



FPF  
**ACADEMIA**  
DE ARBITRAGEM



**FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL**

# TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

**Joaquim Calado**



## PREPARAÇÃO PARA O JOGO

- Nomeação
  - Contactar colegas
  - Plano de viagem
  - Troca informação sobre equipamentos
- Scouting
- Reunião preparatória
- Chegada às instalações desportivas
- Recepção dos Delegados ao Jogo





## ENTRADA NO TERRENO DE JOGO



## SAUDAÇÃO INICIAL



## CUMPRIMENTO ÀS EQUIPAS



## SORTEIO (MOEDA AO AR)



# POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO

## ÁRBITRO

A melhor posição é aquela em que o árbitro pode tomar uma boa decisão.

Todas as recomendações referentes ao posicionamento devem ser adaptadas em função das informações específicas sobre as equipas, os jogadores e os acontecimentos surgidos durante o jogo.



# POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO

## ÁRBITRO

- O árbitro, na sua movimentação, deve utilizar o sistema em diagonal.
- O jogo deve desenrolar-se entre o árbitro e o árbitro assistente mais próximo.
- O árbitro assistente mais próximo deve encontrar-se dentro do campo de visão do árbitro.
- Acompanhar o jogo numa posição lateral torna mais fácil seguir o jogo e manter o árbitro assistente mais próximo no seu campo de visão.
- O árbitro deve encontrar-se suficientemente perto da jogada para observar o jogo sem interferir no jogo.



TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM

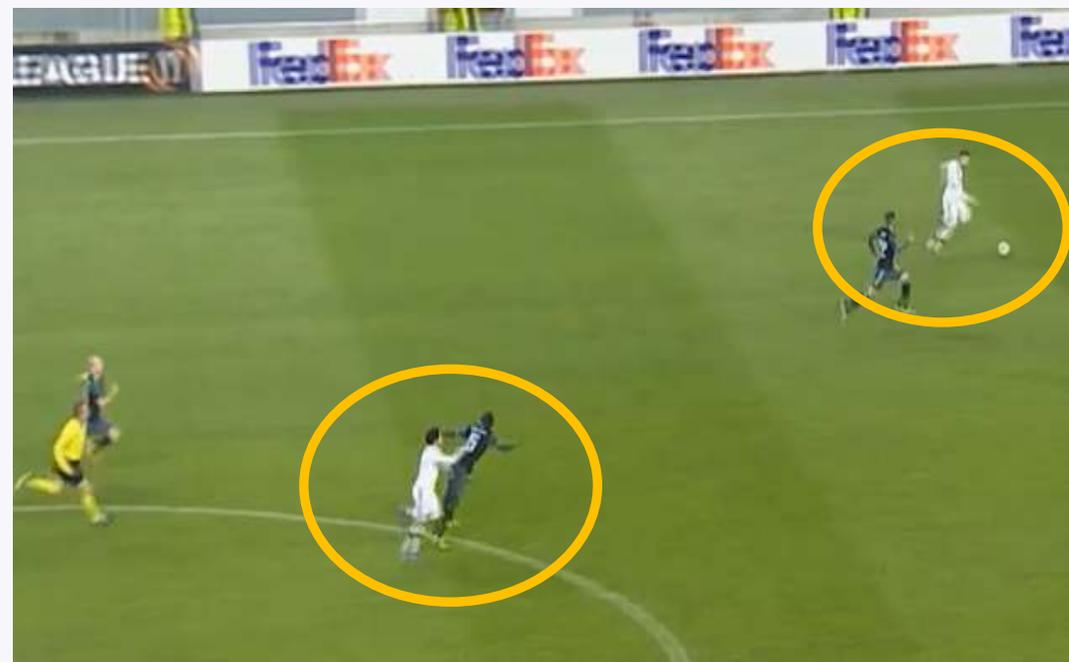


# POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO

## ÁRBITRO

“O que é preciso ver” nem sempre acontece nas proximidades da bola. O árbitro também tem que prestar atenção:

- aos confrontos de jogadores sem bola;
- às possíveis infrações na zona para onde se dirige o jogo;
- às infrações que são cometidas depois da bola ter sido afastada.



# POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO

## ÁRBITROS

### ASSISTENTES

Devem colocar-se na linha do penúltimo defensor ou da bola, se esta estiver mais próxima da linha de baliza do que o penúltimo defensor.

Devem estar sempre de frente para o terreno de jogo, mesmo durante a corrida.

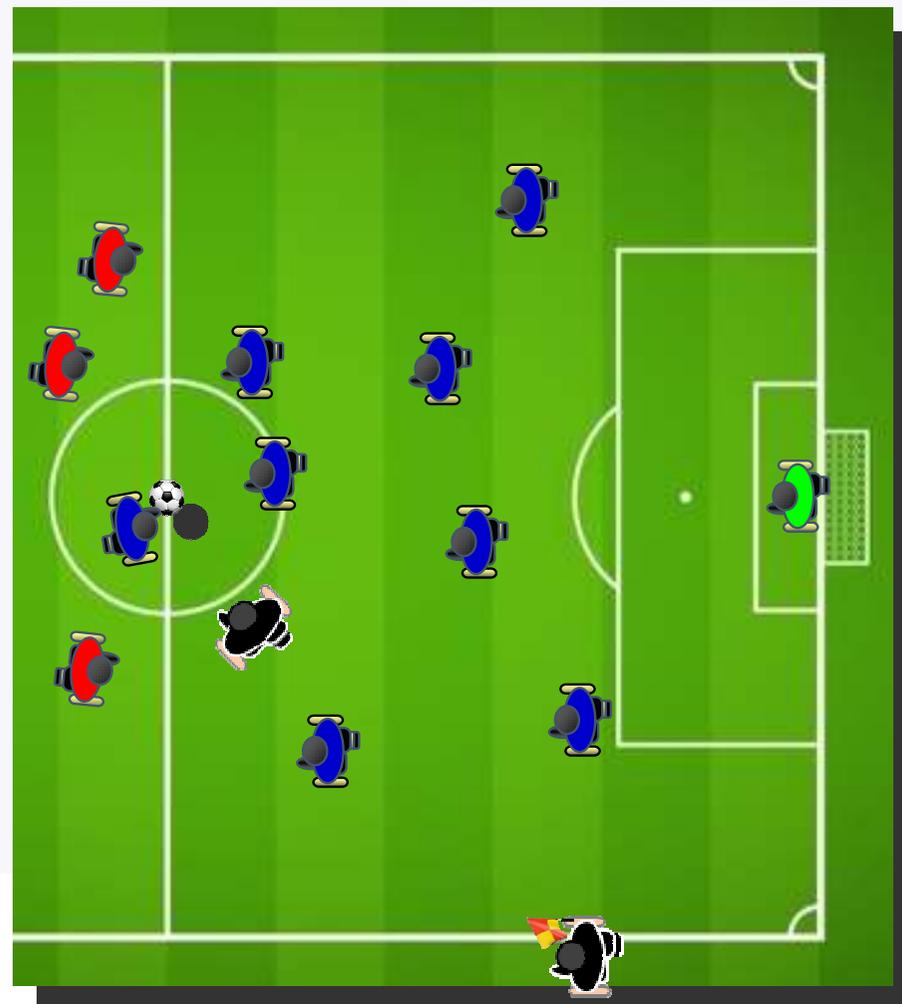
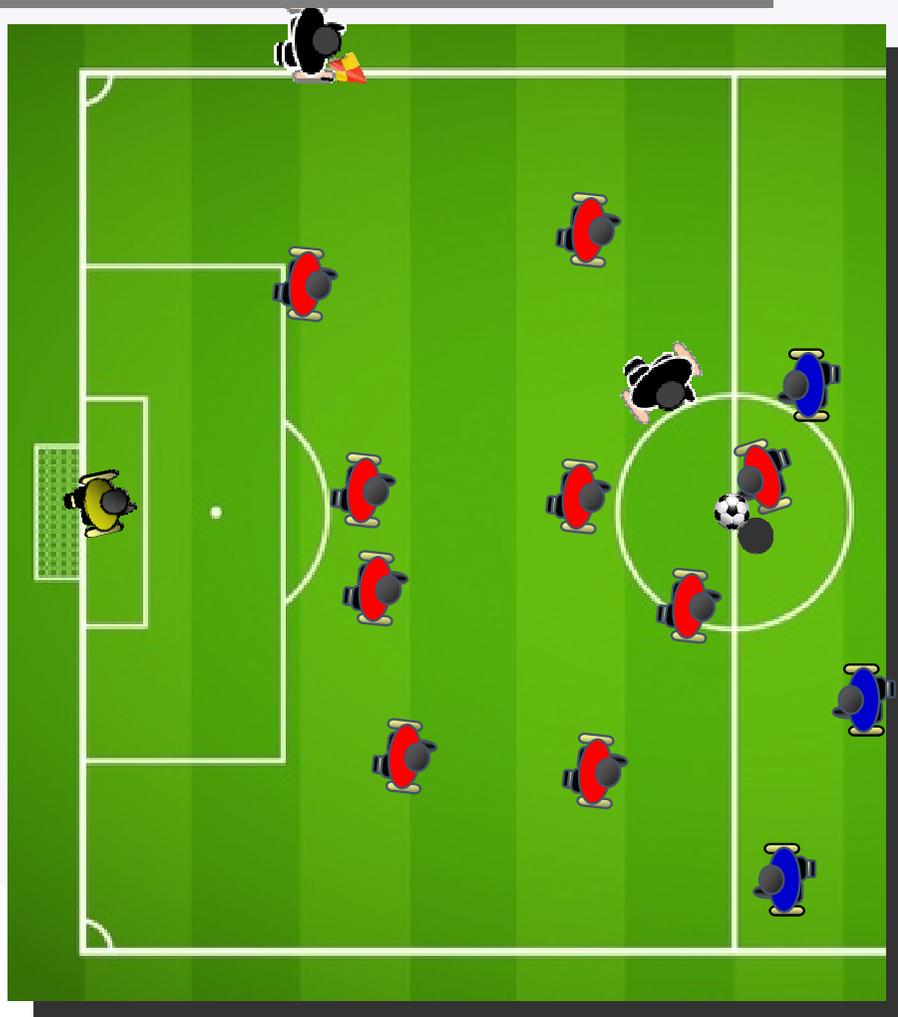
Para distâncias curtas, devem ser utilizados os movimentos laterais:

