equipa poderá efetuar cinco substituições durante todo o jogo, no entanto, após o início da segunda parte apenas podem ser efetuadas duas.
- Se houver prolongamento podem fazer mais uma substituição extra

### JUNIORES "C" (Iniciados) e "D" (Infantis)

- Cada equipa poderá efetuar cinco substituições durante todo o jogo, no entanto, após o início da segunda parte apenas podem ser efetuadas duas.
- Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo (exceto no caso de substituições volantes previstos no regulamento da competição).

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

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

- O delegado da equipa ou qualquer dos elementos autorizados a ocupar o banco dos técnicos, vai até junto do 4º árbitro informando-o que a sua equipa pretende proceder a uma substituição. Na inexistência deste, o procedimento deve ser efetuado para com o árbitro assistente.
- Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio campo.
- Na primeira interrupção de jogo, o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeirola na horizontal) de que foi pedida uma substituição; o 4º árbitro levantará a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

- Recebe autorização do árbitro para abandonar o terreno de jogo, exceto se já se encontrar fora do terreno e deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, salvo se o árbitro indicar que o jogador pode sair diretamente na linha de meio-campo ou qualquer outro local (p. ex., por motivos de segurança ou lesão)
- O 4º árbitro, ou na inexistência deste, o árbitro assistente, recebe do delegado ou do elemento do banco um impresso, onde consta o número dos jogadores envolvidos na substituição. Deverá verificar o equipamento do jogador substituído, assim como registrar o tempo de jogo a que se efetua a substituição.
- Deve sair do terreno de jogo imediatamente para a área técnica ou balneário e já não poderá voltar a participar no jogo, exceto nos casos em que as substituições ilimitadas sejam permitidas.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

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

- O delegado da equipa ou outro elemento do banco pede a substituição ao 4º árbitro, ou na inexistência deste ao árbitro assistente, entregando-lhe o impresso de substituição
- O 4º árbitro deverá exibir a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco, após a vistoria das balizas por parte do árbitro assistente e quando este já se encontrar junto a si na linha de meio campo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

O 4º árbitro, ou na sua inexistência, o árbitro assistente, deverá sempre controlar as substituições e permitir a entrada dos suplentes no terreno de jogo após o sinal do árbitro.

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

Se for efetuada uma substituição durante o intervalo ou antes do prolongamento, o procedimento deve ser concluído antes do recomeço do jogo. Se o árbitro não for informado, o suplente pode continuar a jogar, não é tomada qualquer medida disciplinar e a questão é reportada à autoridade competente.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

Nos jogos em que exista 4.º árbitro, a placa anunciadora do tempo de compensação 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 efetuada apenas no final da 2.ª parte do jogo e do prolongamento pelo árbitro assistente, de acordo com as seguintes instruções:

- 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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

- O 4.º árbitro, no final o tempo regulamentar, 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 respetiva placa

Se durante a compensação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de compensação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

- ❖ Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo concedam os seguintes valores:
  - ✓ Cada paragem (substituição) – 45 (quarenta e cinco) segundos, em média
  - ✓ Cada assistência e/ou transporte de jogadores lesionados - 1 (um) minuto, em média
  - ✓ Casos particulares - ter em conta o tempo perdido (exemplos: guarda-redes assistido em campo, paragem para hidratação de jogadores, etc.)

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

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

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

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá exhibir de imediato o cartão amarelo a esse jogador.

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, bem como nas fichas técnicas.

O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo pontapés da marca de penálti).

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

**Não devem ser exibidos cartões a um jogador caído no solo.**

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

No caso de um jogador expulso pelo árbitro se recusar a abandonar o terreno de jogo, o árbitro deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado ao jogo da respetiva equipa. Se a intervenção referida sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força Policial.

Quando o árbitro tiver de advertir ou expulsar qualquer elemento do banco (delegado, médico, massagista, treinadores) deverá em conformidade com o comportamento, utilizar o cartão amarelo ou vermelho para punir a infração cometida.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a ação dos restantes elementos do banco, no sentido de fazer acatar a sua decisão. Se a ação referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força Policial.

No caso de expulsão do médico ou do massagista, estes poderão mesmo assim permanecer na área técnica, se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.

No caso de expulsão do Delegado, o mesmo deverá abandonar a área técnica, podendo no entanto assinar as fichas técnicas no final do jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a ação dos restantes elementos do banco, no sentido de fazer acatar a sua decisão. Se a ação referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força Policial.

No caso de expulsão do médico ou do massagista, estes poderão mesmo assim permanecer na área técnica, se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.

