

NORMAS E INSTRUÇÕES

**PARA
ÁRBITROS DE FUTEBOL**



CONSELHO DE ARBITRAGEM DA AFS
2015-2016
CAT FUTEBOL

ÍNDICE

CAPÍTULO I

ANTES DO JOGO.....	5
--------------------	---

CAPÍTULO II

DURANTE O JOGO	23
----------------------	----

CAPÍTULO III

APÓS O JOGO.....	33
------------------	----

CAPÍTULO IV

IMPRESSOS.....	39
----------------	----

LISTA DE SIGLAS

- AA - Árbitro Assistente**
- AFS - Associação de Futebol de Setúbal**
- BI - Bilhete de Identidade**
- CA - Conselho de Arbitragem**
- CC - Cartão de Cidadão**
- CO - Comunicado Oficial**
- FPF - Federação Portuguesa de Futebol**

ANTES DO JOGO

	PÁG.
1 RECEÇÃO DA NOMEAÇÃO	6
2 EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	6
3 APETRECHOS DO ÁRBITRO	6
4 APETRECHOS DOS AA'S.....	7
5 CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS.....	7
6 VISTORIA DO TERRENO DE JOGO.....	8
7 DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO	8
8 BANCO DOS TÉCNICOS	9
9 IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES E OFICIAIS	9
10 FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	11
11 PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES	14
12 ATRASO DE UMA EQUIPA	14
13 BOLAS.....	15
14 EQUIPAMENTOS SEMELHANTES	15
15 EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES	16
16 NUMERAÇÃO DAS CAMISOLAS.....	16
17 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	17
18 USO DE BRAÇADEIRAS	17
19 USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO	17
20 CAPITÃO DE EQUIPA.....	18
21 PRESENÇA DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	19
22 ENTRADA NO TERRENO E SAUDAÇÃO	19
23 SORTEIO INICIAL	20
24 CERIMÓNIAS	20
25 OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	20
26 PROTESTOS DE JOGOS.....	20
27 DURAÇÃO DOS JOGOS.....	21
28 CRONOMETRAGEM.....	22
29 JOGOS NOTURNOS	22
30 JOGOS PARTICULARES.....	22

1 – RECEÇÃO DA NOMEAÇÃO

- 1.1 – Após receber a nomeação efetuada pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Setúbal, deve notificar os colegas nomeados (Árbitros Assistentes) e combinar a hora e local de partida para o jogo.
- 1.2 – Qualquer alteração inerente ao jogo comunicada pela entidade organizadora, deve o árbitro requisitar à mesma a respectiva confirmação.
- 1.3 – A equipa de arbitragem deve prestar especial atenção quanto à sua apresentação e tipo de indumentária, que vai utilizar no dia do jogo.

2 – EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 2.1 – O equipamento da equipa de arbitragem é composto de:
 - a) **Camisola.** Diferente das equipas, podendo ser de qualquer cor.
 - b) **Calções.** Podem ser pretos ou da mesma cor da camisola.
 - c) **Meias.** Podem ser pretas ou da cor equipamento, com ou sem canhão.
 - d) **Botas ou Sapatilhas.** Adequadas ao piso, devendo ser de cor preta e podendo ter listas.
- 2.2 – Observações ao equipamento:
 - a) É interdita qualquer publicidade nos equipamentos, com exceção do emblema do fabricante, sem exceder 20 cm².
 - b) A camisola deverá possuir o emblema da FIFA, da FPF ou da AFS de acordo com a categoria do árbitro.
 - c) O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor uniforme.

NOTA: Só a título muito excepcional, desde que devidamente justificado, pode o equipamento da equipa de arbitragem não ser uniforme.

3 – APETRECHOS DO ÁRBITRO

- 3.1 – O árbitro deve munir-se dos seguintes apetrechos:

- a) – Apito
- b) – Moeda
- c) – Relógio com cronómetro
- d) – Bloco de apontamentos
- e) – Lápis, lapiseira ou esferográfica
- f) – Cartões – Amarelo, Vermelho e Branco nos jogos onde se pode aplicar.



- 3.2 – Pode utilizar no braço um recetor de sinal vibratório e acústico, (Sinal Beep), vindo das bandeiras dos AA's, quando accionados pelos mesmos.
- 3.3 – Pode usar equipamento SCA (Sistema de Comunicação Áudio) ligado aos restantes elementos da equipa de arbitragem.

4 – APETRECHOS DOS AA'S

- 4.1 – Os AA's devem munir-se de:
- a) – Bandeira de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de “sinal beep” para o recetor do árbitro.
- Nota:** As bandeiras devem fazer parte do seu equipamento.
- b) – Relógio com cronómetro
 - c) – Bloco de apontamentos
 - d) – Lápis, lapiseira ou esferográfica
- 4.2 – Pode usar equipamento SCA (Sistema de Comunicação Áudio) ligado aos restantes elementos da equipa de arbitragem.

5 – CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- 5.1 – A equipa de arbitragem deve chegar ao campo pelo menos 60 minutos antes do início do jogo.
- 5.2 – Se viajarem em viatura própria devem indagar junto do Delegado do clube visitado, em que local fica estacionada a mesma, fazendo-se acompanhar do referido elemento, para mais perfeita localização.
- 5.3 - As viaturas deverão ficar estacionadas dentro das instalações do clube, desde que estas reúnam condições para a sua entrada e estacionamento sem provocar dificuldades ou impedimento.
- 5.4 – Deverá inspeccionar a sua viatura juntamente com o Delegado da equipa visitada e ainda pelo responsável dos ARD's ou dos PCS's., fazendo-se acompanhar do impresso “Vistoria do Veículo” que deverá ser assinado pelas três partes. (Árbitro, Delegado e Força de Segurança).
- 5.5 – A proteção aos elementos da equipa de arbitragem e suas viaturas, por parte dos Diretores ou Delegados dos Clubes visitados e da Força de Segurança, não deve cessar enquanto os referidos elementos se encontrarem dentro das instalações desportivas.
- 5.6 – A falta de cumprimento do estabelecido por parte do árbitro, faz cessar qualquer responsabilidade em acidentes ocorridos quando não exista identificação dos prevaricadores.

COMUNICADO OFICIAL
N.º 021 - 18.08.2015
Época 2015/2016

5.7 – Esclarece-se que a recusa do Clube visitado em não permitir a entrada das viaturas dos árbitros nas respetivas instalações, alegando de que não existe local para estacionamento, não constitui motivo para não realizar o jogo. Nesse caso deve o árbitro mencionar a ocorrência no relatório do jogo.

6 – VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

6.1 – Aquando da vistoria ao terreno de jogo e seus acessos a equipa de arbitragem deve ter em conta o seguinte:

a) **O terreno de jogo**, se está em condições para a prática do Futebol não oferecendo perigo para os jogadores;

b) **As marcações**, se as mesmas estão de acordo com as Leis de Jogo;

Nos campos de prática cumulativa de futebol de 11, de 9 e de 7, as marcações deverão ser em branco para o primeiro e amarelo para o segundo e terceiro. No futebol de 9 as linhas laterais poderão ser em branco. Excepcionalmente as marcações para o Futebol de 9 poderão ser de uma outra cor desde que aprovado pela AFS.

c) **As balizas e respectivas redes** devem estar bem fixas ao solo.

As redes devem estar presas às balizas de forma a não deixarem passar a bola e os fios utilizados não podem ter uma espessura inferior a 2,5 milímetros.

NOTA: Antes do início do jogo e do início da 2.^a parte nova vistoria deve ser feita pelos AA's.

d) **As bandeirolas** devem ter a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo; No Futebol de 7 e de 9, poderão ser substituídas por cones.

e) **As placas** numeradas ou placard luminoso para substituições.

6.2 – É expressamente proibida a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicada alguma alteração pela AFS.

7 – DIMENSÕES DO TERRENO DE JOGO

7.1 – Os jogos oficiais das provas da AFS são disputados em terrenos de jogo com as seguintes dimensões:

7.1.1. – **Futebol de 11**

COMPRIMENTO: mínimo 90 metros – máximo de 120 metros

LARGURA: mínima 45 metros – máxima de 90 metros

7.1.2. – **Futebol de 9z**

COMPRIMENTO: mínimo 57 metros – máximo de 87 metros

LARGURA: mínima 45 metros – máxima de 75 metros

7.1.3. – **Futebol de 7**

COMPRIMENTO: mínimo 45 metros – máximo de 75 metros

LARGURA: mínima 40 metros – máxima de 55 metros

8 – BANCO DOS TÉCNICOS

8.1 – Os bancos dos técnicos devem estar colocados na parte exterior da linha lateral, a uma distância máxima de 16 metros da linha de meio campo.

8.2 – No banco dos técnicos têm lugar até ao limite máximo de 13 pessoas para o Futebol de 11 e de 9 e de 11 pessoas para o Futebol de 7, os seguintes elementos constantes das Fichas Técnicas (modelos 142, 143 ou 146).

a) No máximo 7 suplentes para o futebol de 11 e de 9 e de 5 suplentes para o futebol de 7.

b) No máximo 5 Oficiais / Técnicos de entre os seguintes:

- 2 Delegados (no máximo);
- 1 Treinador (obrigatório);
- Treinador - Adjunto e Preparador Físico;
- Médico;
- Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista.

