

INSTRUÇÕES

PARA
ÁRBITROS DE FUTSAL



CONSELHO DE ARBITRAGEM DA AFS
EDIÇÃO 2014

ÍNDICE

CAPÍTULO I

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

CAPÍTULO II

DURANTE O JOGO	31
----------------------	----

CAPÍTULO III

FIM DO JOGO	41
-------------------	----

CAPÍTULO IV

ENVIO DE DOCUMENTOS	49
---------------------------	----

LISTA DE SIGLAS

AA - Árbitro Assistente

AFS - Associação de Futebol de Setúbal

BI - Bilhete de Identidade

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 DOS ÁRBITROS	6
4 APETRECHOS DO AA/CRONOMETRISTA	7
5 CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	7
6 VISTORIA DA SUPERFÍCIE DE JOGO	8
7 DIMENSÕES DO RECINTO DE JOGO	8
8 VEDAÇÕES.....	8
9 BANCO DOS TÉCNICOS E SUBSTITUTOS.....	9
10 MARCADOR ELETRÓNICO.....	10
11 FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	11
12 NÃO COMPARÊNCIA DO DELEGADO DO CLUBE.....	13
13 ATRASO DE UMA EQUIPA	13
14 FALTA DE CARTÕES E IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E ELEMENTOS OFICIAIS.....	14
15 PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	15
16 BOLAS	15
17 EQUIPAMENTOS SEMELHANTES.....	16
18 EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES	16
19 NUMERAÇÃO DAS CAMISOLAS	16
20 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	17
21 USO DE BRAÇADEIRAS.....	18
22 USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO	18
23 CAPITÃO DE EQUIPA	18
24 PRESENÇA DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	19
25 ENTRADA NO RECINTO DE JOGO	26
26 SAUDAÇÃO	26
27 SORTEIO INICIAL	26
28 CERIMÓNIAS	27
29 OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	27
30 PROTESTOS DE JOGOS	27
31 DURAÇÃO DOS JOGOS.....	28
32 CRONOMETRAGEM	29
33 JOGOS NOTURNOS	30
34 JOGOS PARTICULARES.....	30

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 (2ºÁrbitro, Cronometrista) e combinar 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 utiliza no dia do jogo.

2 – EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 2.1 – O equipamento da equipa de arbitragem é composto de:
 - a) **Camisola ou camisa.** Diferente das equipas, podendo ser de qualquer cor.
 - b) **Calções.** Devem ser pretos ou da mesma cor da camisola.
 - c) **Meias.** Devem ser pretas ou da cor equipamento, com ou sem canhão ou riscas brancas.
 - d) **Botas ou Sapatilhas.** Adequadas ao piso, podendo ter listas.
- 2.2 – Observações ao equipamento:
 - a) É interdita qualquer publicidade nos equipamentos, com exceção do emblema do fabricante do equipamento.
 - b) O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor uniforme.

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

 - c) A camisola do Árbitro Assistente/Cronometrista, deverá ser da mesma cor das usadas pela equipa de arbitragem, podendo usar fato de treino.

3 – APETRECHOS DO ÁRBITRO, 2º ÁRBITRO E DO 3º ÁRBITRO

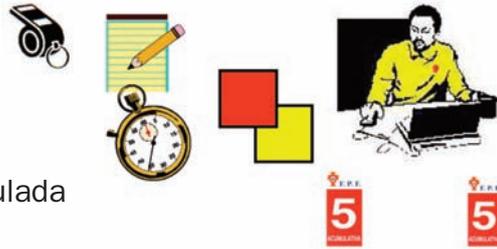
- a) – Apito
- b) – Moeda
- c) – Relógio com cronómetro
- d) – Bloco de apontamentos
- e) – Lápis, lapiseira ou esferográfica
- f) – Cartões – Amarelo e Vermelho
- g) – Cartões de Pausa Técnica



Pode ainda utilizar no pulso uma braçadeira para limpar a transpiração.

4 – APETRECHOS DO AA/Cronometrista

- a) – Apito
- b) – Relógio com cronómetro
- c) – Bloco de apontamentos
- d) – Lápis, lapiseira ou esferográfica
- e) – Placa de indicação da 5ª falta acumulada
- f) – Relatórios de cronometrista ao jogo