No caso de expulsão do Delegado, o mesmo deverá abandonar a área técnica, podendo no entanto assinar as fichas técnicas no final do jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AÇÕES DISCIPLINARES

### Um jogador que é expulso:

- Antes de ser entregue a ficha de jogo, não pode ser inscrito na mesma seja em que qualidade for:
  - Depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo, pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido;
- Após o início do jogo, não pode ser substituído;
- Um suplente inscrito que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro deverá avisar o capitão dessa equipa de que dará por terminado o jogo por insubordinação.

Após o aviso, caso se mantenha essa atitude, suspenderá definitivamente o jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## INCIDENTES GRAVES

- No caso excepcional de incidentes muito graves que degeneram em conflitos sobre o terreno de jogo:
- Nelas participando muitos jogadores
- Em diversos locais
- Impossibilitando assim a equipa de arbitragem de identificar todos os infratores passíveis de expulsão
- Devido ao elevado número
- O árbitro deverá interromper o jogo
- Remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO

Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona entre as linhas de demarcação do terreno de jogo e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos e das Forças de Segurança, os elementos mencionados no Regulamento da Competição, devidamente credenciados.

## HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS

O fornecimento de bebidas para hidratação só é permitido no momento em que o jogo esteja interrompido.

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

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

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ZONA DE AQUECIMENTO DOS JOGADORES SUPLENTES

O aquecimento dos suplentes deverá ser efetuado, preferencialmente, atrás do árbitro assistente n.º 1, sempre que o campo tenha condições para tal.

Não sendo possível, terá de ser feito atrás da linha de baliza da própria equipa, nunca atrás da linha de baliza adversária.

No caso de não haver 4º árbitro, devem fazê-lo do lado do árbitro assistente, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interceção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza.

Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de três jogadores em simultâneo, podendo um preparador físico, quando presente, sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento aos suplentes que fazem o seu aquecimento.

Antes do jogo, o árbitro (ou o 4º Árbitro) indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## JOGOS INTERROMPIDOS

Quando por motivo de força maior o árbitro interromper o jogo, os capitães dos dois Clubes, são obrigados a inquirir dele se o jogo prossegue ou não, devendo o árbitro elucidá-los. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo 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.

A suspensão tomar-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 respetivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorrido os trinta minutos.

Nos jogos das competições profissionais, o árbitro deverá aguardar durante um período até 30 minutos, podendo tal período ser alargado até 60 minutos, desde que haja entendimento entre os clubes e o árbitro assim o decida.

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.

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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

Quando por más condições atmosféricas, 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, até 24 horas depois
- ✓ A menos que os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinem declaração na ficha técnica
- ✓ Expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior “devendo constar a proposta da nova data”
- ✓ Cabendo sempre à F.P.F./A.F.P. designar a nova data para a sua realização ou conclusão.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

Quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do terreno de jogo, aplica-se o disposto no número anterior.

Iniciado e interrompido o jogo, pelos motivos acima indicados, o tempo de jogo em falta completa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção.

Face ao que antecede, cumpre ao árbitro contactar telefonicamente com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber eventuais instruções.

No caso das competições profissionais, quando, por causa fortuita ou de força maior, não se verificarem as condições para que um jogo se inicie ou se conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á, no mesmo estádio, dentro das 30 horas seguintes, exceto nos casos previstos no Regulamento da Competição, por exemplo, se ambos os clubes acordarem a respetiva realização ou conclusão em outra data, respeitados os limites referidos nos nº 2 a 4 do artigo 42.º do RC e o façam consignar no relatório de jogo

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE

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.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE

### Quando a agressão for feita por espectadores deverá

- Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força Policial em serviço no campo.
- Caso não seja possível o referido na alínea acima, deverá fazer a devida participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima.
- Deverá referir no relatório do jogo a identificação do responsável pela Força Policial e/ou o Posto em quem foi feita a participação, bem como todos os pormenores da ocorrência, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
  - Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo de onde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
  - Deverá ainda apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A F.P.F./A.F.P. fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE

Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório:

- **Agressões a agentes da autoridade**
  - Quer sejam diretamente observadas
  - Quer lhe sejam participadas pelo Comandante da Força Policial ou quem o substitua
- **Devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.**

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM AOS BALNEÁRIOS NO INTERVALO

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

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

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES

De acordo com o respetivo Regulamento, se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado, é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo.

Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, os Clubes procedem a um desempate através de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo.

Nos casos em que no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma meia-final, os Clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos. Se da aplicação do critério referido no número anterior a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos da meia-final, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos fora de casa, incluindo no prolongamento do segundo jogo.

Se mesmo assim a igualdade se mantiver, aplica-se o disposto nos nºs 16.1 e 16.2.