COMUNICADO OFICIAL
N.º 060 - 03.11.2015
Época 2015/2016

➤ Poderão fazer ainda parte da Ficha Técnica um Treinador-Estagiário ou um Formando, ocupando apenas o campo a eles reservado.

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

8.3 – Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com coletes ou outra peça de vestuário (por ex. casaco de fato de treino) que os distinga dos demais.

8.4 – Com excepção dos suplentes, os outros elementos do banco dos técnicos devem possuir as respectivas braçadeiras, colocadas no braço, que facilmente os distingam e permitam ao árbitro uma rápida identificação se necessário.

8.5 – Os jogadores substituídos podem tomar lugar no banco desde que cumpram os requisitos dos jogadores suplentes.

8.6 – A área técnica se existir, estende-se para 1 metro de cada lado do banco e para a frente até 1 metro da linha lateral.

9 – IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES E OFICIAIS

9.1 – Até 30 minutos antes do início do jogo os Delegados dos Clubes são obrigados a apresentar ao árbitro:

a) Os cartões dos jogadores efectivos e suplentes, bem como, os cartões de todos os oficiais que estejam oficialmente ao serviço do clube no jogo.

b) Os cartões apenas podem ser substituídos em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares.

9.2 – Podem fazer parte da ficha técnica do jogo todos os elementos que tenham ou não código de barras, independentemente de terem ou não cartão emitido pela AFS.

9.3 – Quando, por qualquer motivo, não for possível aos Delegados dos clubes entregar ao árbitro, antes do início do encontro, os cartões licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, mas estes apresentem documento oficial da sua identidade (com fotografia), devem os mesmos, na presença do árbitro e no local apropriado do Relatório do Jogo, em “**Descritivo – E – Outras**”, assinar o mesmo.

9.4 – Se o documento de identificação oficial referido na alínea anterior não tiver fotografia do jogador em questão, o Delegado do Clube deve entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que o mesmo diz respeito ao jogador que assinou o Relatório do Jogo.

9.5 – Nos casos indicados nas duas alíneas anteriores, deverá o árbitro fazer no seu Relatório do Jogo, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento apresentado.

9.6 – Para além da entrega dos cartões supra mencionados, os Delegados devem entregar na mesma altura ao árbitro os **impressos modelos 142, 143 ou 146 (Fichas Técnicas)**, em duplicado e totalmente preenchidos com as respectivas vinhetas.

NOTA: Caso a equipa não disponha de Delegado ao jogo, essas funções poderão ser exercidas por outros elementos, com a seguinte ordem de prioridade:

- Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial,
- Treinador,
- Capitão de equipa ou
- Sub-capitão de equipa.

9.7 – Não são permitidas rasuras nos modelos apresentados e sempre que se verifiquem alterações de última hora terão de ser preenchidos novos impressos.

9.8 – Os árbitros verificarão os impressos modelos 142, 143 ou 146 tendo em atenção o seguinte:

Verificar se os elementos constantes na Ficha Técnica coincidem com os cartões licença;

- Identificar os jogadores obrigatoriamente, fazendo a confrontação dos mesmos com a respectiva licença;

- Verificar e indicar na Ficha Técnica os jogadores que embora inscritos, não se apresentaram no jogo (no modelo 142 existe local próprio e nos modelos 143 e 146 terá de ser indicado nas “Observações do Árbitro”).

Após o jogo:

- 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 (nos jogos de Iniciados, Infantis e Benjamins, esta norma não se aplica);
- Indicar o número dos elementos que foram advertidos e/ou expulsos, dos marcadores dos golos e dos autogolos, das grandes penalidades e o resultado final do jogo;
- Visar, mediante a aposição da sua rubrica nas fichas técnicas todas as informações nelas mencionadas;
- Assegurar que os Delegados dos clubes confirmem, mediante assinatura, todas as informações constantes das fichas técnicas (modelos 142, 143 ou 146);
- Devolver aos Delegados dos Clubes, no final do encontro, todos os cartões referentes ao jogo, bem como, o duplicado dos modelos 142, 143 ou 146;
- Reter e enviar juntamente com toda a documentação do jogo **os cartões dos elementos expulsos**, no caso do Delegado do Clube **se recusar** a assinar a Ficha Técnica;
- Enviar à AFS, no dia do próprio jogo, toda a documentação.

10 – FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 10.1 – Todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem nomeadas pelo Conselho de Arbitragem da AFS.
- 10.2 – Nas categorias de Seniores, Juniores, Juvenis e Iniciados em Futebol de 11, as equipas de arbitragem serão constituídas por 3 elementos.
- Na categoria de Infantis em Futebol de 9, as equipas de arbitragem serão constituídas por 2 elementos.
- Nas categorias de Benjamins e Infantis em Futebol de 7, a equipa de arbitragem será constituída por 1 elemento, podendo, no entanto, as equipas ser constituídas por mais do que 1 elemento nas fases finais ou 2^{as} fases das provas.
- 10.3 – Os jogos terão obrigatoriamente de se realizar, independentemente de comparecerem ou não as equipas nomeadas pelo CA.

10.4 – Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o AA mais categorizado, ou no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo.

a) Deve adoptar-se o mesmo procedimento 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, de continuar a dirigi-lo. (Exemplo: lesão ou indisposição).

b) Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou AA's, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

10.5 – Se faltarem o árbitro e os AA's deverão os Delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respectivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.

a) No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita por um Dirigente do CA, pelo Observador dos árbitros ao jogo, ou na falta destes por qualquer Dirigente da AFS que se encontre presente.

b) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea anterior, os Delegados dos Clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará entre a assistência, um árbitro oficial.

c) O árbitro escolhido nas condições das alíneas a) e b), não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

d) Nenhum árbitro oficial em actividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

e) Se não houver na assistência, nenhum árbitro oficial devem os Delegados dos dois clubes, acompanhados dos capitães por-se de acordo quanto ao elemento a escolher.

f) Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.

➤ **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.

- g) Qualquer das duas últimas hipóteses não implica a redução numérica dos elementos das equipas em jogo.
- 10.6 – Nenhum clube pode recusar-se a jogar alegando falta de árbitro. O clube que se recusar a jogar será punido com falta de comparecimento no encontro em que tal se verificar sem prejuízo de multa que, pela infracção cometida, lhe venha a ser aplicada.
- 10.7 – Na falta dos AA's, 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 AA's faltosos o árbitro deve então proceder do seguinte modo:
- Se faltar apenas um AA, escolherá por sorteio, qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto;
 - Se faltarem os dois AA's entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto.
- 10.8 – Se no decurso de um jogo, um AA 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 nº. 10.7.
- 10.9 – 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 nº. anterior e não for possível a sua substituição.
- 10.10 – No caso de o 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.
- 10.11 – 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 espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respectivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à AFS no prazo de 24 horas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em actividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior;

- c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea a), caberão ao Observador do árbitro ao jogo ou na sua falta, a qualquer dirigente da AFS presente;
- d) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio Delegado do grupo presente se encarregará das diligências descritas na alínea a), devendo no entanto, fazer-se acompanhar de duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

11 – PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

- 11.1 – O jogador apenas pode participar nas provas oficiais da respectiva categoria, salvo o disposto nos parágrafos seguintes.
- 11.2 – Os jogadores inscritos na categoria de Benjamins, Infantis, Iniciados, Juvenis e Juniores podem participar, sem perda da sua categoria, em jogos de categoria superior.
- 11.3 – Nos escalões de Petizes, Traquinas, Benjamins, Infantis e Iniciados, as equipas podem ser mistas.

12 – ATRASO DE UMA EQUIPA

- 12.1 – Quando uma equipa faltar sem justificação, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório.

Entretanto, deverá aguardar, **pelo menos 30 minutos**, tomando depois a sua decisão em definitivo.
- 12.2 – Se ao invés, lhe é comunicado que uma das equipas ou as duas estão atrasadas por qualquer motivo de força maior, e que poderão chegar para além desse período de 30 minutos, o árbitro deve esperar o tempo que considerar conveniente para a realização do jogo. Todavia deve ter em conta se no terreno de jogo não haverá outros jogos oficiais calendarizados.
- 12.3 – Se uma das equipas faltar não se torna necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro na cabina proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do Relatório do Jogo.
- 12.4 – 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 Relatório do Jogo os motivos justificativos, emitindo sempre a sua opinião.

13 – BOLAS

13.1 – As bolas a utilizar deverão ter as seguintes características:

a) Seniores, Juniores, Juvenis e Iniciados (masculinos e femininos);

Bola nº 5 – (68 a 70 cms de perímetro e 410 a 450 gramas de peso).

b) Infantis e Benjamins (masculinos e femininos);

Bola nº 4 - (62 a 66 cms de perímetro e 340 a 390 gramas de peso).

13.2 – É proibida qualquer publicidade nas bolas, podendo nelas figurar os logótipos:

a) do organizador da competição;

b) da competição;

c) da marca do fabricante.

NOTA: Excepcionalmente serão permitidos quaisquer outros logótipos desde que a bola do jogo tenha as características regulamentares.

13.3 – Para os jogos das provas oficiais compete ao clube **VISITADO** fornecer sempre as bolas necessárias para a realização integral do jogo, podendo contudo, o clube **VISITANTE** jogar a **segunda parte** com as bolas por ele fornecidas, devendo para isso manifestar esse interesse, informando o árbitro aquando da entrega da documentação.