- São particularmente importantes para ajuizar as situações de fora de jogo e para garantir um melhor campo de visão.



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

## PONTAPÉ DE SAÍDA



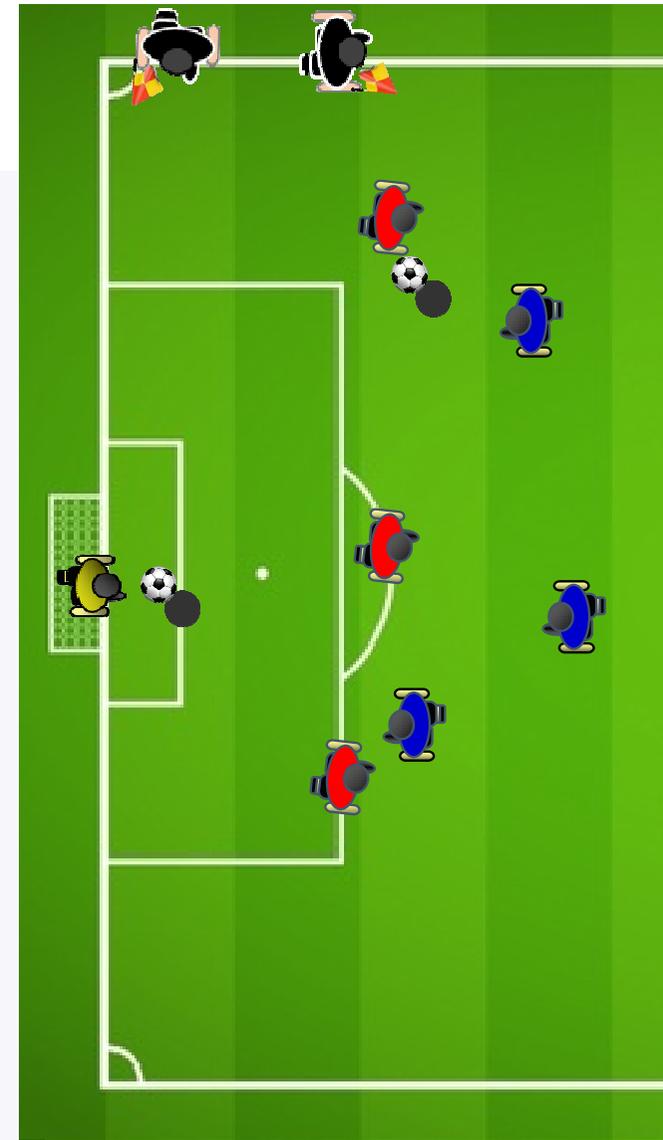
## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### PONTAPÉ DE BALIZA – ÁRBITROS ASSISTENTES

Os árbitros assistentes devem primeiro controlar se a bola está dentro da área de baliza.

Se a bola não se encontra no local correto, o árbitro assistente não deve mover-se da sua posição, deve estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira.

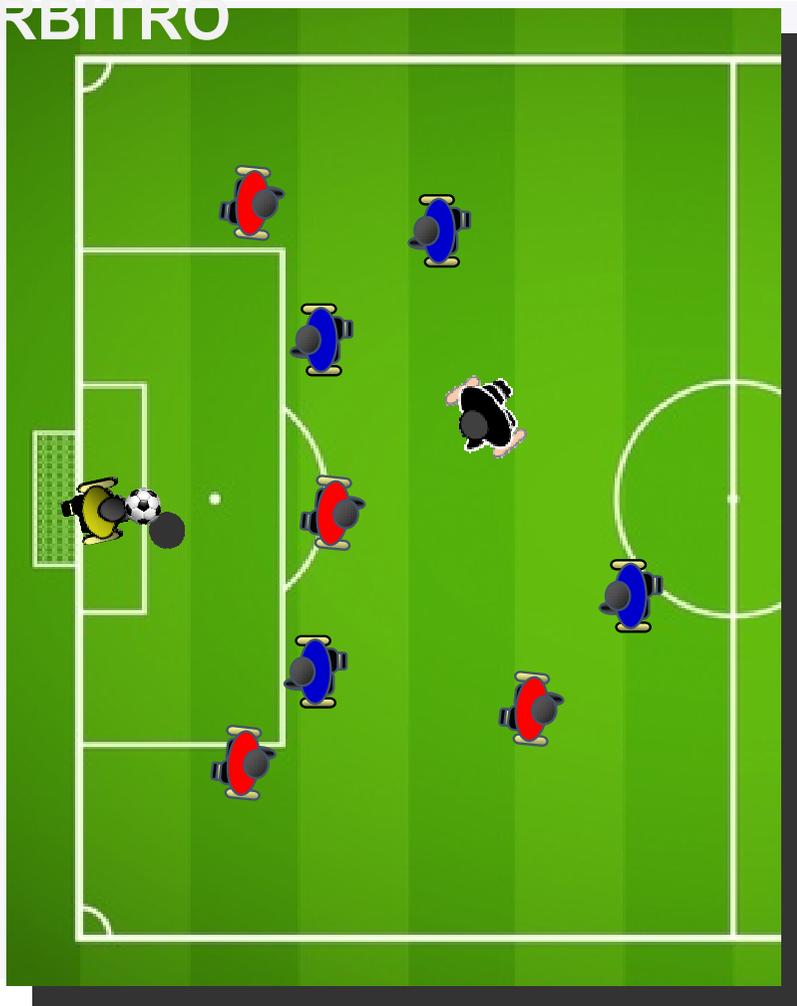
Logo que a bola se encontre no local correto dentro da área de baliza, o árbitro assistente desloca-se para a posição que lhe permita verificar a linha do fora de jogo.