Nas Competições Profissionais o procedimento está definido no Regulamento específico de cada prova.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## PARTICIPAÇÃO DE SURDOS

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

# PROCEDIMENTOS DEPOIS DO JOGO

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

A equipa de arbitragem só deve abandonar o terreno de jogo, depois dos jogadores das duas equipas o terem feito.

Nas competições profissionais poderá ser o 4º Árbitro a controlar os jogadores que por qualquer razão permaneçam dentro do terreno de jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:

- Delegados dos Clubes participantes;
- Delegados de jogo da FPF;
- Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
- Elementos das forças de segurança.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, excepcionalmente podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

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

Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 2.1 e 2.2.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O acesso de médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.

Nas competições profissionais têm livre acesso ao balneário da equipa de arbitragem os delegados da Liga, o médico credenciado para efetuar o controlo antidopagem, a um membro da Secção da Área Profissional do Conselho de Arbitragem e o observador dos árbitros, para o desempenho das suas funções.

Mediante autorização do árbitro, têm ainda acesso ao balneário da equipa de arbitragem nas competições profissionais, os delegados dos clubes intervenientes, o diretor de campo, o diretor de segurança da equipa visitada, forças de segurança pública, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, bem como elementos da Liga em serviço e respetivos serviços técnicos.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- ✓ Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Comandante da Força Policial presente no estádio, ou no Posto Policial mais próximo possível.
- ✓ Deverá relatar os factos no relatório do jogo (ou em aditamento), indicando se possível, a que Clube pertencem os prevaricadores.
- ✓ Deverá ainda enviar posteriormente à entidade organizadora da competição, um orçamento para a sua reparação.

## ITINERÁRIOS

Os elementos da equipa de arbitragem devem aceitar as sugestões dos Comandantes da Força Policial, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, quer na saída das instalações desportivas, quer no percurso de regresso a casa

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## OFERTAS E LEMBRANÇAS

Os árbitros podem aceitar pequenos objetos meramente simbólicos de cortesia (emblemas, galhardetes, lembranças regionais, etc), apenas após o final jogo e cujo valor não exceda 1.5 UC.

No âmbito das competições profissionais não são disciplinarmente relevantes as ofertas conforme os usos e costumes desportivos, desde que constituam merchandising do clube ou produtos tradicionais da região, de valor não superior a €150.00, computados por jogo e por agente.

As ofertas e lembranças mencionadas nas alíneas anteriores devem ser mencionadas no relatório de jogo.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## INTRODUÇÃO DE CARTÕES NA PLATAFORMA E-ÁRBITRO

Procedimento e regras para a Introdução de cartões amarelos e vermelhos na Plataforma E-árbitro, adotando-se a mesma metodologia no preenchimento das fichas técnicas:

- Cartão Amarelo = Usar o símbolo cartão amarelo
- Cartão Vermelho direto = Usar o símbolo cartão vermelho
- Cartão amarelo e subsequente segundo amarelo = Usar o símbolo cartão amarelo e depois o símbolo duplo amarelo
- Cartão amarelo, seguido de segundo amarelo, se após o vermelho (consequente do duplo amarelo) cometer nova infração para vermelho direto = Usar o símbolo cartão amarelo e depois o símbolo duplo amarelo e depois o vermelho.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## OCORRÊNCIAS APÓS ENTREGA DE DOCUMENTAÇÃO

Qualquer ocorrência depois de a documentação ter sido entregue ao delegado da equipa, os factos devem ser mencionados em aditamento ao relatório de jogo.

### Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em INSTALAÇÕES:

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

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em 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;
- Falta de proteção por parte do delegado do Clube visitado;
- Presença de elementos não credenciados/identificados junto à cabina da equipa de arbitragem ou outras zonas reservadas;
- Etc.

## NORMAS E INSTRUÇÕES

### Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em POLICIAMENTO:

- Sempre que haja ferimentos em qualquer dos intervenientes na partida ou danos materiais na viatura da equipa de arbitragem, deve referir-se que *"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 do Posto da PSP (ou GNR) de (nome da localidade)."*

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em COMPORTAMENTO DO PÚBLICO:

- *“Quando a equipa de arbitragem regressava aos balneários - no intervalo (ou final do jogo) - o público afeto ao Clube (nome do Clube), chamou-nos .....lançou.....cuspiu.....”*
- *“Aos 30 minutos do 2º tempo foram arremessadas pedras (identificar sempre que possível os objetos) que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento (ou não causando qualquer ferimento). O público que arremessou os objetos (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, aproximadamente dezenas ou centenas (ou indicar o número), 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 (quantificar) metros das instalações), foram arremessadas pedras (identificar) por adeptos do Clube (nome do Clube) que causaram os seguintes danos (identificar) na viatura que transportou a equipa de arbitragem. O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.”*

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

### Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

- *“Em anexo se junta documento assinado, 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), ou não me foi comunicado o motivo do atraso.”*
- *“O 2º tempo iniciou-se às..... por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior, emitindo opinião).”*

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

### Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

- *“Ao 1.º e/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 em documento próprio que se anexa.”*

O 4.º árbitro deverá elaborar um relatório do jogo onde conste os jogadores que obtiveram os golos, os cartões amarelos e vermelhos exibidos, as substituições efetuadas, bem como o relato de comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes. O 4.º árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido.