13.4 – Os clubes devem apresentar ao árbitro antes do início do jogo, todas as bolas que eventualmente venham a entrar no mesmo, para que este possa verificar se elas estão em condições regulamentares. **Se a equipa visitada não apresentar bola regulamentar e a visitante o fizer essa é a bola que deverá ir a jogo.**

14 – EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

14.1 – Os Clubes intervenientes em cada jogo são obrigados a equipar-se com camisolas, calções e meias de cores diferentes.

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

14.3 – Se o jogo for disputado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de filiação na AFS.

NOTA: A expressão “campo neutro” não contempla situações de “interdição” ou “impossibilidade” de utilização por motivo de obras ou outras.

14.4 – Os Delegados dos Clubes aquando da entrega ao árbitro, da documentação referente à sua equipa deverão apresentar um exemplar do equipamento do guarda-redes e dos restantes jogadores.

14.5 – Se a cor dos equipamentos das duas equipas for semelhante ou de difícil distinção e não houver qualquer possibilidade de mudança, o árbitro não dá início ao jogo, mencionando pormenorizadamente o facto no Relatório do Jogo.

15 – EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

15.1 – Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores e dos árbitros.

15.2 – Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar, isso não é impeditivo para o jogo se realizar.

15.3 – O guarda-redes pode também jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

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

16 – NÚMERAÇÃO DAS CAMISOLAS

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

16.2 – Os números devem ser de cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções.

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

16.4 – A numeração inicial das camisolas dos jogadores é livre. É permitida a numeração de 1 a 99, sendo que a camisola número 1 será reservada, para um dos guarda-redes. Na Ficha Técnica do jogo a numeração das camisolas deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões licença dos jogadores que cada Delegado tem de apresentar ao árbitro antes do jogo.

16.5 – A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam e não excedam os dois algarismos.

16.6 – As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número.

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

16.8 – Ao proceder à identificação dos jogadores compete ao árbitro verificar se cada jogador enverga a camisola com o número correspondente.

16.9 – Se um ou mais jogadores se apresentar sem número de identificação aplicado nas costas, o árbitro não permite a sua participação no jogo.

16.10 – Só em casos absolutamente excepcionais, e atendendo a que o "interesse geral" é o da efetivação do jogo, poderá o árbitro consentir que participem num jogo, jogadores que não satisfaçam integralmente as determinações anteriores.

Ao dar-se um caso destes, deverá o árbitro registar no Relatório do Jogo todas as circunstâncias que motivaram tal consentimento, mas deverá fazê-lo o mais pormenorizadamente possível, fornecendo o maior número de elementos que habilitem a entidade competente a julgar, posteriormente, sobre a justificabilidade das circunstâncias aduzidas.

17 – PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

17.1 – É permitida publicidade nos equipamentos dos jogadores desde que esta corresponda ao legislado pela AFS.

17.2 – Além da publicidade, está autorizado o logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento.

17.3 - O emblema do Clube é obrigatório, e deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade.

COMUNICADO OFICIAL
N.º 1
Época 2015/2016

18 – USO DE BRAÇADEIRAS

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

19 – USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO

19.1 – Para além do equipamento base, um jogador pode utilizar equipamento de protecção com o objectivo de se proteger fisicamente, desde que esse equipamento não constitua nenhum perigo para si próprio ou para qualquer outro jogador.

19.2 – Os equipamentos de protecção modernos, tais como, protectores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de matérias maleáveis, leves e acolchoados, não são considerados perigosos e como tal são autorizados.

19.3 – Quando são usadas protecções de cabeça, as mesmas devem:

- Ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);

- Estar em conformidade com o aspecto profissional do equipamento do jogador;
- Estar separadas da camisola;
- Não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por ex. mecanismo de abertura/fecho à volta do pescoço);
- Não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

19.4 – O árbitro deve inspecionar todo o equipamento suplementar e confirmar que não é perigoso.

19.5 – Se o equipamento inspecionado antes do jogo e considerado não perigoso pelo árbitro se tornar perigoso no decurso do jogo ou seja utilizado de forma perigosa, a sua utilização será proibida.

20 – CAPITÃO DE EQUIPA

20.1 – Antes do início do jogo os Delegados das equipas indicarão ao árbitro na Ficha Técnica os números da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções quando necessário.

20.2 – O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem.

20.3 – É obrigatório haver um capitão dentro o campo de jogo, no entanto, nos jogos de substituições ilimitadas tal não é obrigatório podendo o mesmo estar no banco dos técnicos ou na zona de aquecimento.

20.4 – 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, 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.

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

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

20.7 – Se o Delegado ao jogo de um clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, que na circunstância referida na alínea anterior, haverá de substituir o sub-capitão, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.

21 – PRESENÇA DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

21.1 – Nenhum jogo pode ter início sem a presença das forças de segurança.


21.2 – A segurança poderá ser entregue à PSP, à GNR, a ARD e PCS.

21.3 – Em Comunicado Oficial a AFS esclarece os diferentes graus de risco que existem em todos os escalões, devendo os clubes respeitarem o mesmo.

**COMUNICADO OFICIAL
N.º 023 - 20.08.2015
Época 2015/2016**

21.4 – Se a força de segurança ao jogo for entregue a PCS's estes deverão entregar a credencial emitida pela AFS conforme ficha abaixo.

Esta força de segurança obriga, no mínimo, à presença de um PCS e um Auxiliar.

 ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL			
Credencial Equipa do Jogo			
Certifica-se que o Clube _____ Código PPF _____ nas Provas Distritais de Futebol de 11 nos escalões de Juniores/Juvenis/Iniciados, de Futsal nos escalões de Seniores/Juniores/Juvenis/Iniciados, de Futebol de 7 e de Futsal nos escalões de Benjamins e Infantis e de Futsal Feminino em todos os escalões, durante a época desportiva 2015/16, pode apresentar nos jogos em que intervenha na condição de visitado, para integrar a Equipa do jogo, os seguintes elementos:			
Época 2015/2016		Jogo Nº _____	Data _____ / _____ / 20_____
Nome Completo	Número de Identificação	A assinalar (x) pelo árbitro	
PCS:		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
Auxiliares:		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
_____ (Associação de Futebol de Setúbal)			_____ (O Árbitro)
<small>PCS – Ponto de Contacto c/ Segurança Auxiliares – Auxiliares do Ponto de Contacto c/ Segurança ESTA FICHA DEVE SER ENTREGUE AO ÁRBITRO DO JOGO CONJUNTAMENTE COM A RESTANTE DOCUMENTAÇÃO, ACOMPANHADA DA IDENTIFICAÇÃO, QUE SERÃO DEVOLVIDOS NO FINAL DO JOGO. NÃO É OBRIGATÓRIO QUE OS (PCS/AUX.) SEJAM DIRECTORES DO CLUBE VISITADO.</small>			
<small>Rua Aviadores Gago Coutinho e S. Cabral, 1 - Apart. 230 2900-603 SETÚBAL Cont. nº. 501057242 Tel: 265 539 390/9 265 547 681/3 Fax: 265 547 680 www.afsetubal.pt Email - afsetubal@afpf.pt</small>			

RELATORIO DE OCORRÊNCIAS	
Identificação do Ponto de contacto com a segurança (PCS) e a sua relação com o Clube:	
Nome completo:	_____
Número de Identificação:	_____
Posição nos Órgãos Sociais do Clube (quando aplicável):	_____
Identificação de ocorrências	
(A preencher pelo PCS)	(A preencher pelo Árbitro)
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
_____ (O PCS)	_____ (O Árbitro)

22 – ENTRADA NO TERRENO E SAUDAÇÃO

22.1 – As duas equipas devem entrar no terreno de jogo em simultâneo com a equipa de arbitragem à frente e os jogadores lado a lado. Em seguida deve proceder-se à saudação regulamentar com as equipas alinhadas de frente para a tribuna/bancada a uma distância de 5 a 7 metros da linha lateral, sobre a linha de meio campo. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

22.2 – Em nenhuma circunstância é permitida uma dupla saudação (para a tribuna/bancada e para o lado oposto).

23 – SORTEIO INICIAL

- 23.1 – O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo, no local onde o árbitro se encontrava posicionado para a saudação, mantendo os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial. 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.
- 23.2 – 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.
- 23.3 – Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte no sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. **Os jogadores expulsos podem ser substituídos.**

24 – CERIMÓNIAS

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

25 – OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 25.1 – 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.

26 – PROTESTOS DE JOGOS

- 26.1 – **Protestos sobre irregulares condições do terreno de jogo**

Antes do início do jogo

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

Exemplos:

- a) Antes do início de um jogo o Delegado declara ao árbitro protestar o jogo, dizendo que existe uma anomalia nas medidas de uma das balizas:
- b) O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade:
- c) Se as anomalias verificadas forem suscetíveis de regularização em tempo que torne viável a realização do jogo, o árbitro deverá ordenar que se proceda à referida regularização, no mais curto espaço de tempo e seguida-

mente dará início ao jogo, relatando os factos no Relatório do Jogo, em “**DESCRITIVO – A – Instalações**”.

- 4 – Se as anomalias verificadas não forem suscetíveis de regularização, o árbitro não dará início ao jogo e relatará os factos em pormenor, no Relatório do Jogo em “**DESCRITIVO – A – Instalações**”, devendo também facultá-lo ao Delegado do clube protestante para que o possa assinar no local apropriado.

