



CONSELHO DE **ARBITRAGEM**

Esclarecimentos e Conclusões

FUTSAL

Época 2017/2018

Índice

Esclarecimentos Leis de Jogo

<u>Assunto</u>	<u>Página</u>
1. Negligência * Imprudência.....	3
2. Cuspir num adversário	4
3. Baliza Irregular	5
4. Lei da Vantagem numa clara ocasião de golo.....	6
5. Pontapé de grande penalidade para achar um vencedor.....	6
6. Pontapé de saída – Reinício	7
7. Pontapé de saída-Reinício do jogo.....	7
8. Fim dos períodos de jogo	8
9. Polígono – Clara ocasião de golo.....	8
10. Polígono – Reflexão	9

Conclusões AFS

1. Posição dos jogadores no pontapé de saída:.....	9
2. Advertências aos substitutos.....	9
3. Meias dos guarda-redes.....	10
4. Calção térmico.....	10
5. Equipamento Jogadores.....	10
6. Composição do banco de técnicos e substitutos.....	11
7. Delegado ao jogo	11
8. Identificação dos dirigentes	12
9. Identificação do auxiliar de mesa de cronometrista.....	12
10. Áreas Técnicas.....	12
11. Pausa Técnica.....	13
12. Substituição na Pausa Técnica	13
13. Advertência antes da entrada das equipas na superfície de jogo	14
14. Pontapé de canto	14
15. Método SINAPSE	14

1. Negligência * Imprudência

✓ As faltas podem ser cometidas por:

⇒ Imprudência

- Significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração numa disputa de bola ou que agiu sem precaução:
 - Não é necessária sanção disciplinar adicional se a falta se considera imprudente.

⇒ Negligência

- Significa que o jogador executa uma ação sem ter em conta o risco ou as consequências para o seu adversário:
 - Um jogador que atua de forma negligente deve ser advertido

⇒ Força Excessiva

- Significa que o jogador se excede na força empregue, correndo o risco consciente de lesionar o seu adversário:
 - Um jogador que atue com força excessiva, deve ser expulso.



Antes entendia-se o oposto. Que a negligência não era merecedora de nenhuma ação disciplinar e que a imprudência era punida com advertência. Apesar das expressões, em inglês, manterem o seu significado e punição originais (careless / reckless), percebeu-se que em português estávamos a valorizar, legalmente, as duas de forma incorreta. É uma alteração apenas textual, mas com relevância para a justificação que os árbitros escreverão nos seus relatórios.

2. Cuspir num adversário

- ✓ É considerado um arremesso
 - Um jogador que cuspir contra qualquer jogador, dirigente ou pessoa será sempre **expulso**.

Exemplos de reinício de jogo transcritos da lei 12 - Arremesso de objetos

<u>Local da infração</u>	<u>Contra quem?</u>	<u>Recomeço de jogo</u>
Jogador está dentro da sua própria área de grande penalidade e cospe.....	Contra um jogador adversário situado fora da área de grande penalidade	Pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde o objeto atingiu ou atingiria o adversário
Jogador está fora da sua área de grande penalidade e cospe....	Contra um jogador adversário que se encontra dentro da área de grande penalidade do infrator	Pontapé de grande penalidade a favor da equipa adversária
Jogador está dentro da superfície de jogo e cospe.....	Contra qualquer pessoa situada fora da superfície de jogo	Pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde a bola se encontrava
Jogador está fora da superfície de jogo e cospe.....	Contra um jogador adversário dentro da superfície de jogo	Pontapé-livre direto a favor da equipa adversária no local onde o objeto atingiu ou atingiria o adversário ou pontapé de grande penalidade caso o adversário se encontrar dentro da área de grande penalidade do infrator