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

FOURDA

## PONTAPÉ DE BALIZA – ÁRBITRO



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

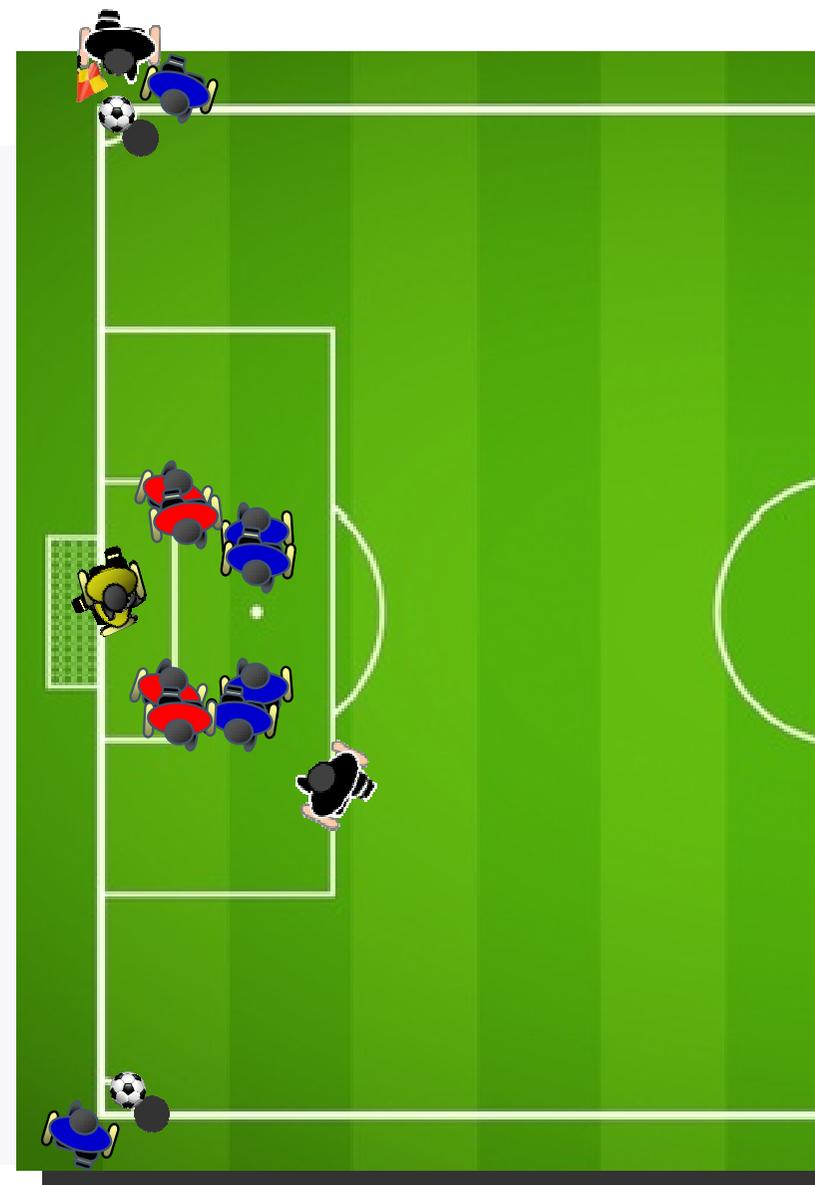
## PONTAPÉ DE CANTO

O árbitro deve colocar-se à entrada da área de penálti, na sua diagonal.

O árbitro assistente deve colocar-se atrás da bandeira de canto, no enfiamento da linha de baliza.

- Deve ter o cuidado de não interferir com o jogador que vai marcar o pontapé de canto.
- Tem o dever de controlar se a bola está bem colocada dentro da área de canto.

**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

## PONTAPÉ-LIVRE

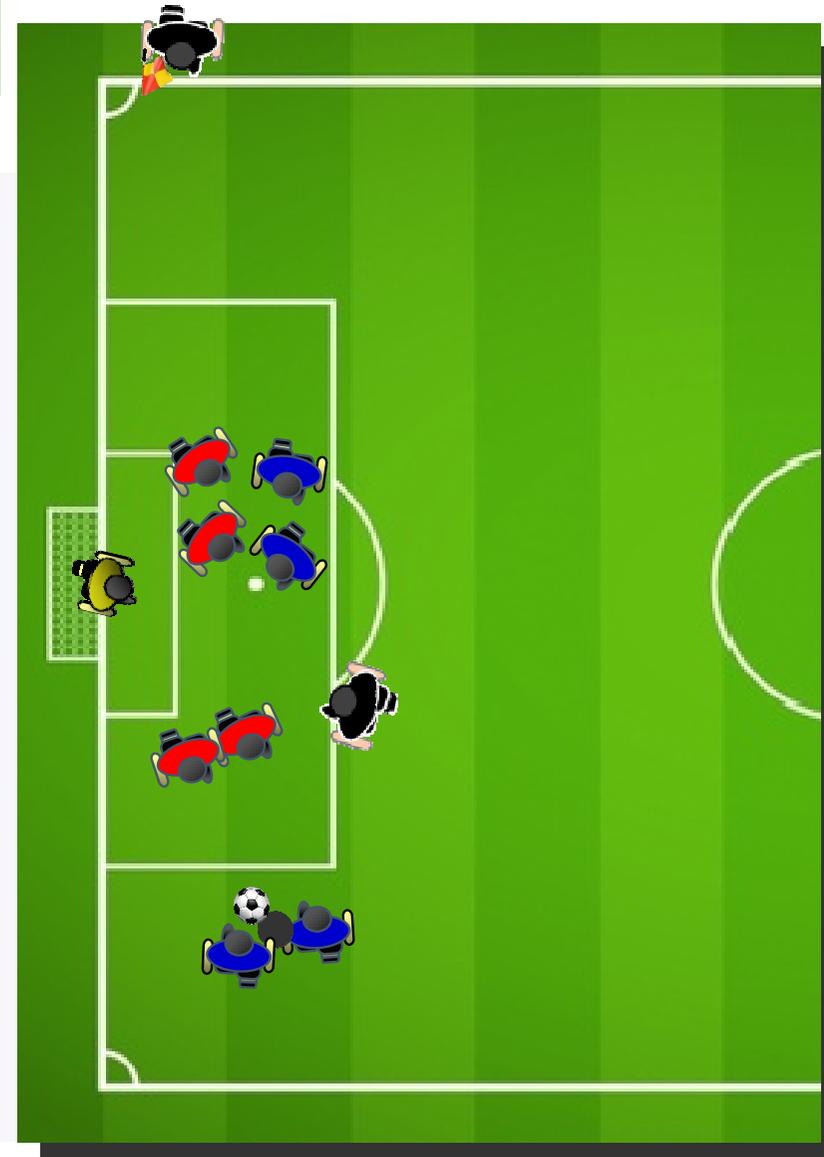
O árbitro deve colocar-se numa posição que lhe permita controlar os jogadores da barreira, a baliza e a zona do jogo para onde a bola vai ser colocada.

Deve evitar estorvar a movimentação do jogadores.

O árbitro assistente deve colocar-se na linha do penúltimo defensor a fim de controlar o fora de jogo.

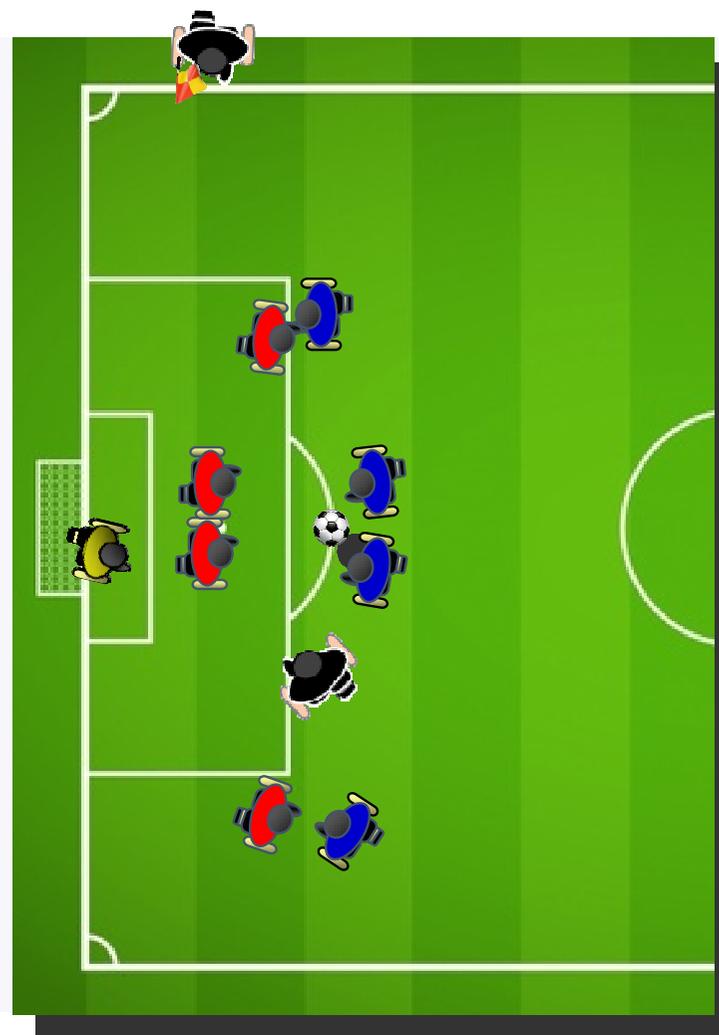
Deve estar pronto para seguir a trajetória da bola, no caso de o remate ser direto à baliza, correndo ao longo da linha lateral, até à bandeira de canto.

**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

## PONTAPÉ-LIVRE



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

## PONTAPÉ DE PENÁLTI

O árbitro deve colocar-se dentro da área de penáلتي, sensivelmente entre o enfiamento da marca de penáلتي e a linha da área de penáلتي paralela à linha de baliza, para controlar o executante e a distância exigida dos jogadores.

O árbitro assistente deve colocar-se na interseção da linha de baliza com a área de penáلتي para controlar se o guarda-redes se move para a frente, antes que a bola seja pontapeada e se a bola transpõe a linha de baliza.