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

No decorrer do jogo

Também poderão acontecer protestos sobre o terreno durante o decorrer do jogo. Nestes casos deverá o Delegado ao jogo na primeira interrupção prevenir o árbitro que, no final, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o Relatório do Jogo para o efeito.

26.2 – Protestos sobre erros de arbitragem

- 1 – Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo Delegado do clube ao jogo, após o encontro.
- 2 – Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o Relatório do Jogo, devendo o Delegado assinar no local próprio.
- 3 – Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação da declaração de protesto.

26.3 – Protestos sobre qualificação de jogadores

Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados diretamente na AFS, pelo que os árbitros não devem facultar o Relatório do Jogo para esse efeito.

27 – DURAÇÃO DOS JOGOS

27.1 – Os jogos terão a seguinte duração:

Seniores e Juniores 2 X 45 = 90 minutos.

Juvenis 2 X 40 = 80 minutos.

Iniciados 2 X 35 = 70 minutos.

Infantis 2 X 30 = 60 minutos.

Benjamins 2 X 25 = 50 minutos.

O intervalo não pode exceder 15 minutos

27.2 – No escalão de Benjamins pode haver uma paragem de jogo em cada parte, de 1 minuto para cada equipa, se estas assim o solicitarem. Os minutos destas paragens serão adicionados ao tempo regulamentar.

28 – CRONOMETRAGEM

28.1 – O árbitro é o único cronometrista da partida. No entanto, para um melhor controle do tempo de jogo, deverão os AA's acertar os seus relógios com o árbitro.

29 – JOGOS NOCTURNOS

29.1 – Não poderão ser iniciados jogos depois das 21.00 horas.

29.2 – Os jogos devem terminar até às 24 horas do dia em que se realizam, havendo uma tolerância de 15 minutos em caso 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 CA.

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

30.3 – A documentação deve ser enviada à AFS ou à FPF quando disputado entre equipas de Associações diferentes ou com equipas estrangeiras.

DURANTE O JOGO

	PÁG
1 ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	24
2 ÁRBITROS ASSISTENTES QUE CHEGAM TARDE	24
3 CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	24
4 PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES	24
5 SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO.....	25
6 VALIDAÇÃO DE GOLOS	25
7 EXPULSÃO DE ELEMENTOS OFICIAIS DO BANCO DOS TÉCNICOS.....	25
8 JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR	26
9 RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO.....	26
10 INCIDENTES GRAVES.....	26
11 EXIBIÇÃO DE CARTÕES (AMARELO, VERMELHO E BRANCO)	27
12 PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO	29
13 HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS	29
14 AQUECIMENTO DOS SUPLENTES	29
15 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA.....	30
16 JOGOS INTERROMPIDOS	30
17 JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS (CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS - FALTA DE ENERGIA ELÉCTRICA).....	31
18 AGRESSÕES A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	31
19 AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	32
20 EQUIPAS QUE NÃO RECOLHEM ÀS CABINAS NO INTERVALO	32
21 PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS	32
22 MORTE DE ELEMENTOS OFICIAIS INTEGRANTES NO JOGO.....	32

1 – ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 1.1 – Caso a equipa de arbitragem ou qualquer dos seus elementos chegue atrasada ao jogo e este já se tenha iniciado, deverá o árbitro abstrair-se de qualquer participação no mesmo, prosseguindo aquele com a equipa de arbitragem que o iniciou.

2 – ÁRBITROS ASSISTENTES QUE CHEGAM TARDE

- 2.1 – Deverão apresentar-se ao árbitro e ocupar os seus lugares, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um AA oficial ou não.

3 – CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

- 3.1 – Se no decorrer de um jogo, um AA tiver conduta imprópria, o árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.
- 3.2 – Se o AA se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de lhe fazer ver os inconvenientes que lhe podem acarretar a sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Pública.

4 – PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

4.1 – CAMPEONATO DISTRITAL DE SENIORES 1ª. DIVISÃO

- 3 (três) substituições autorizadas durante o jogo, por clube.

4.2 – CAMPEONATO DISTRITAL DE SENIORES 2ª. DIVISÃO

- 5 (cinco) substituições autorizadas durante o jogo, sendo que, após o início da segunda parte, só podem ser efectuadas 3 (três) substituições, por clube.

4.3 – TAÇA AFS

- 5 (cinco) substituições autorizadas durante o jogo, sendo que, após o início da segunda parte, só podem ser efectuadas 3 (três) substituições, por clube.

4.4 - CAMPEONATOS DISTRITAIS vs TORNEIOS COMPLEMENTARES DE JUNIORES

- 5 (cinco) substituições autorizadas durante o jogo, sendo que, após o início da segunda parte, só podem ser efectuadas 3 (três) substituições, por clube.

4.5 – CAMPEONATOS DISTRITAIS vs TORNEIOS COMPLEMENTARES DE JUVENIS

- 5 (cinco) substituições autorizadas durante o jogo, sendo que, após o início da segunda parte, só podem ser efectuadas 3 (três) substituições, por clube.

OS JOGADORES SUBSTITUÍDOS NOS ESCALÕES ACIMA NÃO PODEM REENTRAR EM CAMPO.

4.6 – CAMPEONATOS DISTRITAIS vs TORNEIOS COMPLEMENTARES DE INICIADOS, INFANTIS E BENJAMINS

- Nestes escalões etários o número de substituições, em cada jogo, é ilimitado, podendo os jogadores substituídos voltarem ao terreno de jogo.
- As substituições, serão obrigatoriamente efectuadas junto à linha de meio campo (zona das substituições), do lado do banco dos suplentes.
- O jogo não será interrompido para procedimento das substituições, no entanto, o guarda-redes só poderá ser substituído, numa paragem de jogo e com a autorização do árbitro.
- O jogador só poderá entrar em campo após a saída do jogador substituído.
- Os jogadores, após terem sido substituídos, podem permanecer no banco dos suplentes.

5 – SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO

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

- a) O Delegado da equipa ou outro elemento do banco dos técnicos pede a substituição ao árbitro ou ao AA, entregando-lhe o respectivo impresso.
- b) Antes do início da 2ª. Parte, após a vistoria das balizas, o AA1 desloca-se à linha de meio campo, onde conjuntamente com o Delegado e o jogador suplente procedem à integração do jogador na equipa, permitindo a sua entrada no terreno de jogo após o sinal do árbitro.
- c) O Delegado deve exhibir a placa com o número do jogador que foi substituído ou com os números do que saiu e do que vai entrar.

6 – VALIDAÇÃO DE GOLOS

6.1 – Quando se verificar um golo, um auto golo ou um golo obtido de grande penalidade, o árbitro deve tomar nota do número do jogador que o marcou, bem como, o tempo de jogo, para no final colocar na Ficha Técnica de cada clube.

7 – EXPULSÃO DE ELEMENTOS OFICIAIS DO BANCO DOS TÉCNICOS

7.1 – Quando o árbitro tiver que considerar advertido ou expulsar qualquer elemento oficial do banco dos técnicos (delegado, treinador, médico, massagista ou outros) deve fazê-lo verbalmente, não exibindo cartões. Estes devem ser utilizados apenas para os jogadores.

7.2 – No caso de qualquer elemento oficial do banco dos técnicos, após ser expulso, se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a intervenção dos restantes elementos do banco, no sentido de o fazer acatar a sua decisão.

7.3 – 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 de Segurança.

7.4 – 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 dos técnicos, mas não demitidos das suas funções. No entanto, aconselha-se que se existir outro Delegado, seja este a ir à cabina do árbitro no final do jogo.

NOTA – O relato do facto referido no ponto 7.3, deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Relatório do Jogo em “**DESCRITIVO – E – Outras**”.

8 – JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR

8.1 – No caso de um jogador expulso pelo árbitro, se recusar a abandonar a terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a intervenção do capitão de equipa e se necessário do Delegado ao jogo da respectiva equipa, no sentido de fazer acatar a sua decisão.

8.2 – Se a intervenção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força de Segurança.

NOTA – O relato do facto referido no ponto 8.2, deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Relatório do Jogo em “**DESCRITIVO – E – Outras**”.

9 – RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

9.1 – 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.

10 – INCIDENTES GRAVES

10.1 – Se ocorrerem incidentes que degeneram em contendas sobre o terreno, nelas participando, em diversos locais, numerosos jogadores de modo a que o árbitro e os AA's, não consigam identificar, devido ao seu número, todos os jogadores que deveriam ser expulsos, deve dar o jogo por terminado.

- 10.2 – O dever primordial dos árbitros, consiste em fazer respeitar as Leis de Jogo, antes de velar pela prossecução do jogo.
- 10.3 – Se o encontro for interrompido, a AFS tomará as medidas disciplinares que se impõem em relação aos jogadores ou ao clube implicados no caso. Devem os árbitros, por conseguinte, ser o mais rigorosos possíveis na elaboração do Relatório do Jogo.