5 – CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- 5.1 – A equipa de arbitragem deve chegar ao Pavilhão 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 viatura, fazendo-se acompanhar do referido elemento, para mais perfeita localização.
- 5.3 – O Delegado deve assinar o impresso próprio (salvaguarda de viatura), para tomar conhecimento do estado em que a viatura se encontra. O facto de o Delegado recusar assinar esse documento, não constitui motivo para não realizar o jogo. Esse facto deve ser mencionado no relatório do jogo.
- 5.4 – As viaturas deverão ficar estacionadas dentro das instalações dos clubes, desde que estas reúnam condições para a sua entrada e estacionamento sem provocar dificuldades ou impedimento.
- 5.5 – A proteção aos elementos da equipa visitante, da equipa de arbitragem e suas viaturas, quer por parte dos fiscais da AFS quer dos Diretores ou Delegados dos Clubes visitados, quer ainda 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.
- 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 RECINTO DE JOGO

Aquando da vistoria do recinto de jogo e seus acessos a equipa de arbitragem deve ter em conta o seguinte:

- a) **A superfície de jogo** (se está em condições para a prática do Futsal não oferecendo perigo para os jogadores); Deve ser lisa, sem rugosidades e não abrasiva. Recomenda-se a utilização de pavimento em madeira ou em material sintético, desaconselhando-se o cimento.
- b) As marcações (se as mesmas estão de acordo com as Leis de Jogo);
- c) As balizas (devem dispor de um sistema de fixação ao solo ou um sistema que as impeça de tombar e constituir perigo para os intervenientes).
- d) As vedações (se estão conforme o regulamentado no nº 9 deste Capítulo).

NOTA: De forma a assegurar que o jogo se inicia sem atrasos que possam ser evitados, passa a ser da responsabilidade do AA/Cronometrista a verificação das redes das balizas imediatamente antes do início do jogo. No início da 2.^a parte e antes do início do prolongamento caso este se verifique, pode ser feita pelos árbitros ou pelo AA/Cronometrista. É expressamente proibida a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicada alguma alteração pela Associação de Futebol de Setúbal.

7 – DIMENSÕES DO RECINTO

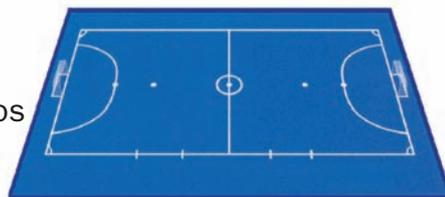
7.1 – Os jogos oficiais das provas da AFS são disputados em recintos com as seguintes dimensões:

Comprimento:

mínimo 25 metros – **máximo** de 42 metros

Largura:

mínima 16 metros – **máxima** de 25 metros



7.1.2 – Os escalões de Petizes e Traquinas podem ser disputados em recintos com a largura mínima de 10 metros. Nesse caso, a área de grande penalidade será de 4 metros.

Em todos os casos o comprimento será sempre superior à largura.

8 – VEDAÇÕES

As vedações podem ser de madeira, cimento, ferro ou cabos metálicos com uma altura mínima de um metro, que deverão estar à distância mínima entre a linha lateral e qualquer tipo de vedação a 50 cm, e entre a linha de baliza e qualquer tipo de vedação 100 cm. Nenhum objeto esteja colocado a uma altura a 4 m sobre a superfície de jogo.

9 – BANCO DOS TÉCNICOS E SUBSTITUTOS

9.1 – Os bancos dos técnicos e substitutos devem estar sempre colocados na parte exterior da linha lateral, a uma distância mínima de 50 centímetros e ao lado da mesa do cronometrista, ambos à distância de 5 metros da linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais e em frente da zona de substituições. Devem possuir espaço para se sentarem 12 elementos. As equipas devem ocupar sempre o banco dos técnicos e substitutos situado do lado da baliza que defendem, sendo obrigadas a trocar de banco, no início do 2º período e entre o 1º e 2º períodos do prolongamento.

9.2 – No banco dos técnicos e substitutos têm lugar até ao limite máximo de 13 pessoas os seguintes elementos constantes das fichas técnicas:

a) No máximo 7 substitutos

b) No máximo 6 Dirigentes / Técnicos / Oficiais

c) Como dirigentes / Técnicos / Oficiais, entenda-se:

2 Delegados

Treinadores, incluindo o adjunto e o preparador físico

Treinador Estagiário

Secretário Técnico

Médico

Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista

d) De entre estes agentes, deverão fazer parte e têm lugar assegurado:

Delegado

Treinador

Médico

Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista

e) Caso a equipa prescindia do 2º Delegado, poderá incluir na ficha de jogo qualquer um dos elementos (Treinador adjunto, Preparador físico ou Secretário técnico).