**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**



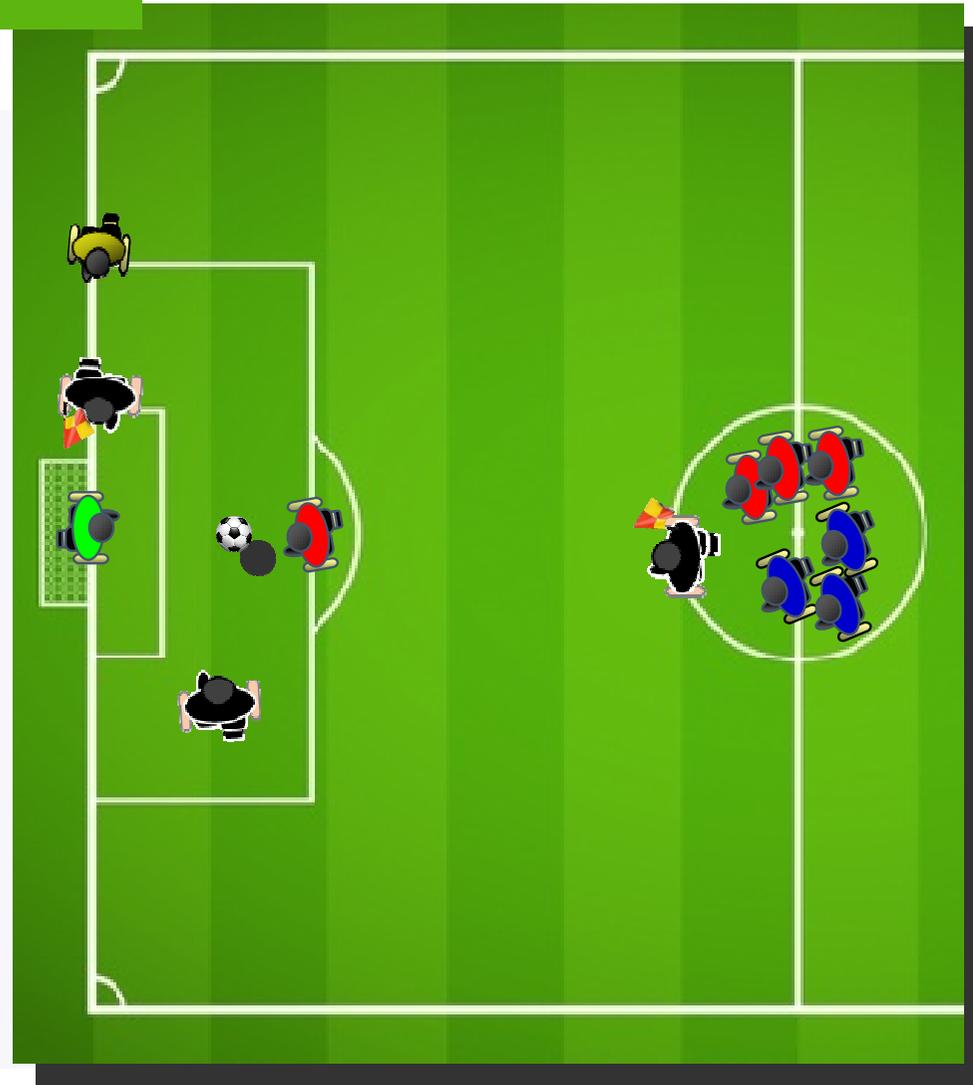
## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### PONTAPÉS DA MARCA DE PENÁLTI

O árbitro deve colocar-se dentro da área de penáلتi, sensivelmente no enfiamento da marca de penáلتi.

Um dos árbitros assistentes deve colocar-se na interceção da linha de baliza com a área de baliza.

O outro árbitro assistente deve colocar-se no círculo central para controlar os jogadores.



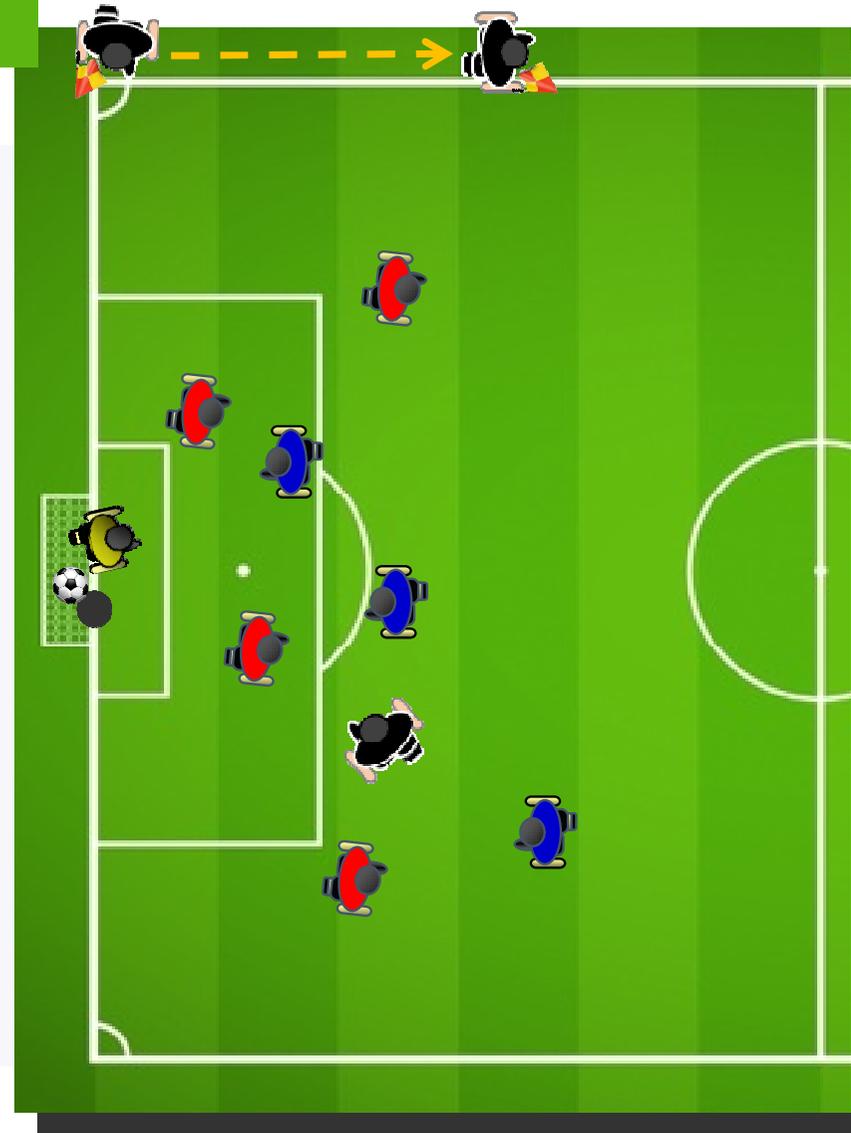
## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### SITUAÇÕES DE “GOLO OU NÃO GOLO”

Se o golo foi obtido sem haver qualquer dúvida, o árbitro e o árbitro assistente devem estabelecer contacto visual e o árbitro assistente deve correr rapidamente ao longo da linha lateral uma distância de 25 a 30 metros na direção da linha de meio-campo, **sem levantar** a sua bandeira.

Se o golo foi obtido, mas a bola parece, entretanto, continuar em jogo, o árbitro assistente deve primeiramente **levantar** a sua bandeira para chamar a atenção do árbitro e depois seguir o procedimento

acima mencionado.  
TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM



## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### GUARDA-REDES SOLTA A BOLA DAS MÃOS

Os árbitros assistentes devem colocar-se no enfiamento da linha da área de penálti e verificar se o guarda-redes toca a bola com as mãos fora da área de penálti.

Logo que o guarda-redes solte a bola das mãos, os árbitros assistentes devem colocar-se de maneira a controlar o fora de jogo.



## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### CONSULTA

No que se refere a consultas sobre questões disciplinares, um olhar e um sinal discreto de mão do árbitro assistente para o árbitro são normalmente suficientes.

No caso de ser necessária uma consulta direta, o árbitro assistente pode penetrar 2-3 metros no terreno de jogo. Enquanto trocam impressões devem ambos virar-se para dentro do terreno, para evitar que a sua conversa possa ser entendida e para observar os jogadores e o terreno de jogo.



## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### CONFRONTAÇÕES EM

### GRUPO

Em situações de confrontações em grupo de jogadores:

- O árbitro assistente mais próximo pode penetrar no terreno para ajudar o árbitro.
- O outro árbitro assistente deve observar e tomar nota dos pormenores do incidente.
- O quarto árbitro deve permanecer nas proximidades das áreas técnicas.