Um substituto encontra-se fora da superfície de jogo e cospe.....	Contra um adversário dentro da superfície de jogo	Pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no local onde se encontrava a bola
Um substituto encontra-se dentro da superfície de jogo, levando a que a sua equipa tenha um jogador a mais e cospe.....	Contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo	Pontapé-livre indireto a favor da equipa adversária no lugar onde se encontrava a bola
Se um substituto, que tenha desrespeitado o processo de substituição e cospe....	Contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo	Será tratado como se fosse um jogador
Se um elemento oficial de uma equipa se encontra dentro ou fora da superfície de jogo e cospe.....	Contra qualquer pessoa situada dentro ou fora da superfície de jogo	Bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido

3. Baliza irregular

- ✓ Existe um forte remate e a baliza fica irregular/deformada.
 - Se a equipa adversária recuperar a bola e inicia um ataque prometedor?
 - ⇒ **Deve-se interromper o jogo e relatar os factos no relatório de jogo.**
 - ⇒ O jogo recomeça com lançamento de bolo ao solo no local onde se encontrava quando o jogo foi interrompido

4. Lei da Vantagem numa clara ocasião de golo

- ✓ Caso se aplique a lei da vantagem em virtude de uma clara ocasião de golo e um jogador cometer uma infração para **dupla advertência ou expulsão** deve-se:
 - Conceder a lei da vantagem apenas quando exista uma clara ocasião de golo ou golo iminente.
 - Deve-se interromper o jogo caso se aplique a lei da vantagem e a equipa beneficiada não tire vantagem ou equipa do infrator fique de posse de bola.
 - ⇒ Se o jogo for interrompido pelo motivo da situação anterior - O jogo recomeça com **lançamento de bola ao solo** no local onde a bola se encontrava.

5. Pontapé de grande penalidade para achar um vencedor

- ✓ Até que momento devem as equipas possuir o mesmo número de jogadores?
 - Até se iniciar a marcação da primeira grande penalidade
 - Após o início da série de grandes penalidades não existe mais igualdade de jogadores
 - **Recorda-se ainda que:**
 - À exceção do guarda-redes, e uma vez iniciada a execução dos pontapés de grande penalidade, um jogador lesionado não pode ser substituído por um jogador não habilitado, se existir algum;
 - Se o guarda-redes for expulso durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade, este pode ser substituído por um jogador habilitado, mas não por outro guarda-redes se este estiver excluído da execução dos pontapés de grande penalidade;

6. Pontapé de saída – Reinício

- ✓ Não têm que solicitar a confirmação dos guarda-redes.
- ✓ **Precisam é de verificar se os guarda redes se encontram na baliza no início da 1ª parte, 2ª parte ou início dos prolongamentos.**
 - Caso seja executado o pontapé de saída nas situações referidas anteriormente e a bola entra na baliza sem a presença do guarda-redes?
 - ⇒ **Repete-se o pontapé de saída e reportará OBRIGATORIAMENTE o sucedido no relatório de jogo**
 - ⇒ Reinicia-se o cronómetro ou acrescenta-se o tempo que andou.



Aconselha-se os árbitros, em todos os recomeços de jogo a partir de um pontapé de saída e após as pausas técnicas a verificarem a posição dos jogadores antes de apitarem.

7. Pontapé de saída-Reinício do jogo

- ✓ Nas competições da FPF e AFS, num pontapé de saída a bola entra em jogo assim que pontapeada e se mova em qualquer direção.
 - E se dum pontapé de saída um jogador rematar diretamente para a própria baliza?
 - Embora seja permitido nas competições da FPF e AFS jogar a bola para trás, legalmente não podemos alterar esta lei de jogo, pelo que devemos seguir o que está escrito nas leis.
 - ⇒ **O pontapé de saída será repetido**