f) 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

Secretário Técnico

Capitão de equipa

Sub-capitão de equipa

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

- 9.3 – Os jogadores substitutos devem estar equipados com coletes ou outra peça de vestuário (por ex. casacos fato de treino) que os distinga dos demais.
- 9.4 – Dos elementos mencionados na ficha técnica, apenas podem dar instruções táticas para dentro da superfície de jogo os credenciados como treinadores. No caso de existirem dois treinadores (treinador e treinador adjunto) apenas um de cada vez pode estar de pé a exercer essas funções. O elemento que esteve a dar instruções pode continuar de pé em frente ao banco dos técnicos/substitutos ou na sua área técnica quando existir, até ao momento que o outro treinador se levante para o mesmo efeito. **Aos restantes elementos presentes no banco dos técnicos e substitutos, estão vedadas essas funções.**
- 9.5 – Com excepção dos substitutos com coletes, os outros elementos do banco devem possuir as respectivas braçadeiras, colocadas no braço, que facilmente os distingam e permitam ao árbitro uma rápida identificação se necessário.

10 – MARCADOR ELECTRÓNICO

Sempre que seja nomeado árbitro assistente/cronometrista, caso o recinto de jogo disponha de marcador electrónico em condições de funcionamento deverá ser utilizado pelo mesmo.

No caso de o marcador electrónico não existir ou não se encontrar em condições de funcionamento, o Delegado de cada equipa pode posicionar-se junto do árbitro assistente/cronometrista, sem interferir na sua actividade. (Qualquer interferência deverá ser comunicada a um dos árbitros para eventual acção disciplinar).

No caso do marcador electrónico possuir apenas uma função, para além do cronómetro, o árbitro assistente/cronometrista passará a registar aí os golos, de forma pública e visível, procurar-se-á encontrar um sistema adicional que permita, então, a exibição pública das faltas acumuladas.

O mesmo procedimento será adoptado pelo árbitro assistente/cronometrista quando for utilizado um marcador manual que possibilite apenas a utilização de uma função.

11 – FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

11.1 – Todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem nomeadas pelo Conselho de Arbitragem da AFS.

11.2 – Nas categorias de Seniores Masculinos, as equipas de arbitragem serão constituídas por 2 ou 3 elementos. Nas categorias de Juniores A, B, C, D, E e Feminino, 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 2ª fase das provas.

No caso de não comparecer um Árbitro nomeado, deve cumprir-se em conformidade com as regras mencionadas nos pontos seguintes:

11.3 – Os jogos terão obrigatoriamente de realizar-se, independentemente de comparecerem ou não as equipas nomeadas pelo Conselho de Arbitragem. Nenhum Clube poderá recusar-se a jogar alegando falta de árbitro.

11.4 – Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 2.º árbitro.

- a) Se houver cronometrista nomeado, será ele a assumir as funções de 2º árbitro, passando o árbitro a assumir a cronometragem do jogo.
- b) Se faltar ou não houver cronometrista nomeado, o árbitro poderá recorrer a um árbitro oficial da modalidade que se encontre na bancada, de preferência, ou a um elemento da sua confiança. Se nenhuma destas alternativas for possível dirigirá o jogo sozinho.
- c) Deve adoptar-se o procedimento previsto em 11.4 a) e 11.4 b) no caso de o árbitro comparecer, mas por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, de continuar a dirigi-lo. (Exemplo: lesão ou indisposição).
- d) Se o 2º árbitro não comparecer ou não puder continuar em ação por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro deve ser adotado o disposto nas alíneas a) e b). Quando for adotado o disposto na alínea a) o árbitro passará a assumir a cronometragem do jogo.
- e) Se faltarem o árbitro e o 2.º árbitro, e não estando presente o AA/Cronometrista, 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. Se estiver presente o AA/Cronometrista, será este a assumir as funções do árbitro e de seguida adotará o disposto na alínea b).

- f) No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita por Dirigente do Conselho de Arbitragem, pelo Observador Técnico ao jogo, ou na falta destes por qualquer dirigente da Associação de Futebol de Setúbal que se encontre presente.
 - g) 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.
 - h) O árbitro escolhido nas condições das alíneas, e); f), g) não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
 - i) Nenhum árbitro oficial em actividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.
- 11.5 – No caso de o árbitro ter interrompido o jogo em consequência de decisão tomada ao abrigo das Leis e Regulamentos, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo na direcção do jogo.
- 11.6 – 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 Associação de Futebol de Setúbal 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 Técnico 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 discriminadas na alínea “a)”, devendo no entanto, fazer-se acompanhar de duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva
- 11.7 – No caso de ausência da totalidade dos elementos nomeados, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