11 – EXIBIÇÃO DE CARTÕES (Amarelo, Vermelho e Branco)

- 11.1 – 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.
- 11.2 – 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.
- 11.3 – Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por exemplo reentrar no terreno de jogo sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por exemplo cortar com a mão uma jogada prometedor da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o cartão amarelo referente a cada infracção e em seguida o cartão vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.
- 11.4 – Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, de forma visível, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá adverti-lo por incorrer em comportamento antidesportivo, exibindo-lhe o cartão amarelo.
- 11.5 – 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 ele próprio o abandone, no final do mesmo ou no intervalo, mas sempre dentro do terreno de jogo.
- 11.6 – Poderão ser utilizados os cartões durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade para se determinar um vencedor, em jogos que tiverem essa forma de desempate.
- 11.7 – Deverão os árbitros, no ato da advertência, isolar o jogador a advertir, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo.
- 11.8 – Não devem ser exibidos os cartões (amarelo, vermelho ou branco) a um jogador caído no solo.
- 11.9 – Se um jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias.

11.10 – A exibição do cartão branco/fairplay a um acto merecedor, de um atleta, treinador ou dirigente, será feita logo após o jogo ter sido interrompido, por qualquer motivo dentro das Leis do Jogo. A exibição aos espectadores, quando merecida, é feita no final do jogo.

(Consultar o documento “Normas do Cartão Branco/Fairplay” que vem em anexo ao CO).

COMUNICADO OFICIAL
N.º 043 - 27.09.2015
Época 2015/2016

NORMAS DO CARTÃO BRANCO/FAIRPLAY FUTEBOL 11 / 7 / FUTSAL

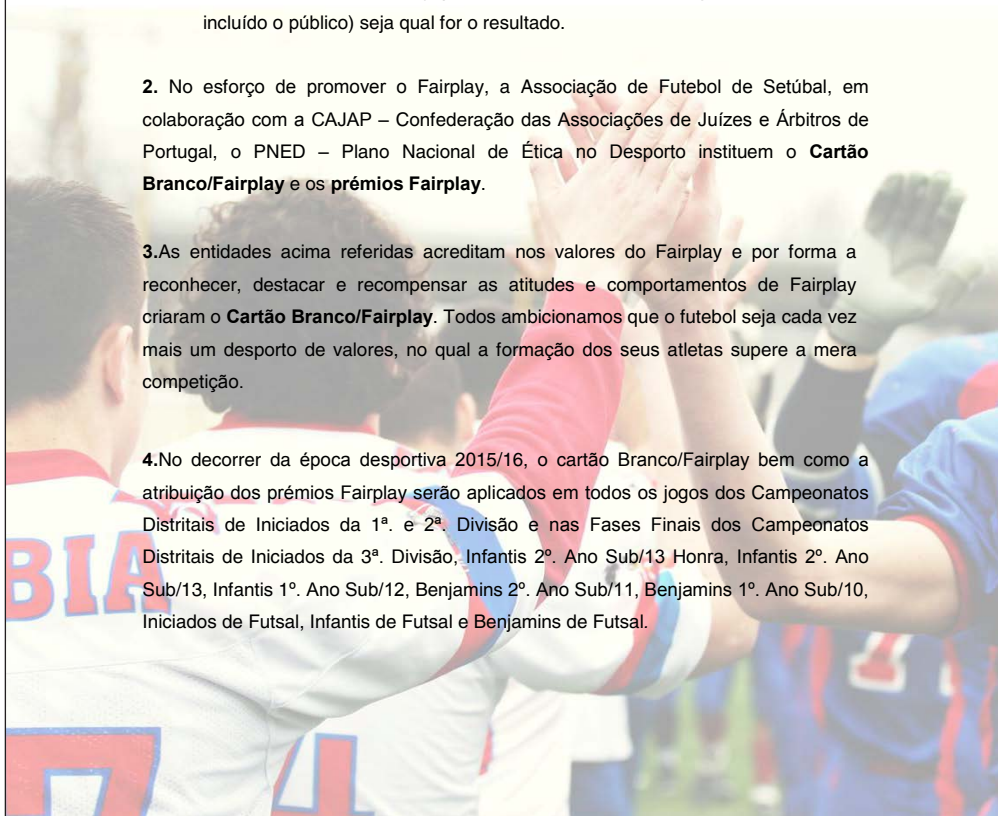
1. A conduta de acordo com o espírito do Fairplay é essencial para a promoção do sucesso e desenvolvimento do desporto, neste caso, (nome da modalidade). O objetivo das atividades em favor do Fairplay é favorecer o espírito desportivo. Assim como, o comportamento cavalheiresco dos jogadores, agentes desportivos e espectadores para incremento do prazer de todos eles no jogo. A definição do Fairplay abrange todas as pessoas ligadas ao desporto de forma a:

- Mostrar conhecimento pelas leis do jogo;
- Motivar a crença de que o jogo pode ser jogado com prazer e de uma forma positiva;
- Motivar o comportamento correcto dentro e fora do campo em relação ao adversário (tanto pelos jogadores como por outros agentes desportivos, incluído o público) seja qual for o resultado.

2. No esforço de promover o Fairplay, a Associação de Futebol de Setúbal, em colaboração com a CAJAP – Confederação das Associações de Juizes e Árbitros de Portugal, o PNED – Plano Nacional de Ética no Desporto instituem o **Cartão Branco/Fairplay** e os **prémios Fairplay**.

3. As entidades acima referidas acreditam nos valores do Fairplay e por forma a reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos de Fairplay criaram o **Cartão Branco/Fairplay**. Todos ambicionamos que o futebol seja cada vez mais um desporto de valores, no qual a formação dos seus atletas supere a mera competição.

4. No decorrer da época desportiva 2015/16, o cartão Branco/Fairplay bem como a atribuição dos prémios Fairplay serão aplicados em todos os jogos dos Campeonatos Distritais de Iniciados da 1ª. e 2ª. Divisão e nas Fases Finais dos Campeonatos Distritais de Iniciados da 3ª. Divisão, Infantis 2º. Ano Sub/13 Honra, Infantis 2º. Ano Sub/13, Infantis 1º. Ano Sub/12, Benjamins 2º. Ano Sub/11, Benjamins 1º. Ano Sub/10, Iniciados de Futsal, Infantis de Futsal e Benjamins de Futsal.



5. Cabe exclusivamente ao árbitro/juiz a exibição do **Cartão Branco/Fairplay**, seguindo os comportamentos descritos nos pontos 8, 9, 10 e 11, o seu bom senso, sempre que durante o jogo observe uma ação ou comportamento merecedor da mesma.

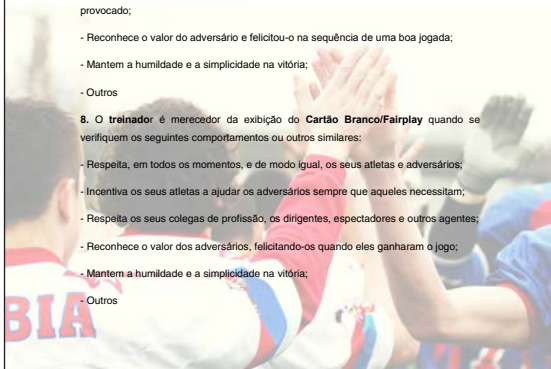
6. A exibição do **Cartão Branco/Fairplay** a um acto merecedor será feita logo após o jogo ter sido interrompido, por qualquer motivo dentro das leis do jogo. A exibição aos espectadores, quando merecida, é feita no final do jogo.

7. O **Atleta** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Pede desculpa ao adversário aquando de conduta imprópria ou jogada mais ríspida;
- Reconhece uma infracção que cometeu durante o jogo;
- Repõe a verdade caso o árbitro se tenha enganado;
- Ajuda o adversário numa situação em que ele necessita;
- Anima e incentiva os colegas de equipa quando falham em momentos decisivos do jogo;
- Respeita os dirigentes, treinadores, espectadores, entre outros agentes quando provocado;
- Reconhece o valor do adversário e felicitou-o na sequência de uma boa jogada;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

8. O **treinador** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que aqueles necessitam;
- Respeita os seus colegas de profissão, os dirigentes, espectadores e outros agentes;
- Reconhece o valor dos adversários, felicitando-os quando eles ganharam o jogo;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros



9. O **dirigente** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

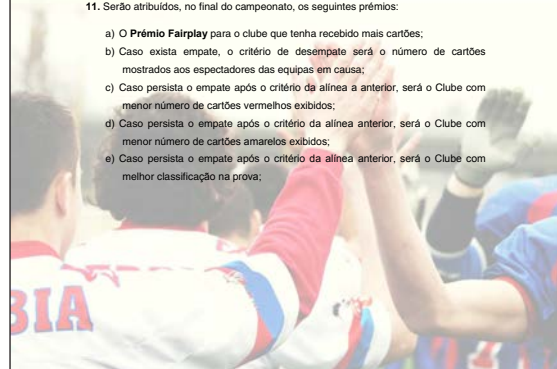
- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que necessitam;
- Respeita os seus colegas dirigentes e outros agentes;
- Reconhece o valor dos adversários, felicitando-os quando eles ganharam o jogo;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

10. Os **espectadores** são merecedores da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Manifesta um saudável relacionamento pessoal e desportivo entre si e com os demais agentes desportivos
- Apoia de forma positiva e com fairplay ambas as equipas;
- Outros

11. Serão atribuídos, no final do campeonato, os seguintes prémios:

- a) O **Prémio Fairplay** para o clube que tenha recebido mais cartões;
- b) Caso exista empate, o critério de desempate será o número de cartões mostrados aos espectadores das equipas em causa;
- c) Caso persista o empate após o critério da alínea a anterior, será o Clube com menor número de cartões vermelhos exibidos;
- d) Caso persista o empate após o critério da alínea anterior, será o Clube com menor número de cartões amarelos exibidos;
- e) Caso persista o empate após o critério da alínea anterior, será o Clube com melhor classificação na prova;



12 – PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO

12.1 – 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 da Força de Segurança, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço e os elementos indispensáveis aos serviços da Radiodifusão e Radiotelevisão, todos eles com coletes identificativos.