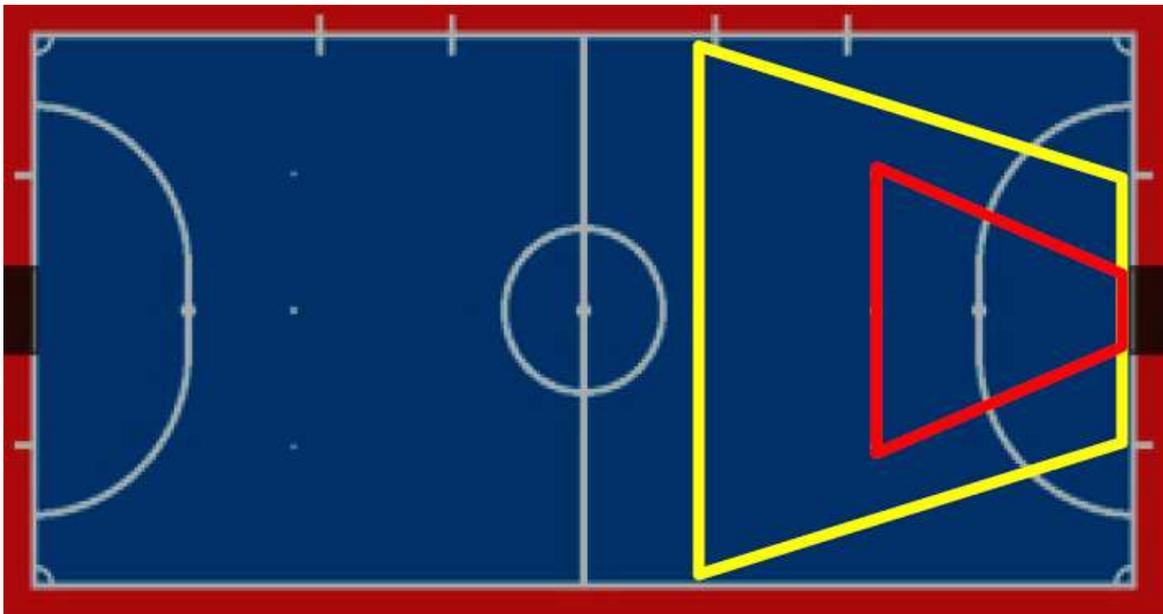
8. Fim dos períodos de jogo

✓ Esclarecimento:

- ⇒ Sempre que exista um recomeço de jogo **no qual não se pode obter golo diretamente** e após a execução do recomeço a bola é jogada na direção da baliza e quando vai no ar soa o sinal indicativo do final do período do jogo, os árbitros devem esperar que a bola termine o seu efeito e perante isto:
- **Deve-se considerar golo** se a bola tocar num adversário no sentido da baliza e entra na baliza.
 - **Deve-se invalidar o golo** caso a bola vá diretamente para a baliza e após ressaltar no poste ou barra para a superfície de jogo bata num adversário e entre na baliza.