12 – NÃO COMPARÊNCIA DO DELEGADO DO CLUBE

- 12.1 – De acordo com o Regulamento Disciplinar, os clubes designarão sempre um ou dois Delegados para comparecer em cada jogo, devidamente credenciados e escolhidos entre os membros dos seus Órgãos Sociais.
- 12.2 – Na falta dos Delegados, poderão exercer essas funções, desde que com cartão de identificação emitido pela AFS/FPF., ou por uma credencial emitida pela AFS, em caso de extravio do cartão. Quando for caso disso, os Delegados só poderão ser substituídos por qualquer dos indivíduos a seguir referidos:
- 1 – Qualquer elemento dos órgãos Sociais
 - 2 – Seccionista / Secretário Técnico
 - 3 – Colaborador;
 - 4 – Treinador, Treinador Adjunto, Preparador Físico;
 - 5 – Capitão de equipa;
 - 6 – Sub-Capitão de equipa.
- 12.3 – Sempre que o Delegado do Clube ao jogo ou quem o substitua se recusar a assinar a Ficha Técnica e fazer o levantamento dos cartões, o árbitro faz constar esse facto no Relatório do Jogo, apreende os cartões dos jogadores expulsos e remete-os com o original e o duplicado da ficha técnica para a AFS.
- 12.4 – Caso se verifique o referido no parágrafo anterior e compareça algum elemento do mesmo Clube, devidamente identificado como tal, a solicitar os cartões dos jogadores e elementos agregados, deve a sua identificação constar no Capítulo “Outras Observações” do Relatório do Jogo, bem como o mesmo terá de assinar em como recebeu os cartões.

13 – ATRASO DE UMA EQUIPA

- 13.1 – 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.
- 13.2 – 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 recinto de jogo não haverá outros jogos oficiais calendarizados.
- 13.3 – Se uma das equipas faltar não se torna necessário que a equipa presente compareça na superfície de jogo, devendo o árbitro junto da cabine proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório.

13.4 – 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.

14 – FALTA DE CARTÕES E IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E ELEMENTOS OFICIAIS – DOCUMENTAÇÃO

14.1 – O Modelo 143 deve ser entregue 60 minutos antes, mas até 30 minutos antes do início do jogo, os Delegados dos Clubes aos jogos são obrigados a apresentar ao árbitro a ficha técnica em duplicado (a que se destina ao clube pode ser fotocópia), os cartões dos jogadores efetivos e substitutos e os cartões dos elementos agregados.

14.2 – 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. Os elementos que não possuam o cartão AFS, têm de apresentar um documento identificativo (B.I / CC, carta de condução ou passaporte). Se apresentarem uma credencial da AFS, também têm de apresentar um documento identificativo.

14.3 – 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 substitutos, mas estes apresentem comprovativo da sua identidade, devem os mesmos, na presença do árbitro e no local apropriado assinar o relatório do jogo.

14.4 – Caso não seja possível a apresentação de qualquer documento idóneo com fotografia, deverá o árbitro fazer com que no mesmo espaço do relatório, para além dos jogadores, o Delegado do clube assine também, responsabilizando-se pela identificação dos mesmos.

14.5 – Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder à identificação dos jogadores **NO ESPAÇO QUE ANTECEDE A ENTRADA NA SUPERFÍCIE DE JOGO.**

14.6 – Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder à identificação dos elementos técnicos que se encontram nos bancos de substitutos, antes do início do jogo.

15 – PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

- 15.1 – O jogador apenas pode participar nas provas oficiais da respectiva categoria, salvo o disposto nos parágrafos seguintes:
- 15.2 – Os jogadores inscritos na categoria de Benjamins, Infantis, Iniciados, Juvenis e Juniores podem participar, sem perda da sua categoria, em jogos de categoria superior.
- 15.3 – **Nos escalões de Petizes, Traquinas, Benjamins (ex-escolas), Infantis e Iniciados, as equipas podem ser mistas.**

16 – BOLAS

- 16.1 – As bolas a utilizar deverão ter as seguintes características:
- Seniores, Veteranos, Juniores (A, B, C e D); Femininos. **BOLA Nº 4**
- Perímetro:** mínimo de 62 cm, máximo de 64 cm.
- Peso:** mínimo 400 gr, máximo 440 gr, Juniores (E, F, G) **BOLA Nº 3**
- Circunferência:** 55 cm X 57 cm. / **Peso:** mínimo 370 gr; máximo 380 gr.
- 16.2 – É proibida qualquer publicidade nas bolas, podendo nelas figurar os logótipos:
- do organizador da competição
 - da competição
 - da marca do fabricante

NOTA INFORMATIVA
N.º 065 - 17.10.2014
Época 2014/2015

Nesta matéria a Lei diz que a bola tem diversos logótipos, no entanto, **solicita-se aos árbitros que deixem jogar qualquer bola apresentada desde que cumpra os requisitos da Lei 2 em peso, medida e pressão.** Isto porque não existe bola oficial nos nossos campeonatos distritais (AFS) e existem clubes que tem o emblema do clube impresso nas bolas, sendo de admitir as mesmas.