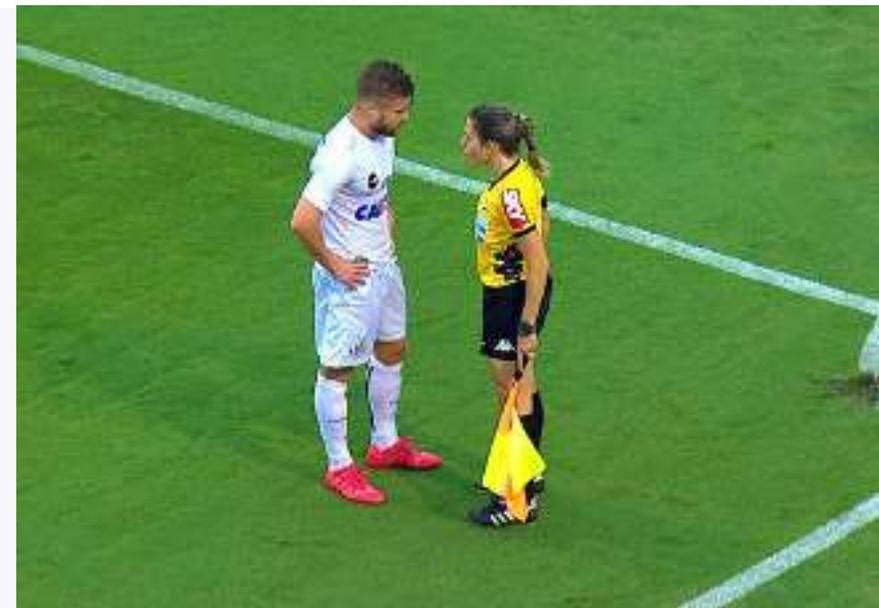
## POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

### DISTÂNCIA

### EXIGIDA

Quando haja um pontapé-livre muito perto da linha lateral, onde se encontra o árbitro assistente:

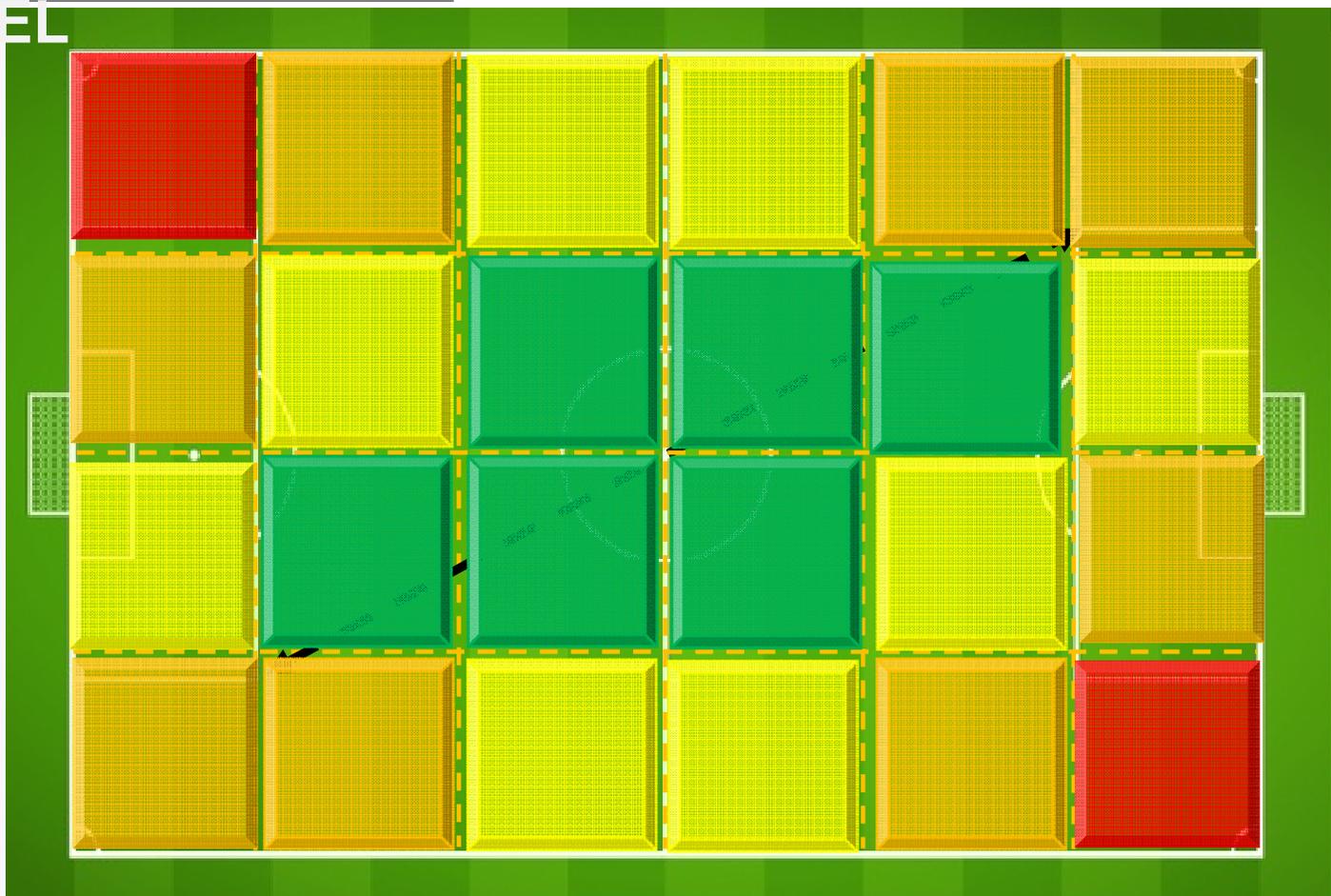
- Este pode entrar no terreno de jogo (normalmente a pedido do árbitro) para se assegurar que os jogadores estão a 9,15 metros da bola.
- Neste caso, o árbitro deve esperar até que o árbitro assistente retome o seu lugar antes de recomeçar o jogo.



# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE

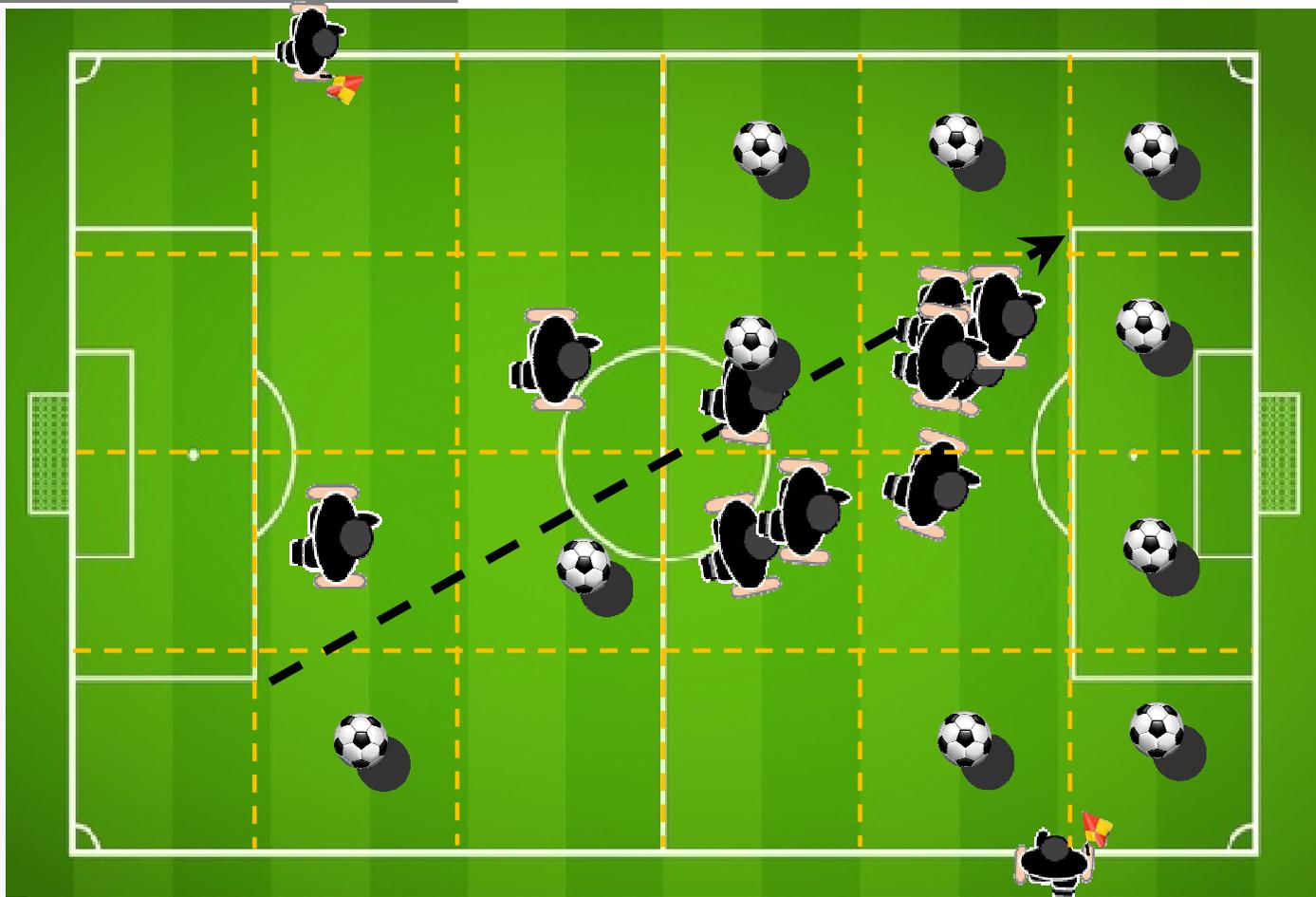
## DIAGONAL

### FLEXÍVEL



# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE JOGO

## DIAGONAL FLEXÍVEL



# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE

## DIAGONAL

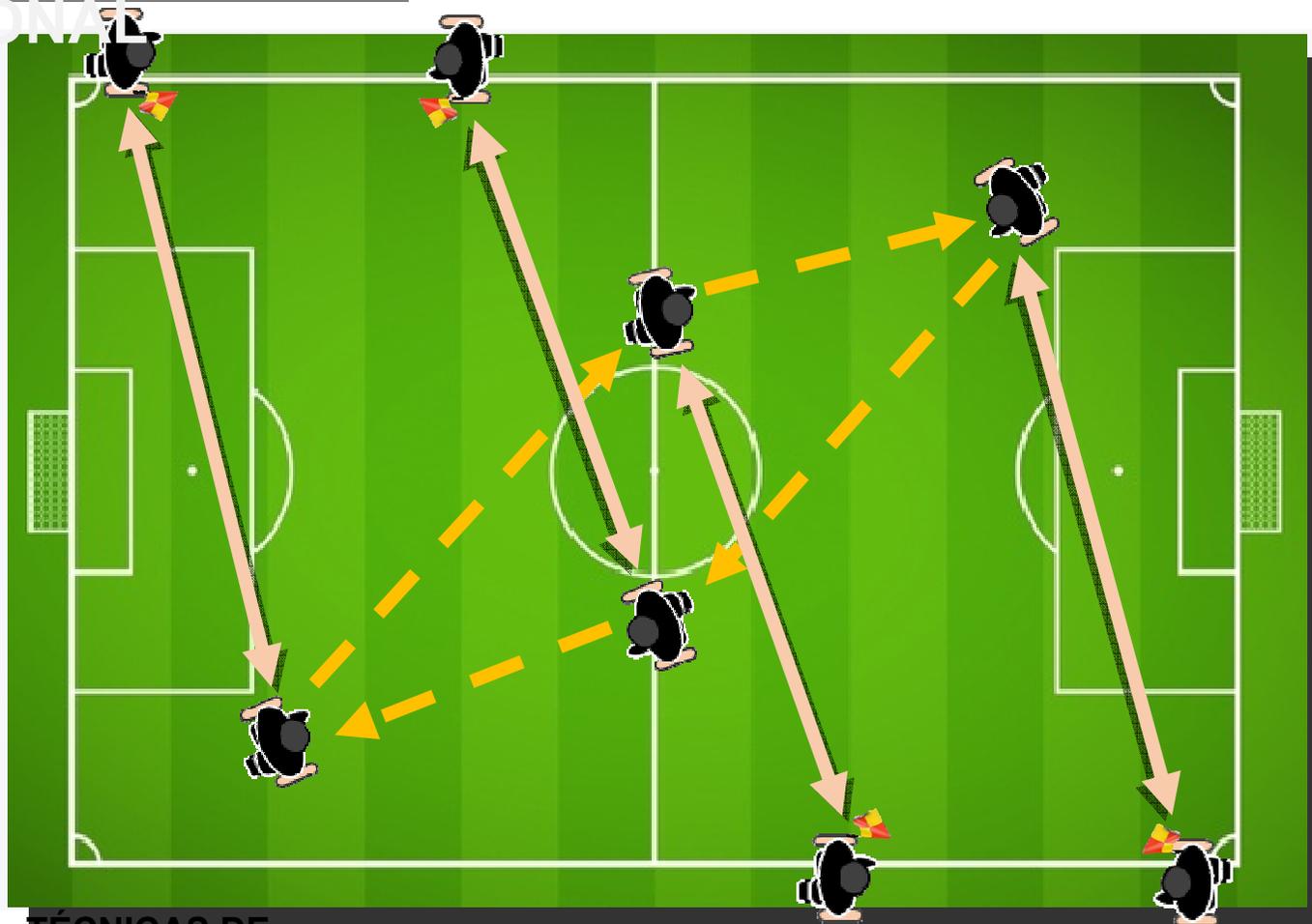
### FLEXÍVEL



# POSICIONAMENTO E TRABALHO DE

FOCO

ATENCIONAL