13 – HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS

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

13.2 – As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico.

13.3 – É interdito lançar garrafas ou outros recipientes para a superfície de jogo.

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

14 – AQUECIMENTO DOS SUPLENTES

14.1 – Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de 3 (três) jogadores suplentes.

- 14.2 – O preparador físico, quando presente, pode sair do banco dos técnicos para ministrar exercícios de aquecimento aos suplentes que se preparam para entrar em jogo.
- 14.3 – Antes do jogo, o árbitro indicará às equipas a zona onde os jogadores devem fazer o seu aquecimento.

Futebol de 11

O aquecimento deve ser feito atrás do AA1 sempre que o campo tenha condições para tal.

Não sendo possível deve fazê-lo atrás da linha de baliza da própria equipa (nunca atrás da linha de baliza adversária), do lado do AA, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interseção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza.

Futebol de 9 e de 7

O aquecimento deve ser feito junto à linha lateral, no meio campo correspondente ao banco dos técnicos da sua equipa.

15 – INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

- 15.1 – Se, no decorrer de um jogo, um agente da Força Pública 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 título for, relatando circunstanciadamente os factos no Relatório do Jogo.

16 – JOGOS INTERROMPIDOS

- 16.1 – Quando por motivo de força maior o jogo for interrompido pelo árbitro, os capitães das duas equipas são obrigados a inquirir junto dele se a interrupção é definitiva ou temporária, devendo o árbitro ilucidá-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.
- 16.2 – A interrupção tornar-se-á definitiva se o jogo **não tiver recomeçado trinta minutos depois da interrupção**, não devendo no entanto, qualquer dos grupos abandonar a superfície de jogo sem que o respectivo capitão tenha obtido a confirmação de terem decorrido os trinta minutos.
- 16.3 – 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 estiveram no terreno de jogo e apenas no caso do árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.

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

17 – JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS (CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS – FALTA DE ENERGIA ELÉTRICA)

17.1 – Quando, por más condições climatéricas, ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa de intervenção humana, não for possível iniciar um jogo ou seja interrompido, este realizar-se-á em data e horas acordadas pelos Delegados, comunicadas ao Árbitro e posteriormente validadas pela AFS. Na falta de acordo cabe à AFS designar nova data.

17.2 – Interrompido um jogo, por falta ou interrupção de energia elétrica que não 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 – AGRESSÕES A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

18.2 – Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

- a) Utilizar os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- b) Participar o facto ao Comandante da Força de Segurança em serviço no estádio/campo.
- c) Caso não seja possível dar conhecimento ao Comandante da Força de Segurança, poderá fazer a participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima. Referir no Relatório do Jogo a identificação do responsável pela Força de Segurança e/ou o Posto ou a Esquadra em que foi feita a participação.
- d) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no Relatório do Jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
- e) Deverá dirigir-se ao estabelecimento hospitalar mais próximo do local onde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.

19 – AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

19.1 – Sempre que os árbitros tenham que mencionar no Relatório do Jogo agressões a Agentes da Segurança, quer sejam diretamente observadas, quer lhe sejam participadas pelo Comandante da Força de Segurança ou quem o substitua, devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.

20 – EQUIPAS QUE NÃO RECOLHEM ÀS CABINAS AO INTERVALO

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

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

20.3 – 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.

21 – PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS

21.1 – 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.

22 – MORTE DE ELEMENTOS OFICIAIS INTEGRANTES NO JOGO

22.1 – Se no decurso de um jogo, incluindo o intervalo, morrer um dos elementos da equipa de arbitragem ou um dos elementos mencionados nas Fichas Técnicas, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

APÓS O JOGO

	PÁG
1 SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	34
2 ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS	34
3 DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	34
4 ITINERÁRIOS	34
5 LEMBRANÇAS.....	35
6 ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DO JOGO	35
7 REMESSA DE DOCUMENTOS	36
8 ENVIO DO RESULTADO DOS JOGOS PARA O PORTAL	36

1 – SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

2 – ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS

2.1 – Na cabina 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 “**Descritivo – E – Outras**”.

2.4 – Também tem acesso à cabine da equipa de arbitragem, **apenas no final do jogo**, o Observador ou o Assessor do árbitro, nomeado pelo CA da AFS.

3 – DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

3.1 – Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento à Força de Segurança em serviço no campo e ao Delegado da equipa visitada. Deve também mencionar detalhadamente no Relatório do Jogo.

3.2 – No caso de não ser possível participar ou dar conhecimento de eventuais danos na viatura do árbitro ao Delegado ao jogo da equipa visitada ou à Força de Segurança presente, devido, quer por motivo de retirada de emergência, quer pelo facto do acontecimento se processar fora das instalações desportivas, devem os filiados, mencionar detalhadamente no aditamento ao Relatório do Jogo e participar a ocorrência no Posto Policial mais próximo.

3.3 – Deve ser enviado posteriormente para a AFS um orçamento da reparação da viatura.

4 – ITINERÁRIOS

4.1 – Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões do Comandante da Força de Segurança em serviço no campo, no sentido de utilizarem os itinerários indicados, sobretudo quando saírem das cabinas e procurarem sair das localidades.

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.
- 5.2 – Os árbitros devem fazer menção de qualquer lembrança que lhes seja oferecida pelos Clubes no Relatório do Jogo.
- 5.3 – O mesmo procedimento deverá ser seguido se houver abordagem de que tenha sido alvo, por parte de agentes desportivos, antes da realização dos jogos, no sentido de influenciar a sua actuação.

6 – ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DO JOGO

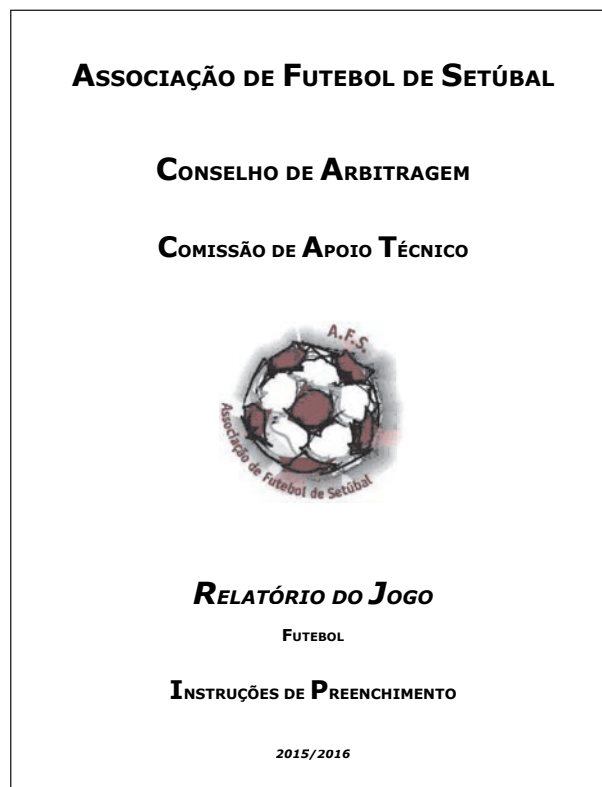
- 6.1 – É com base no Relatório do Jogo que se oficializam os resultados dos jogos e são aplicadas as sanções disciplinares.

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 omissão.

Instruções de preenchimento



6.2 – O relatório do jogo depois de elaborado, será enviado pelo correio, devendo estar em poder da AFS, até 48 horas após a realização do jogo.

7 – REMESSA DE DOCUMENTOS

7.1 – Para a boa regularidade dos serviços da AFS cumpre aos árbitros remeter no **PRÓPRIO DIA DO JOGO** o Relatório do Jogo, a Ficha Técnica (modelos 142, 143 e 146) de cada clube e os documentos obrigatórios apresentados pelos ARD's ou PCS's quando estes estiverem presentes.

7.2 – Também deverá ser enviado, o anexo aos modelos 142 ou 143 referente ao registo do cartão branco, nos jogos em que tal cartão seja exibido (em anexo ao CO nº. 043 de 27.09.2015).

8 – ENVIO DO RESULTADO DOS JOGOS

8.1 – A partir de Dezembro de 2015, entra em vigor um novo sistema de envio dos resultados dos jogos, procedimento este que o árbitro deverá **obrigatoriamente** efectuar após o término de cada jogo.

Procedimento:

- a) Todos os árbitros recebem um SMS do número 925507469 com a informação sobre o jogo que vão realizar **4 horas antes do início do jogo**;
- b) **Será para este número 925507469** e não para o número da nomeação inicial (927945303) que o resultado deve ser enviado;
- c) Caso o SMS enviado tenha o formato errado, irá receber um SMS a dizer: “formato de mensagem inválido”. Então deverá reenviar o resultado de igual modo mas com o cuidado de o enviar no formato correcto.