- 16.3 – 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. **O visitante querendo pode jogar com as suas bolas mas só na 2ª Parte.**

- 16.4 – 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. A bola apresentada pela equipa visitante, desde que obedeça aos requisitos da Lei 2, terá que ser utilizada.

17 – EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

- 17.1 – Os Clubes intervenientes em cada jogo são obrigados a equipar-se com camisolas, calções e meias de cores diferentes.
- 17.2 – Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.
- 17.3 – Se o jogo for disputado em pavilhão neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de filiação na AFS.
- NOTA:** A expressão “pavilhão neutro” não contempla situações de “interdição” ou “impossibilidade” de utilização por motivo de obras ou “outras”.
- 17.4 – 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.
- 17.5 – Excepcionalmente poder-se-á recorrer à utilização de coletes que permitam a identificação dos jogadores.
- 17.6 – Se a cor dos equipamentos das duas equipas for semelhante ou de difícil distinção e não houver qualquer possibilidade de mudança, ou de utilização de coletes, o árbitro não dá início ao jogo, mencionando pormenorizadamente o facto no relatório do jogo.

18 – EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

- 18.1 – Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores e dos árbitros. É expressamente proibido o guarda-redes envergar colete.
- 18.2 – 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.
- 18.3 – Pode também jogar de calças de fato de treino em vez dos calções, exceto na situação em que o guarda-redes deixe de exercer essas funções e passe a ser um jogador.
- 18.4 – O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador.
- 18.5 – Se um jogador substituir um guarda-redes (ou trocar de lugar com este), deve vestir uma camisola de guarda-redes com o seu próprio número nas costas.

19 – NÚMERAÇÃO DAS CAMISOLAS

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

- 19.2 – Os números devem ser de cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções.
- 19.3 – Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura e nos calções, pelo menos 10 cm.
- 19.4 – 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, no início do jogo, 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.
- 19.5 – A sequência completa dos números é facultativa.
- 19.6 – As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número.
- 19.7 – A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem actos de comportamento anti-desportivo, devendo ser punidos como tal.
- 19.8 – Ao proceder à identificação dos jogadores compete ao árbitro verificar se cada jogador enverga a camisola com o número correspondente.
- 19.9 – Se um ou mais jogadores se apresentar sem número de identificação aplicado nas costas, o árbitro não permite a sua participação no jogo.
- 19.10 – Em casos de força maior, devidamente comprovados, o árbitro pode permitir que participem no jogo, jogadores sem número identificativo nas costas, devendo mencionar pormenorizadamente o facto no relatório do jogo.
- 19.11 – 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 seu relatório 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.

- 19.12 – Na ficha técnica, o espaço destinado ao guarda-redes suplente pode ser utilizado para inscrever qualquer outro jogador.

20 – PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- 20.1 – É permitida publicidade nas camisolas, não excedendo, na frente, uma área de 600 cm² e na parte de trás 450 cm², sem prejuízo da visibilidade dos números dos jogadores.

- 20.2 – É permitida publicidade nos calções, não excedendo na parte posterior do calção 220 cm² e na parte da frente da perna esquerda 120 cm². A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas”, caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.
- 20.3 – A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes e espectadores.
- 20.4 – Além da publicidade, está autorizado o logótipo ou nome do fabricante do equipamento, de forma discreta e não deve exceder 20 cm². O emblema do Clube é obrigatório, não devendo exceder 10 cm², e deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade, não podendo confundir-se com ela.
- 20.5 – Quando qualquer jogador levantar a camisola para exibir slogans ou publicidade, o árbitro deverá chamá-lo à atenção de que essa exibição não é autorizada e que do facto irá dar conhecimento às autoridades competentes. Assim deverá descrever o facto no Boletim do Jogo, no capítulo “Outras”.

21 – USO DE BRAÇADEIRAS

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.

22 – USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO

Os equipamentos de proteção modernos como proteções para a cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras são feitos de materiais macios, leves e acolchoados, não sendo perigosos. Também as novas tecnologias tornaram os óculos de desporto muito mais seguros, quer para o jogador que os usa, quer para os outros jogadores. Compete ao árbitro a decisão final de autorizar um jogador a tomar parte no jogo usando qualquer daqueles equipamentos.

Pode um jogador se o desejar jogar com luvas, desde que as mesmas não ofereçam perigo para a sua integridade física ou dos outros intervenientes.