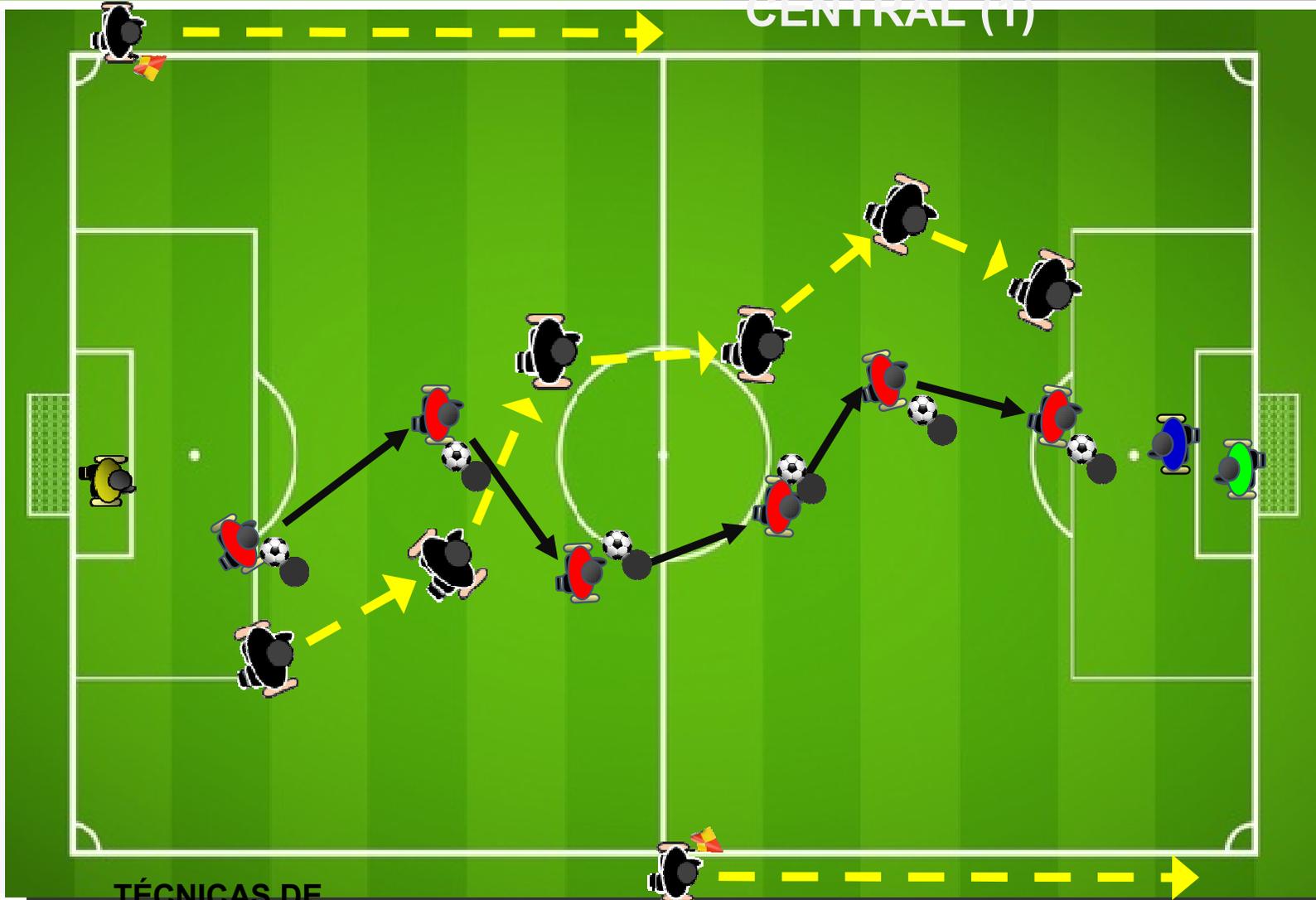


TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM



# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE JOGO

## ATAQUE PELO CORREDOR CENTRAL (1)



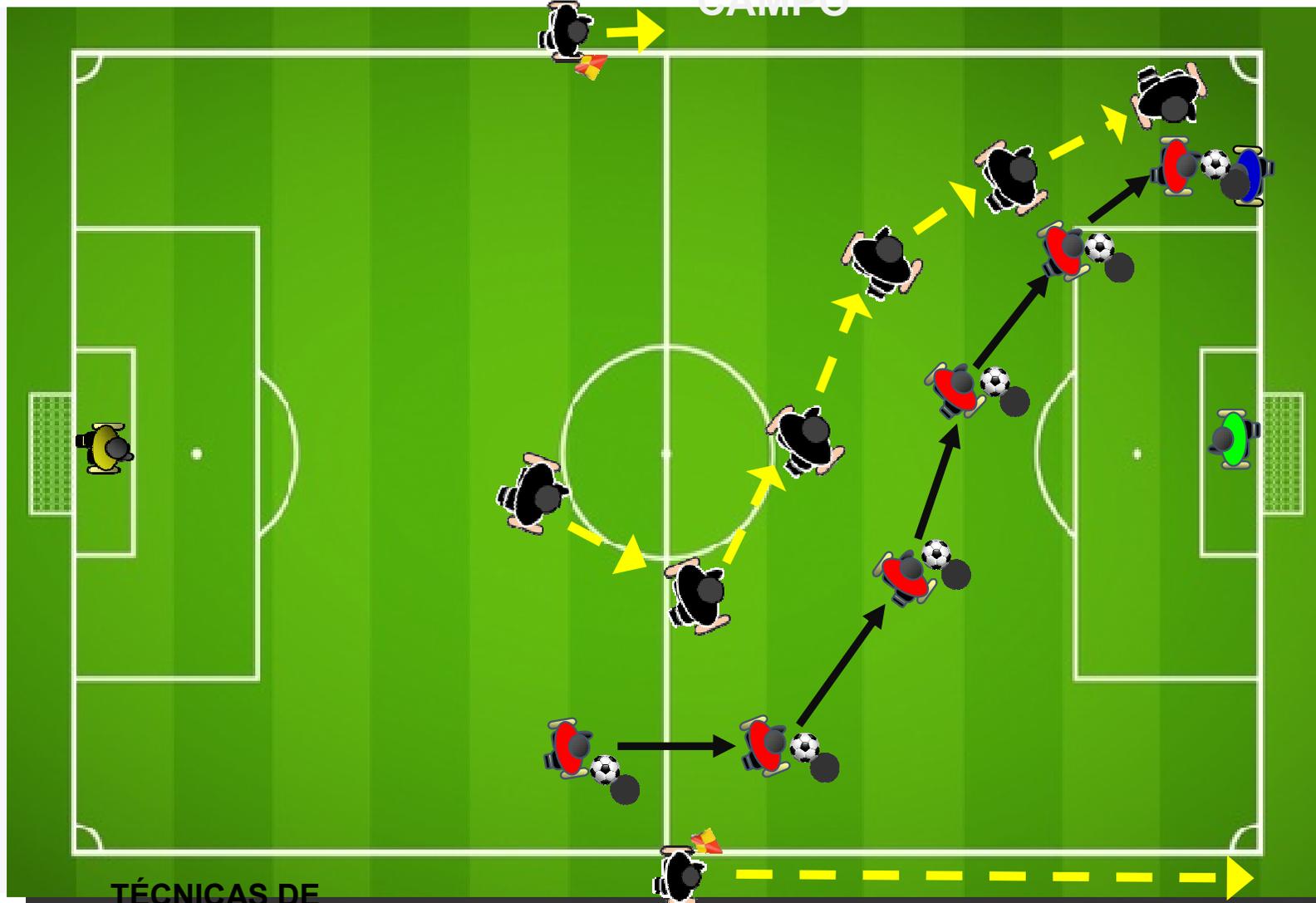
TÉCNICAS DE ARBITRAGEM





# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE JOGO

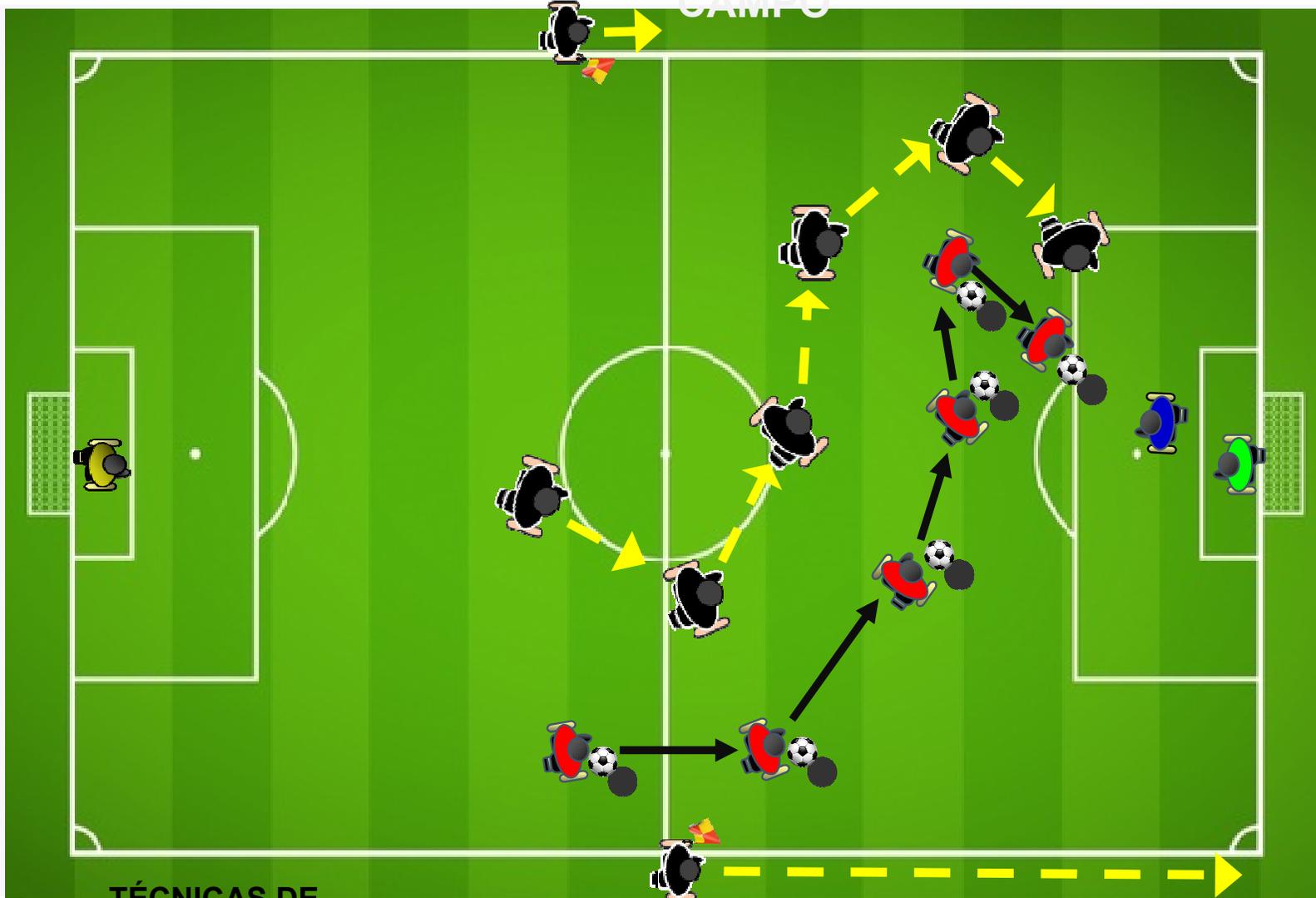
## ATAQUE DO 2º PARA O 3º TERÇO DO CAMPO