No Capítulo IV – Impressos – SISTEMA DE RESULTADOS – RECEÇÃO E ENVIO DE SMS, encontra-se a informação completa com todos os procedimentos a efectuar.

capítulo
IV

IMPRESSOS

	RELATÓRIO DO JOGO
---	--------------------------

PROVA	JOGO Nº.	DATA / /	INICIO h m
-------	-------------	-------------	---------------

LOCALIDADE	ESTÁDIO/CAMPO	POLICIAMENTO	GNR	PSP
			ARD	PCS
		Posto		

CLUBE A	CLUBE B

RESULTADOS DO JOGO	Clube A	Clube B
Resultado da 1ª. Parte	()	()
Resultado da 2ª. Parte	()	()
Resultado do Prolongamento	()	()
Resultado das Grandes Penalidades	()	()
Resultado Final	()	()

ADVERTÊNCIAS					
Min	Nº.	Clube	Licença/CC	Nome e Apellido	Motivo

EXPULSÕES					
Min	Nº.	Clube	Licença/CC	Nome e Apellido	Motivo

DIVERSOS	A Instalações	B Organização	C Policimento	D Comp. Público	E Outras
-----------------	------------------	------------------	------------------	--------------------	-------------

Declaro protestar o Jogo O Delegado do Clube A	Declaro protestar o Jogo O Delegado do Clube B
---	---

Importante: Deve o Relatório de Jogo, estar em poder da AFS, 48 horas após a realização do jogo



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

ADITAMENTO À DISCIPLINA

JOGO: Clube A _____ Clube B _____ Data ____/____/____

ADVERTÊNCIAS

Min	Nº.	Clube	Licença/CC	Nome e Apelido	Motivo

EXPULSÕES

Min	Nº.	Clube	Licença/CC	Nome e Apelido	Motivo



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

A PREENCHER PELA AFS

RESULTADO Visitado-Visitante	CÓDIGO Validado	CÓDIGO Repetição

RELAÇÃO DOS (AS) TÉCNICOS (AS) E DOS JOGADORES EFETIVOS E SUPLENTES

FUTEBOL DE 7

Prova _____ Jogo nº Journ./Elim. nº

Clube visitado _____ / Clube visitante _____

Data / / Campo _____ Localidade _____

Clube _____ Código

a)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	
b)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	
b)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	
b)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	
b)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	
b)	Licença nº. _____ Nome: _____		b)	Licença nº. _____ Nome: _____	

Capitão da Equipa: Jogador nº _____

Sub-capitão da equipa: Jogador nº _____

Jogadores não utilizados:

Visto do(a) Árbitro(a)

- Legenda:
a) Número da camisola do guarda-redes
b) Número da camisola



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

Banco de Suplentes (outros agentes desportivos)

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

Função:

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

Função:

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

Função: Treinador-Estagiário

(Letras)
Doc. → <input type="text"/>
(Nº. documento de identificação)
Nome: _____

A DIREÇÃO DO CLUBE

Foram advertidos os jogadores números:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram expulsos por acumulação de faltas leves (2.º cartão amarelo) os jogadores números:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram expulsos ou considerados expulsos os jogadores números:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Golos:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Auto-golos:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo

Decisão através das grandes penalidades:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Número da camisola
Minuto e parte do jogo



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

Foram advertidos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome Completo	Letras	N.º de documento de Identificação						

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome completo	Letras	N.º de documento de identificação						

Observações do(a) árbitro(a)	Resultado final:	Visitado	<input type="text"/>	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Visitante
_____ _____ _____								
Número de espetadores: _____								

Observações do(a) delegado(a) ao jogo:

Tomei conhecimento

[o(a) delegado(a)]

Nota: Este modelo deve ser entregue ao(à) árbitro(a), devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.
Mod. 142 (Imprimir em papel branco)



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

A PREENCHER PELA A.F.S.

RESULTADO	CÓDIGO	CÓDIGO
Visitado-Visitante	Validado	Repetição
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RELAÇÃO DOS(AS) TÉCNICOS(AS) E DOS(AS) JOGADORES(AS) EFETIVOS(AS) E SUPLENTE(S)**FUTEBOL DE 9**

Prova _____ Jogo nº
 Clube visitado _____ / Clube visitante _____
 Data / / Campo _____ Localidade _____
 Clube _____ Código

a) c)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	
a)	Licença n.º. _____ Nome: _____		b)	Licença n.º. _____ Nome: _____	

a) – Número da camisola dos (as) jogadores (as) efetivos(as). b) – Número da camisola dos (as) jogadores(as) suplentes. c) – Número da camisola do(a) guarda-redes. Caso exista um guarda-redes suplente deverá ser colocado “c)” em frente de “b)” referente ao primeiro jogador suplente.
Capitão(ã) da equipa n.º. _____ Sub-capitão(ã) da equipa n.º. _____ Visto do(a) Árbitro(a): _____



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

Banco de Suplentes (outros agentes desportivos)

Função: _____ (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____											Função: _____ (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____											Função: _____ (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____										
Função: _____ (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____											Função: _____ (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____											Função: Treinador estagiário (Letras) Doc. → <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> (Nº. documento de identificação) Nome: _____										

A DIREÇÃO DO CLUBE

Foram advertidos(as)os(as) jogadores(as) números:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Foram expulsos(as) por acumulação de faltas leves (2.º cartão amarelo) os(as) jogadores(as) números:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Foram expulsos(as) ou considerados(as) expulsos(as)os(as) jogadores (as) números:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Golos:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Auto-golos:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo

Decisão através das grandes penalidades:

												Número da camisola
												Minuto e parte do jogo



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

Foram advertidos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome Completo	Letras	N.º de documento de Identificação																	

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome completo	Letras	N.º de documento de identificação																	

Observações do(a) árbitro(a) Resultado final: Visitado / Visitante

Número de espetadores: _____

Observações do(a) delegado(a) ao jogo:

Tomei conhecimento

[o(a) delegado(a)]

Nota: Este modelo deve ser entregue ao(à) árbitro(a), devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.
Mod. 146 (Futebol masculino: imprimir em papel Branco. Futebol feminino: imprimir em papel cor-de-Rosa).



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

A PREENCHER PELA A.F.S.

RESULTADO Visitado-Visitante	CÓDIGO Validado	CÓDIGO Repetição
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**RELAÇÃO DOS(AS) TÉCNICOS(AS) E DOS(AS) JOGADORES(AS) EFETIVOS(AS) E SUPLENTE(S)
FUTEBOL DE 11**

Prova _____ Jogo nº Jorn./Elim. nº

Clube visitado _____ / Clube visitante _____

Data / / Campo _____ Localidade _____

Clube _____ Código

a) c)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	a) – Número da camisola dos (as) jogadores (as) efetivos (as). b) – Número da camisola dos (as) jogadores (as) suplentes. c) – Número da camisola do(a) guarda-redes. Caso exista um guarda-redes suplente deverá ser colocado “c)” em frente de “b)” referente ao primeiro jogador suplente. Sub-capitão(ã) da equipa nº. _____ Visto do(a) Árbitro(a): _____
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b) c)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença da FPF nº _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	
a)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituído pelo nº _____ aos ____ m	b)	Licença nº. _____ Nome: _____ _____	Substituiu o nº _____ aos ____ m	



Banco de Suplentes (outros agentes desportivos)

Função: _____ (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____	Função: _____ (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____	Função: _____ (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____
Função: _____ (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____	Função: _____ (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____	Função: Treinador estagiário (Letras) Doc. → _____ (Nº. documento de identificação) Nome: _____

A DIREÇÃO DO CLUBE

Foram advertidos(as)os(as) jogadores(as) números:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Foram expulsos(as) por acumulação de faltas leves (2.º cartão amarelo) os(as) jogadores(as) números:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Foram expulsos(as) ou considerados(as) expulsos(as)os(as) jogadores (as) números:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Golos:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Auto-golos:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	

Decisão através das grandes penalidades:

																		Número da camisola	
																		Minuto e parte do jogo	



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

Foram advertidos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome Completo	Letras		N.º de documento de Identificação																

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos

Minutos	Nome completo	Letras		N.º de documento de identificação																

Observações do(a) árbitro(a)

Resultado final: Visitado / Visitante




Número de espetadores: _____

Observações do(a) delegado(a) ao jogo:

Tomei conhecimento

[o(a) delegado(a)]

Nota: Este modelo deve ser entregue ao(à) árbitro(a), devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.
Mod. 143(Futebol masculino: imprimir em papel Branco. Futebol feminino: imprimir em papel cor-de-Rosa).