23 – CAPITÃO DE EQUIPA

- 23.1 – Antes do início do jogo os Delegados das equipas indicarão ao árbitro na ficha técnica os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções quando necessário.
- 23.2 – O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respectivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem.

- 23.3 – Não é obrigatório haver um capitão ou um sub-capitão dentro da superfície de jogo, os mesmos podem estar no banco dos técnicos/substitutos ou na zona de aquecimento.
- 23.4 – Quando, por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente a superfície de jogo não se torna necessária a transferência da braçadeira para o sub-capitão, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento.
- 23.5 – 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 da superfície de jogo, ou tenha sido expulso.
- 23.6 – Compete também aos Delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.
- 23.7 – 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.

24 – PRESENÇA DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

CAMPEONATOS DISTRITAIS DE FUTSAL MASCULINOS - ESCALÕES DE FORMAÇÃO (JUNIORES - JUVENIS - INICIADOS) – **COMUNICADO OFICIAL N° 147.**

É da competência da Comissão de Qualificação dos jogos organizados pela A.F.S., definir, propor à Direcção da AFS e **informar**, posteriormente, **os clubes com dez dias de antecedência em relação à data de realização dos jogos, sempre que os jogos não sejam considerados de Risco Reduzido.** A qualificação do grau de risco dos jogos é efectuada com base nos seguintes critérios:

- ◆ Proximidade geográfica dos clubes; ◆ Classificação dos clubes;
- ◆ Histórico disciplinar dos clubes ◆ Fase da competição.

Grau de Risco	Escalões	Recurso a utilizar	Deveres
Risco Acrescido		Policiamento com recurso a PSP/GNR	Requisição e pagamento pelo clube visitado
Risco Normal		Policiamento com recurso a Assistentes de recinto desportivo (ADR) ou a PSP/GNR	Requisição e pagamento pelo clube visitado
Risco Reduzido	Futsal Masculino (Juniors / Juvenis / Iniciados)	Ponto de Contacto com a Segurança (PCS)	Da responsabilidade do clube visitado

As normas a dar cumprimento pelos clubes visitados relativamente ao policiamento/segurança dos jogos são os seguintes

- 24.1 – Salvo indicação em contrário são considerados de risco reduzido os jogos dos escalões de juniores, juvenis e iniciados de futsal masculinos, sendo obrigatório utilizar nestes jogos o Ponto de Contacto com a Segurança (PCS), ou requisitar os serviços de assistentes de recinto desportivo (ARD) ou da PSP/GNR;
- 24.2 – É obrigatória a requisição de Policiamento com recurso a Assistentes de recinto desportivo (ARD) ou a PSP/GNR, sempre que o CO da AFS qualifique como um jogo de risco normal.
- 24.3 – É obrigatória a requisição de policiamento para os jogos, com recurso a PSP/GNR, sempre que o CO da AFS qualifique um jogo de risco acrescido.
- 24.4 – O Ponto de Contacto com a Segurança (PCS) é o agente desportivo indicado pelo clube, com vista a garantir que o jogo se inicia e decorre dentro das normais condições de segurança e que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções, competindo ao clube visitado, ou como tal considerado a determinação do número efectivo de auxiliares para coadjuvar o ponto de contacto com a segurança (PCS).
- 24.5 – O PCS tem de apresentar ao árbitro cópia do seu documento de identificação, dos seus auxiliares, cópia da credencial e boletim de segurança.
- 24.6 – Nos jogos em que sejam utilizados o Ponto de Contacto com a Segurança (PCS), ou os serviços de assistentes de recinto desportivo (ARD) é obrigatório dar conhecimento às forças de segurança pública da área da realização do(s) jogo(s).
- 24.7 – Nos jogos em que sejam utilizados os serviços de assistentes de recinto desportivo (ARD) é obrigatória a apresentação ao árbitro de uma cópia do alvará da empresa de segurança, bem como de uma cópia dos cartões profissionais dos assistentes de recinto desportivo (ARD), de forma a comprovar a habilitação para a prestação do serviço e para o desempenho da função;
- 24.8 – O número mínimo de Assistentes de recinto desportivo (ARD), encontra-se estabelecido no artigo 4º da Portaria nº. 261/2013 de 14/Agosto, não devendo ser inferior a dois (2) e respeitando a relação de Assistentes de recinto desportivo (ARD) / espectadores de 1/400.
- 24.9 – Nos jogos dos Campeonatos Seniores Femininos e da Taça de Futsal Feminino é permitido às equipas optarem por uma das seguintes vias:
- a) Segurança, de acordo com os procedimentos normais;

24.9.1 – No caso de constatação de incapacidade de assegurar a ordem pública no recinto, o responsável de segurança deverá solicitar apoio policial protegendo a equipa de arbitragem e as duas equipas. Essa solicitação será por decisão própria ou a pedido da equipa de arbitragem.