TÉCNICAS DE ARBITRAGEM

# MOVIMENTAÇÃO NO TERRENO DE JOGO

## ATAQUE DO 2º PARA O 3º TERÇO DO CAMPO



D I A G O N A L  
A L A R G A D A

# USO DO APITO



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

# USO DO APITO



# SINAIS DO ÁRBITRO

# PONTAPÉ-LIVRE INDIRETO



## SINAIS DO ÁRBITRO

## PONTAPÉ-LIVRE DIRETO



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

## SINAIS DO ÁRBITRO

## EXIBIÇÃO DE CARTÕES



SINAIS DO

PONTAPÉ DE

CANTO



TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM

PONTAPÉ DE

BALIZA



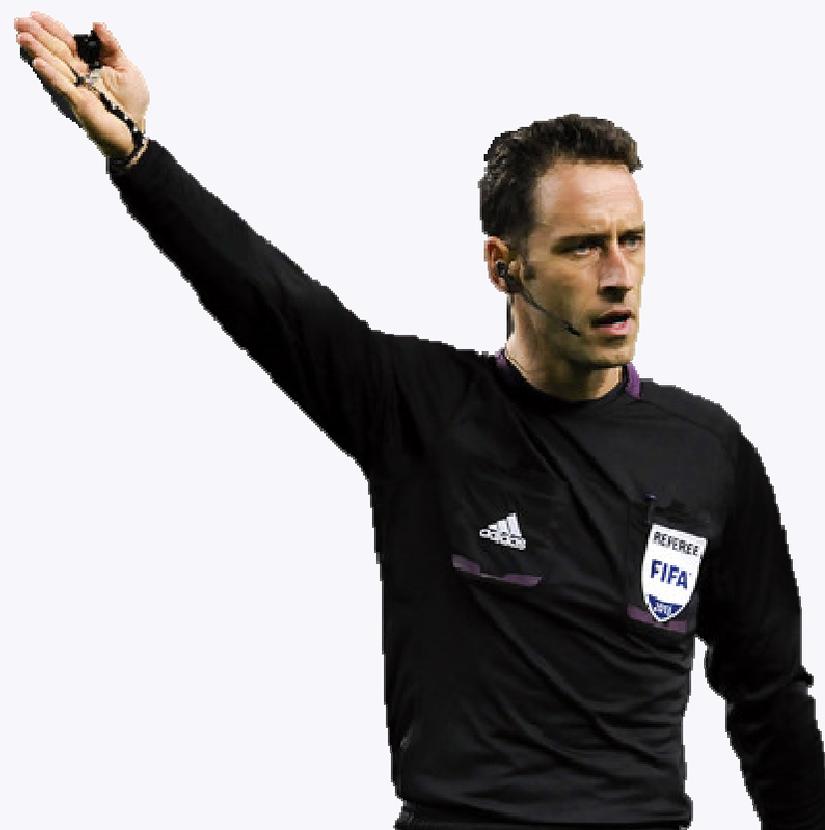
## SINAIS DO ÁRBITRO

## PONTAPÉ DE PENÁLTI



**SINAIS DO**  
ÁRBITRO

**VANTAG**  
EM



**TÉCNICAS DE**  
**ARBITRAGEM**

**SINAIS DO**

**RETARDAR O  
REINÍCIO**



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

**REINICIAR O  
JOGO**

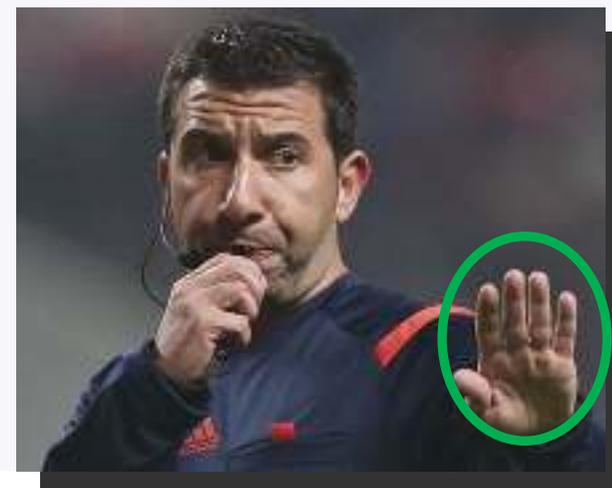
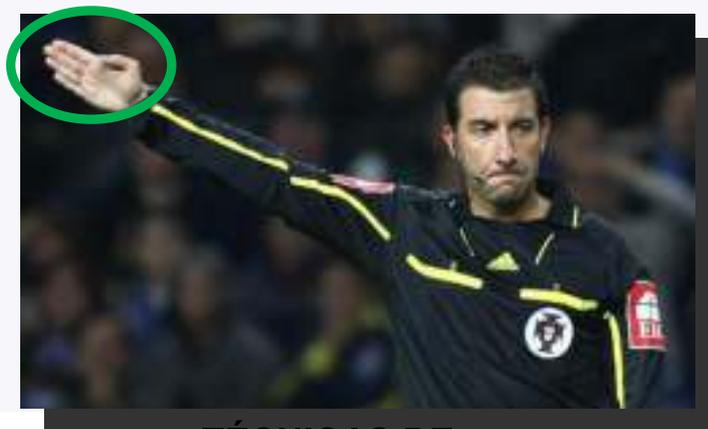


# SINAIS DO ÁRBITRO



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

# SINAIS DO ÁRBITRO



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

**VANTAGE**

**SINALÉTI**

M

CA



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

# EXIBIÇÃO DE CARTÕES



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**



# LINGUAGEM

## CORPORAL

A linguagem corporal é uma ferramenta que o árbitro usa para:

- ajudar a controlar o jogo;
- mostrar autoridade e autodomínio.

A linguagem corporal não deve ser utilizada para explicar uma decisão.



# UTILIZAÇÃO DO APITO

O apito é necessário para assinalar:

- o pontapé de começo (1ª e 2ª partes do tempo regulamentar e do prolongamento);
- o recomeço após um golo;
- a interrupção do jogo para:
  - um pontapé-livre ou um pontapé de penáلتi;
  - suspender ou dar o jogo por terminado;
  - terminar um dos períodos de jogo por ter acabado o tempo.



# UTILIZAÇÃO DO APITO

O apito é necessário para assinalar:

- o recomeço de jogo nos pontapés de penáلتi e nos pontapés-livres, logo que a barreira esteja colocada à distância regulamentar;
- o recomeço do jogo depois de uma interrupção devida a:
  - um cartão amarelo ou vermelho;
  - uma lesão;
  - uma substituição.



# UTILIZAÇÃO DO

## APITO

O apito **não é necessário** para assinalar:

- a interrupção do jogo para um evidente:
  - pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral ou golo
- o recomeço do jogo depois de:
  - a maior parte dos pontapés-livres;
  - pontapé de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral;
  - lançamento da bola ao solo.



# UTILIZAÇÃO DO APITO

O uso muito frequente e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário.

Se o árbitro apitar por engano e o jogo é interrompido:

- o jogo recomeça com um lançamento da bola ao solo.



# VANTAGEM

O árbitro deve ter em consideração as circunstâncias para decidir se deve aplicar a vantagem ou interromper o jogo:

• a gravidade da infração:

- se a infração implica uma expulsão, o árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que exista uma subsequente clara oportunidade de marcar um golo;
- o local em que a infração foi cometida:
- quanto mais próximo da baliza adversária, mais a vantagem poderá ser proveitosa;
- a oportunidade imediata de um ataque perigoso contra a baliza adversária;
- o ambiente em que o jogo decorre.

# ÁRBITROS

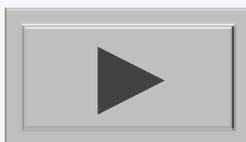
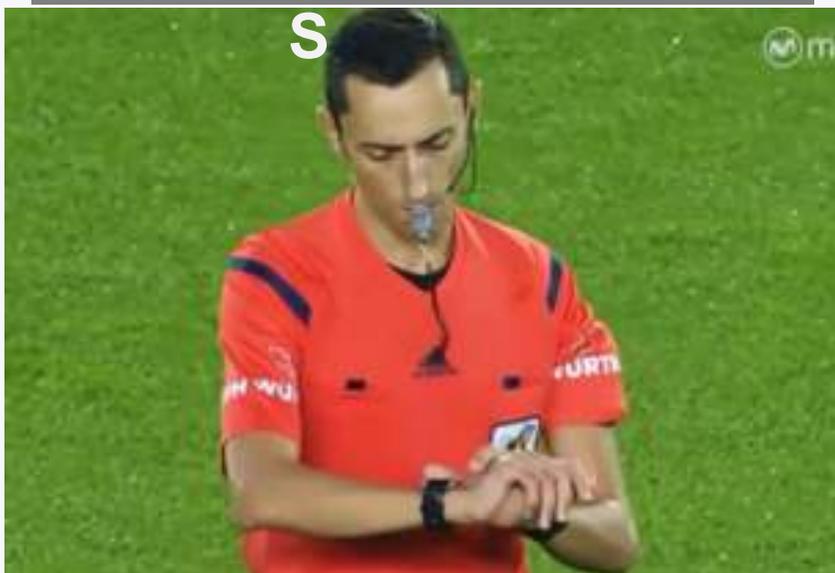
## ASSISTENTES TÉCNICA DE BANDEIRA

- A bandeira deve estar sempre desfraldada e visível para o árbitro.
- Para fazer um sinal, o árbitro assistente deve interromper a corrida, colocar-se de frente para o terreno de jogo, estabelecer contacto visual com o árbitro e levantar a sua bandeira com gestos firmes (sem excitação ou exagero).
- A bandeira deve ser como uma extensão do braço.
- Deve levantar a bandeira com a mesma mão com que fará o sinal seguinte. Se necessitar trocar, deve fazê-lo abaixo do nível da cintura.



# VÍDEOS

## ÁRBITRO



**TÉCNICAS DE  
ARBITRAGEM**

## ÁRBITROS ASSISTENTES



# SINAIS DOS ÁRBITROS ASSISTENTES



# TÉCNICAS DE ARBITRAGEM



**FPF**



**FPF  
ACADEMIA  
DE ARBITRAGEM**