9. O polígono – Clara ocasião de golo ou golo iminente

✓ As zonas reduzem-se

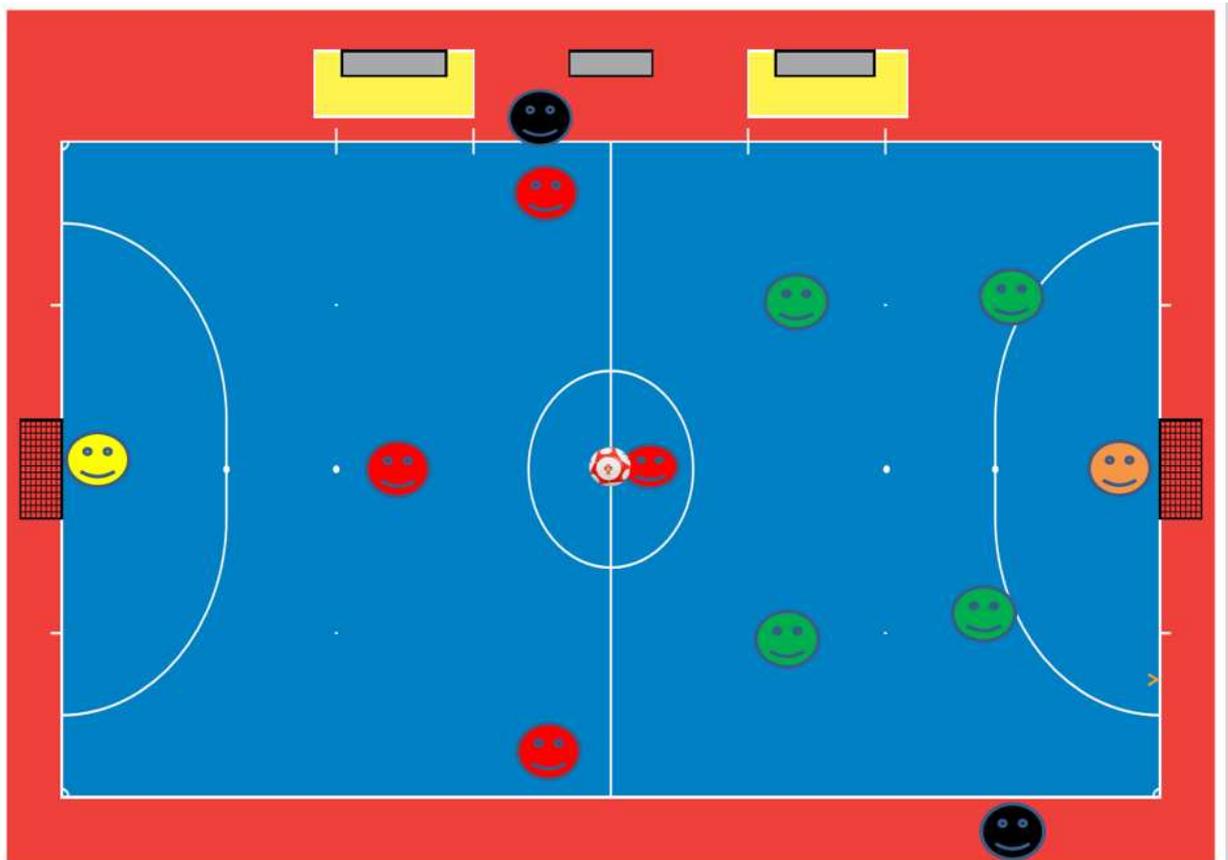


10. O polígono-Reflexão

- ✓ Importa esclarecer que foi designado por polígono o espaço de análise criado para auxiliar na objetivação de situações de golo iminente ou ocasião clara de golo
 - **Pode considerar-se ocasião clara de golo**, uma falta ocorrida fora desse polígono?
 - Obviamente que sim!
 - E quando?
 - ✓ **Sempre que o árbitro considera que objetivamente estavam reunidas as condições, de forma não necessariamente em pleno mas significativas, para que o golo viesse a ser obtido.**
- ✓ Dois exemplos para relacionar com o que atrás ficou escrito e que acontecem imenso, ainda que “alargando” o polígono, em situações de ataque organizado com o guarda-redes ofensivo...
 1. Fora do polígono delineado, mas redesenhando-o mentalmente, sempre que a equipa atacante tem uma situação de elevada supremacia, não se afigurando aos olhos dos árbitros – trabalho de equipa, comunicação e solidariedade – qualquer obstáculo à obtenção do golo, pela impossibilidade de recuperação defensiva.
 2. **A baliza está desguarnecida e um jogador – sendo o último defensor – ainda que junto à linha de meio-campo, comete uma falta clara e inequívoca que impede a bola de ir para a zona da baliza.**
- ✓ Torna-se evidente que nos casos abordados, as intenções com que os infratores atuam, jogam a favor dos árbitros, porque ninguém pode tentar fazer-nos crer que “o guarda-redes estava quase com a bola nas mãos” ou “a bola não ia entrar, saía ao lado”. Nesse caso, não conseguimos entender a razão da infração, devendo o infrator ter-se absterido de intervir.
- ✓ Concluindo, **deve entender-se que não se torna imperativo** que as condições determinantes para que se considere ocasião clara de golo e consequente expulsão estejam todas reunidas na totalidade. Cabe ao árbitro analisar decidindo sempre com o critério justo e dentro do que lhe é permitido face às leis de jogo.