24.9.2 – A equipa de arbitragem realizará os jogos com ou sem a presença de autoridade policial ou mediante a apresentação de um responsável de segurança nos termos do ponto anterior.

24.9.3 – No caso de nenhuma das condições anteriores ser cumprida a equipa de arbitragem, não dará início ao jogo e descreverá os factos no Relatório do Jogo.

24.9.4 – O procedimento e relações entre a equipa de arbitragem e a autoridade policial serão assumidas por inteiro pelo responsável de segurança do clube.

24.9.5 – No caso de incidentes, a equipa de arbitragem solicitará apoio ao responsável de segurança. No caso de verificar insuficiente segurança deverá solicitar reforço policial que será providenciado pelo responsável.

Em qualquer circunstância deve ser perguntado formalmente ao responsável de segurança se garante as condições de ordem necessárias.

24.9.6 – A suspensão temporária ou definitiva do jogo é decisão da equipa de arbitragem que deverá ser devidamente documentada.

CONDIÇÕES DE SEGURANÇA NOS JOGOS DE FUTSAL MASCULINO (JUNIORES-JUVENIS-INICIADOS) – DIRETIVAS DA ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

24.10 – Âmbito de aplicação

As presentes directivas são aplicáveis nas provas distritais, organizadas sob e égide da Associação de Futebol de Setúbal.

24.11 – Objeto

As presentes directivas estabelecem os procedimentos de segurança a adoptar nos recintos desportivos, de forma a garantir a integridade física dos árbitros e restantes intervenientes nos espectáculos desportivos, bem como a regularidade e a normalidade das diversas competições distritais.

24.12 – Condições de Segurança

A responsabilidade pela manutenção da ordem e da segurança no interior dos recintos desportivos é do clube visitado ou como tal considerado.

24.13 – Responsabilidade dos clubes

24.13.1 – Compete aos clubes visitados ou como tal considerados:

- a. Requisitar a força policial ou contratar assistentes de recinto desportivo (ARD) sempre que seja legal ou regularmente exigido;

- b. Comunicar às forças policiais os dias e horas dos seus jogos, de forma a possibilitar rondas policiais ao local do jogo, nos casos em que não há lugar a policiamento;
- c. Manter disponíveis os contactos telefónicos das forças policiais mais próximas;
- d. Assegurar a existência de um local seguro para estacionamento da viatura da equipa de arbitragem dentro ou nas imediações do recinto;
- e. Assegurar a presença de um Ponto de Contacto com a Segurança (PCS), salvo nos jogos em que seja obrigatória a requisição de policiamento ou utilização de Assistentes de Recinto Desportivo (ARD) contratados a empresas de segurança privada, nos termos da legislação aplicável.
- f. Suportar os custos da segurança a que houver lugar.

24.13.2 – Os clubes devem nomear um Curador de Equipa que tem por missão promover a ética desportiva e a segurança nos jogos e assegurar a sensibilização dos familiares e dos adeptos em relação à importância da manutenção da ordem e da segurança nos jogos e das repercussões desportivas e financeiras que os actos de violência podem originar.

24.14 – **Ponto de contacto com a segurança (PCS)**

24.14.1 – O Ponto de Contacto com a Segurança (PCS) é o agente desportivo indicado pelo clube com vista a garantir que o jogo se inicia e decorre dentro das normais condições de segurança e que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções.

24.14.2 – Compete ao Clube visitado, ou como tal considerado, a determinação do número efectivo de auxiliares para coadjuvar o Ponto de Contacto com a Segurança (PCS).

24.14.3 – O ponto de Contacto com a Segurança (PCS) tem os seguintes deveres:

- a. Identificar-se perante o árbitro da partida, através do seu documento de identificação;
- b. Indicar ao árbitro um local seguro para estacionamento da sua viatura;
- c. Apresentar-se perante a equipa de arbitragem, uma hora antes do início do jogo, comprovando a sua qualidade e identificando os elementos da sua equipa;
- d. Entregar ao árbitro da partida uma cópia da credencial e do boletim de segurança devidamente preenchido e assinado.
- e. Solicitar, por sua iniciativa ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próxima sempre que constate a existência de alterações à ordem e disciplina e a sua incapacidade para assegurar as condições de segurança;

- f. Garantir a segurança da equipa adversária e da equipa de arbitragem;
- g. Chamar a força policial sempre que existam desacatos no recinto desportivo;
- h. Usar o colete identificativo durante todo o tempo regulamentar de jogo e enquanto a equipa de arbitragem não abandonar o recinto;
- i. Situar-se em local visível, entre a entrada no terreno de jogo e a zona de acesso aos balneários;
- j. Manter-se no recinto desportivo enquanto ai permanecer a equipa de arbitragem;
- k. Assegurar todo o apoio à equipa de arbitragem cumprindo as suas instruções.