Todos os elementos da equipa de arbitragem são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que nele constar.

Qualquer discordância quanto ao seu conteúdo deverá ser comunicado por escrito, de imediato, ao órgão competente que tiver efetuado a sua nomeação.

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## CONFIDENCIALIDADE DO RELATÓRIO

**TODOS OS ASSUNTOS CONSTANTES DOS RELATÓRIOS SÃO DE NATUREZA CONFIDENCIAL, SENDO VEDADO AOS ÁRBITROS PRESTAREM QUAISQUER INFORMAÇÕES SOBRE OS MESMOS.**

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## REMESSA DE DOCUMENTAÇÃO/INFORMAÇÃO

É obrigatório elaborar e submeter o relatório do jogo, fichas técnicas e modelo “Fair Play” na plataforma eletrónica, nos seguintes prazos:

- Nas competições profissionais, imediatamente após o jogo;
- No campeonato de Portugal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futsal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futebol feminino, até 12 horas após o final do jogo ou até 18 horas, no caso dos jogos realizados nas Regiões Autónomas;
- Nas restantes competições da FPF, até 24 horas após o final dos jogos.

É obrigatório enviar o resultado do jogo para a FPF através de SMS, no prazo máximo de 15 minutos após o final do jogo, salvo motivo de força maior devidamente justificado;

Deverá constar de relatório complementar os factos suscetíveis de serem incluídos no relatório de jogo, de que apenas deles tenham tomado conhecimento após o preenchimento daquele;

Deverá ser enviado o relatório complementar nos termos definidos pelo Conselho de Arbitragem respetivo.







# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANEXOS E IMPRESSOS DIVERSOS

### 4 – Impresso de Substituição de Jogador

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

**SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR**

CLUBE: \_\_\_\_\_

**SAI**      **ENTRA**

ESTE IMPRESSO DEVE SER ENTREGUE AO ÁRBITRO ASSISTENTE OU AO ÁRBITRO

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANEXOS E IMPRESSOS DIVERSOS

5 – Impresso de identificação da Equipa de Arbitragem

 FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

 CONSELHO DE ARBITRAGEM  
CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA FUTEBOL DE 11

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

ÁRBITRO \_\_\_\_\_

ÁRB. ASSISTENTES \_\_\_\_\_

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

DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

© Árbitro

FUTEBOL POR TODOS FUTEBOL PARA TODOS

# NORMAS E INSTRUÇÕES

## ANEXOS E IMPRESSOS DIVERSOS

### 6 – Relatório do 4º Árbitro

 FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL				 CONSELHO DE ARBITRAGEM RELATÓRIO DO 4º ÁRBITRO																																			
JOGO N.º _____		CLUBES _____ / _____		DATA ____/____/____																																			
PROVA _____				DATA ____/____/____																																			
<table border="1"><thead><tr><th>CLUBE</th><th>JOGADOR N.º</th><th>MINUTOS</th><th>PARTI</th></tr></thead><tbody><tr><td>GOLOS</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CARTÕES</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>SUBSTITUIÇÕES</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				CLUBE	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTI	GOLOS				CARTÕES				SUBSTITUIÇÕES				<table border="1"><thead><tr><th>CLUBE</th><th>JOGADOR N.º</th><th>MINUTOS</th><th>PARTI</th></tr></thead><tbody><tr><td>GOLOS</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CARTÕES</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>SUBSTITUIÇÕES</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				CLUBE	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTI	GOLOS				CARTÕES				SUBSTITUIÇÕES			
CLUBE	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTI																																				
GOLOS																																							
CARTÕES																																							
SUBSTITUIÇÕES																																							
CLUBE	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTI																																				
GOLOS																																							
CARTÕES																																							
SUBSTITUIÇÕES																																							
RELATÓRIO DESCRITIVO																																							
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____																																							
DATA ____/____/____				O 4º ÁRBITRO _____																																			





**FPF**

# NORMAS E INSTRUÇÕES



**FPF**



**FPF  
ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**