1. Posição dos jogadores no pontapé de saída:

- ✓ Nas competições da AFS, é permitido ao jogador que vai pontapear a bola no círculo central, estar posicionado na metade da superfície de jogo adversária



2. Advertências aos substitutos

- ✓ Desde que os substitutos estejam devidamente identificados e que tenham o número da camisola correspondente no calção:
 - ⇒ **Pode-se advertir com o colete vestido**



Os árbitros quando procederem à identificação dos jogadores antes do início do jogo devem verificar se as equipas possuem numeração nos calções coincidente com o número da camisola. Caso não possuam numeração nos calções ficam logo a saber que não podem advertir com o colete vestido.

3. Meias dos guarda-redes

- ✓ Os guarda-redes, ao usarem calções, **as meias devem ser** de cor igual aos colegas de equipa.
 - ⇒ **Caso não tenham, não é OBRIGATÓRIO!!!**
 - ⇒ Não podem em situação alguma jogar com meias iguais á equipa adversária.
 - ⇒ Ao usarem calças pretas é permitido jogar caso a equipa adversária equipe de calção/meias pretas.

4. Calção térmico

- ✓ Quando os jogadores usarem calção térmico e se este ultrapassa o calção.
 - ⇒ **A cor do calção térmico tem que ser igual à cor do calção**
- ✓ Caso o calção térmico não ultrapasse o calção
 - ⇒ A cor do calção térmico pode ser diferente, desde que em posição normal do jogador não se veja.
 - ⇒ Pode acontecer no decorrer do jogo ver-se o calção térmico e é permitido se não for muito escandaloso. PEDE-SE BOM SENSO DOS OSBSERVADORES

5. Equipamento dos Jogadores

- ✓ **É ESTRITAMENTE PROIBIDO** aos guarda redes ou jogadores usarem coletes
 - ⇒ Arranjar soluções como:
 - T-shirts ou sweats

6. Composição do banco de técnicos e substitutos

- ✓ No banco de técnicos e substitutos de cada equipa poderão encontrar-se até 12 elementos constantes obrigatoriamente da ficha técnica (Mod.144), com a seguinte composição:
 - ⇒ Até 7 substitutos
 - ⇒ **5 Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:**
 - Até 2 Delegados no máximo;
 - Treinador;
 - Treinador adjunto;
 - Treinador estagiário, caso exista;
 - Médico;
 - Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista.
- ✓ Quando existirem a presença de 3 Treinadores inscritos no modelo 144, sendo um destes o **Treinador Estagiário**, nesta circunstância:
 - ⇒ O banco dos técnicos será composto no máximo por **6 elementos** dos mencionados



Informação de acordo com o Comunicado oficial da AFS nº 59 da época 2015/16

7. Delegado ao jogo

- ✓ Caso a equipa não disponha de Delegado ao jogo, essas funções poderão ser cumpridas por outros elementos, a saber por ordem de prioridade:
 - Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
 - Treinador
 - Capitão de equipa
 - Sub-Capitão de equipa

8. Identificação dos dirigentes

- ✓ Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos **deverão ostentar uma braçadeira identificadora** da função respetiva
- ✓ Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos **deverão envergarem cores que os distingam dos demais agentes do jogo**, podendo recorrer-se ao uso de coletes.
 - ⇒ O não cumprimento levará o árbitro a reportar as situações no relatório de jogo.
 - ⇒ **TODOS OS ELEMENTOS INSCRITOS NO MODELO 144 DEVERÃO SER IDENTIFICADOS ANTES DO INICIO DE JOGO**

9. Identificação do auxiliar de mesa de cronometrista

- ✓ Os árbitros devem identificar o auxiliar de mesa de cronometrista, caso este não esteja inscrito na ficha de jogo.
 - ⇒ Devem ficar com essa identificação e apenas devem mencionar no relatório de jogo, caso o auxiliar de mesa venha a ter um comportamento incorreto para com todos os intervenientes.
 - ⇒ Caso esteja inscrito no modelo 144, será reportado o comportamento incorreto de acordo com os restantes elementos inscritos.