		RELATÓRIO DE DESPESAS POR JOGO FUTEBOL				
PROVA :		Nº DE JOGO				
VISITADO :		VISITANTE:				
DATA:	HORA:	CAMPO:		LOCALIDADE:		
EQUIPA DE ARBITRAGEM		KMS	VALOR	PRÉMIO	ALIMENTAÇÃO	TOTAL
Nº	NOME:		KMS			
A			€	€	€	€
AA1			€	€	€	€
AA2			€	€	€	€
TOTAL DA DESPESA						€
Assinaturas						
Árbitro		Árbitro Assistente 1		Árbitro Assistente 2		
Associação de Futebol de Setúbal – Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, nº 1 - 2900-257 Setúbal – NIF nº 501 057 242 – Tel. 265 539 391						
		RELATÓRIO DE DESPESAS POR JOGO FUTEBOL				
PROVA :		Nº DE JOGO				
VISITADO :		VISITANTE:				
DATA:	HORA:	CAMPO:		LOCALIDADE:		
EQUIPA DE ARBITRAGEM		KMS	VALOR	PRÉMIO	ALIMENTAÇÃO	TOTAL
Nº	NOME:		KMS			
A			€	€	€	€
AA1			€	€	€	€
AA2			€	€	€	€
TOTAL DA DESPESA						€
Assinaturas						
Árbitro		Árbitro Assistente 1		Árbitro Assistente 2		
Associação de Futebol de Setúbal – Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, nº 1 - 2900-257 Setúbal – NIF nº 501 057 242 – Tel. 265 539 391						
		RELATÓRIO DE DESPESAS POR JOGO FUTEBOL				
PROVA :		Nº DE JOGO				
VISITADO :		VISITANTE:				
DATA:	HORA:	CAMPO:		LOCALIDADE:		
EQUIPA DE ARBITRAGEM		KMS	VALOR	PRÉMIO	ALIMENTAÇÃO	TOTAL
Nº	NOME:		KMS			
A			€	€	€	€
AA1			€	€	€	€
AA2			€	€	€	€
TOTAL DA DESPESA						€
Assinaturas						
Árbitro		Árbitro Assistente 1		Árbitro Assistente 2		
Associação de Futebol de Setúbal – Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, nº 1 - 2900-257 Setúbal – NIF nº 501 057 242 – Tel. 265 539 391						



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

Credencial Equipa do Jogo

Certifica-se que o Clube _____ Código FPF _____ nas Provas Distritais de Futebol de 11 nos escalões de Juniores/Juvenis/Iniciados, de Futsal nos escalões de Seniores/Juniores/Juvenis/Iniciados, de Futebol de 7 e de Futsal nos escalões de Benjamins e Infantis e de Futsal Feminino em todos os escalões, durante a época desportiva ____/____, pode apresentar nos jogos em que intervenha na condição de visitado, para integrar a Equipa do jogo, os seguintes elementos:

Época 20__/20__		Jogo Nº
		Data __/__/20__
Nome Completo	Número de Identificação	A assinalar (x) pelo arbitro
PCS:		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
Auxiliares:		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
_____ (Associação de Futebol de Setúbal)		_____ (O Árbitro)

PCS – Ponto de Contacto c/ Segurança

Auxiliares – Auxiliares do Ponto de Contacto c/ Segurança

ESTA FICHA DEVE SER ENTREGUE AO ARBITRO DO JOGO CONJUNTAMENTE COM A RESTANTE DOCUMENTAÇÃO, ACOMPANHADA DA IDENTIFICAÇÃO, QUE SERÃO DEVOLVIDOS NO FINAL DO JOGO. NÃO É OBRIGATÓRIO QUE OS (PCS/AUX.) SEJAM DIRECTORES DO CLUBE VISITADO.

Rua Aviadores Gago Coutinho e S. Cabral, 1 - Apart. 230 2900-603 SETUBAL Cont. nº. 501057242

Tel: 265 539 390/9 265 547 681/3 Fax: 265 547 680

www.afsetubal.pt Email - afsetubal@fpf.pt



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

RELATORIO DE OCORRÊNCIAS

Identificação do Ponto de contacto com a segurança (PCS) e a sua relação com o Clube:	
Nome completo: _____ Número de Identificação: _____ Posição nos Órgãos Sociais do Clube (quando aplicável): _____	
Identificação de ocorrências	
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-
	-

(O PCS)

(O Árbitro)

Rua Aviadores Gago Coutinho e S. Cabral, 1 - Apart. 230 2900-603 SETUBAL Cont. nº. 501057242
 Tel: 265 539 390/9 265 547 681/3 Fax: 265 547 680
 www.afsetubal.pt Email - afsetubal@fpf.pt



Associação de Futebol de Setúbal

VISTORIA DE VEÍCULO

Este impresso, que é de preenchimento obrigatório, faz parte integrante do relatório do jogo, devendo ser remetido à AF Setúbal juntamente com aquele, devidamente assinado nos espaços indicados para o efeito.

Data _____ / _____ / 20_____

Campo/Pavilhão _____ Localidade _____

Proprietário _____

Matrícula do veículo _____ - _____ - _____ Marca _____

Modelo _____ Cor _____

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 às	Horas	Min.	
O Árbitro			
O Delegado ao jogo da equipa visitada			
O responsável pelos ARD's / responsável pelos PCS's (riscar o que não se aplicar)			
B - Vistoria Final			
Preencher após o final do jogo no caso da existência de danos	Horas	Min.	
O Árbitro			
O Delegado ao jogo da equipa visitada			
O responsável pelos ARD's / responsável pelos PCS's (riscar o que não se aplicar)			



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

EPOCA 2015/2016

Anexo aos Modelos 142, 143 e 144 Futebol de 11 / 7 e Futsal (Iniciados, Infantis e Benjamins)

IMPRESSO REGISTO CARTÃO BRANCO FAIRPLAY - Observações do Árbitro

Valido para os Campeonatos e Fases Finais: CD de Iniciados da 1ª e 2ª. Divisão Fase Final do C.D. Iniciados da 3ª. Divisão Fases Finais dos CD Infantis Sub/13 Honra, Sub/13 e Sub/12 e do CD Benjamins Sub/11 e Sub/10 Fases Finais dos CD Iniciados, Infantis e CD Benjamins de Futsal

Jogo nº. _____	Data: / /	Campo: _____
----------------	-----------	--------------

CLUBE: _____

Registo de Cartões Brancos atribuídos:

Jogador(es) Licença nº.	Nome(s)	Motivo da Amostragem

Tecnico(s) BI / CC	Nome(s)	Motivo da Amostragem

Dirigente(s) BI / CC	Nome(s)	Motivo da Amostragem

Adeptos	Motivo da Amostragem

Observações: _____

O Árbitro

Tomei conhecimento
O Delegado



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL
SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O N° →

ENTRA O N° ←

Este impresso é entregue pelo Delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao 4º árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL
SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O N° →

ENTRA O N° ←

Este impresso é entregue pelo Delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao 4º árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL
SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O N° →

ENTRA O N° ←

Este impresso é entregue pelo Delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao 4º árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL
SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O N° →

ENTRA O N° ←

Este impresso é entregue pelo Delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao 4º árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



SISTEMA DE RESULTADOS - RECEÇÃO E ENVIO DE SMS

Início do sistema – Primeiro SMS da época

Todos os árbitros nomeados vão receber um sms do número **925507469** de explicação do formato de msg a enviar, caso nunca tenham sido notificados esta época:

INFO Sistema resultados FPF. Formato envio resultados: [código jogo] [golos visitado] [golos visitante] [1P|2P|3P|1PL|2PL|PEN]

Sempre que quiserem saber o formato só tem que enviar um sms para o número **925507469** com um ponto de interrogação [?] e recebem a msg anterior novamente.

Processo de Receção

Todos os árbitros vão receber um sms do número **925507469** com a informação sobre o jogo que vão realizar **4 horas antes do início do jogo**, no seguinte formato:

[Equipa visitada] – [Equipa visitante], [Competição], [Data Hora do Jogo]. [Código do jogo]

(Exemplo – Mensagem 1):

S C SALGUEIROS 08 – SPG C ESPINHO, CNSENIORES, 09-01-2015 15h00. Código jogo: 362841

Processo de Envio

Jogo com período regulamentar sem prolongamento ou penalties

1. Enviar sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

Este formato corresponde ao resultado no final da 2ª parte – 2P

Jogo com período regulamentar com prolongamento mas sem penalties.

1. Enviar sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

Este formato corresponde ao resultado no final da 2ª parte – 2P

2. Enviar um segundo sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2PL

Este formato corresponde ao resultado no final do prolongamento – 2PL

Jogo com período regulamentar com prolongamento e com penalties

1. Enviar sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

Este formato corresponde ao resultado no final da 2ª parte – 2P

2. Enviar um segundo sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2PL

Este formato corresponde ao resultado no final do prolongamento – 2PL

3. Enviar um terceiro sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 4 5 PEN

Este formato corresponde ao resultado no final da marcação de pontapés da marca de grande penalidade.

Jogo com período regulamentar sem prolongamento mas com penalties

1. Enviar sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

Este formato corresponde ao resultado no final da 2ª parte – 2P

2. Enviar um segundo sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

362841 4 5 PEN

Este formato corresponde ao resultado no final da marcação de pontapés da marca de grande penalidade.

Erro no Formato de Mensagem

Caso o sms enviado tenha o formato errado irá receber um sms a dizer :

Formato de mensagem inválido

Correção de Resultado

Caso seja necessário corrigir qualquer envio de resultado envie um sms com o mesmo formato do resultado que quer corrigir adicionando CONF no final da mensagem.

1. Enviar sms para o número **925507469** com o seguinte formato:

Correção do resultado do final da 2ª parte

362841 2 2 2P CONF

Correção do resultado do final do prolongamento

362841 2 2 2PL CONF

Correção do resultado da marcação de pontapés da marca de grande penalidade

362841 4 5 PEN CONF

Notas



NORMAS E INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS DE FUTEBOL

CONSELHO DE ARBITRAGEM DA AFS

EDIÇÃO 2015

ELABORAÇÃO: JOSÉ MANUEL ESTEVES - COORDENADOR DA CAT

GRAFISMO: JOÃO CORREIA