10. Áreas Técnicas

- ✓ Em pavilhões com tabela de hóquei e se os bancos de substitutos se situarem fora da tabela:
 - ⇒ **Não é necessário marcar as áreas técnicas**
 - ⇒ Os jogadores não devem estar tipo espectadores encostados à tabela.
 - ⇒ Pode ocorrer existir pavilhões com bancos de 3 degraus. **DEVEM PERMITIR O USO**

11. Pausa Técnica

- ✓ Só deve ser efetuada **nas zonas envolventes da área técnica**
 - ⇒ **Não é permitido uma pausa técnica** do outro lado da superfície de jogo, ainda que os jogadores estejam dentro da superfície de jogo. Ex: Treinador Castigado
- ✓ Em caso de lesão de um jogador, deve-se conceder apenas a pausa técnica quando o jogador recuperar.
 - ⇒ Pode-se conceder ,caso a equipa do jogador lesionado pretender de imediato a pausa técnica
 - ⇒ Pede-se coordenação e trabalho de equipa!!!!!!
- ✓ Nas competições da AFS, os árbitros **não deverão intervir** caso os substitutos ou elementos oficiais estejam dentro da superfície de jogo.
 - ⇒ Deve-se permitir que se encontrem dentro da superfície de jogo na zona envolvente da área técnica 3-4metros.
 - **Devem garantir:**
 - Que 5 jogadores se encontram sem colete
 - Não se efetuem substituições.
 - Não permitir que bebam água dentro da superfície de jogo

12. Substituição na Pausa Técnica

- ✓ Se um jogador equipar-se como guarda redes e trocar de lugar com este?
 - ⇒ **É permitido.**
 - ⇒ Aproveitando o detalhe de poder jogar com guarda redes volante

13. Advertência antes da entrada das equipas na superfície de jogo

- ✓ Se um jogador ou substituto for advertido por algo acontecido antes da entrada das equipas na superfície de jogo ou durante um intervalo e longe da vista geral:
 - ⇒ Deve-se informar verbalmente o jogador que está advertido
 - ⇒ Antes do jogo se iniciar ou reiniciar, devem advertir o jogador dentro da superfície de jogo, caso ele se apresente na superfície de jogo.
 - Assim todos ficam a saber que aquele jogador foi advertido
 - ⇒ Se o jogador infrator não se apresentar na superfície de jogo, relatam os factos no Mod.144 e relatório.

14. Pontapé de canto

- ✓ **Fica estabelecido que na violação dos 4 segs. e consequente lançamento de baliza**, comandará o recomeço seguinte o árbitro que puniu, devendo o seu colega posicionar-se de forma célere, no acompanhamento de possível contra-ataque.

15. Método SINAPSE

- ✓ Aconselha-se ao clube visitado ou à entidade organizadora da prova, a utilização do MÉTODO SINAPSE (Sistema Integrado Apoio Solidez e Espontaneidade), sempre que tal se revele adequado em função das características do recinto de jogo. Ex. (Pavilhão Multiusos de SINES)
- ✓ Trata-se de um sistema que se reflete na utilização de bolas ao redor da superfície de jogo, como forma de acelerar os recomeços de jogo.
- ✓ Naturalmente que este sistema pressupõe a disponibilização de recursos humanos que permitam a rápida reposição das bolas.
- ✓ Estes agentes deverão ser portadores de vestuário com cores que os distingam de todos os demais agentes. O eventual comportamento inadequado de um ou mais destes elementos poderá implicar a dispensa dos seus serviços e consequente menção no relatório do árbitro.