24.15 – Auxiliares do ponto de contacto com a segurança

Os auxiliares do Ponto de contacto com a segurança têm os seguintes deveres:

- 24.15.1 – Identificar-se perante o árbitro da partida, através do seu documento de identificação;
- 24.15.2 – Usar o colete identificativo durante todo o tempo regulamentar de jogo e enquanto a equipa de arbitragem não abandonar o recinto;
- 24.15.3 – Situar-se em local visível à equipa de arbitragem;
- 24.15.4 – Acompanhar a equipa de arbitragem aos balneários no intervalo e final do jogo;
- 24.15.5 – Cumprir as instruções do Ponto de contacto com a segurança garantindo a segurança das equipas contendoras e de arbitragem.

24.16 – Condições de Exercício

- 24.16.1 – O Ponto de contacto com a segurança (PCS) e demais elementos da equipa de segurança devem ser maiores de idade, possuir o perfil adequada à função e possuir acreditação da Associação.
- 24.16.2 – O Ponto de contacto com a segurança (PCS) não pode acumular funções no mesmo jogo.

24.17 – Acreditação

- 24.17.1 – A acreditação pela Associação é feita mediante:
 - a. Apresentação de um termo de responsabilidade do Clube, com a identificação dos agentes que podem integrar cada equipa de segurança;
 - b. Adesão ao seguro desportivo de grupo, salvo quando já inscritos na Associação respectiva;

24.17.2 – A credencial emitida pela Associação de acordo com o modelo em anexo é válida por uma época desportiva.

24.17.3 – Em cada jogo é entregue ao árbitro, pelo Ponto de contacto com a segurança (PCS), uma cópia da credencial para certificação.

24.18 – Certificação

O Ponto de contacto com a segurança (PCS) e os respectivos auxiliares identificam-se perante o árbitro, que certifica a conformidade da identificação com a credencial apresentada.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

Fundada em 05/05/1927
 Filiada na Federação Portuguesa de Futebol
 Instituição de Utilidade Pública
 Medalha de Bons Serviços Desportivos
 Medalha de Ouro da Cidade
 Medalha de Mérito Desportivo

**Credencial
Equipa do Jogo**

Certifica-se que o Clube _____ Código FPF _____ nas Provas Distritais de Futebol de 11 e de Futsal nos escalões de Juniores/Juvenis/Iniciados, durante a época desportiva 2013/2014, pode apresentar nos jogos em que intervenha na condição de visitado, para integrar a Equipa do jogo, os seguintes elementos:

Época 2013/2014		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"/>
_____ (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

25 – ENTRADA NA SUPERFÍCIE DE JOGO

25.1 – A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efetuada em simultâneo, com a equipa de arbitragem à frente, os jogadores da equipa visitada e da equipa visitante lado a lado, atrás do(s) árbitros).

Após as equipas alinharem para a saudação deve a equipa visitante ir cumprimentar a equipa de arbitragem e a equipa visitada e a equipa visitada ir cumprimentar a equipa de arbitragem. Nas provas em que haja AA, estes devem entrar conjuntamente na superfície de jogo e participar na saudação.

25.2 – Como o objectivo é permitir iniciar os jogos à hora prevista, as equipas deverão estar junto da equipa de arbitragem, preparadas para entrar no recinto de jogo, 5 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

26 – SAUDAÇÃO

26.1 – Antes do início do jogo deve proceder-se à saudação regulamentar com as equipas alinhadas de frente para a bancada, a 5-7 metros da linha lateral. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

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

27 – SORTEIO INICIAL

27.1 – O sorteio inicial deverá ser feito na superfície 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 pavilhão neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.

27.2 – 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.

27.3 – 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.

28 – CERIMÓNIAS

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

29 – OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

30 – PROTESTOS DE JOGOS

30.1 – Protestos sobre irregulares condições dos recintos de jogo

a) Antes do início do jogo:

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

Exemplos:

- 1 – Antes do início de um jogo o Delegado declara ao árbitro protestar o jogo, dizendo que existe uma anomalia nas medidas.
- 2 – O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade.
- 3 – Se se tratar de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efectuar, como por exemplo, da distância entre as linhas de baliza e as respectivas vedações ser inferior ao mínimo regulamentar.

O árbitro não dará início ao jogo e relatará os factos em pormenor, no Relatório do Jogo no Capítulo “OUTRAS”, devendo também facultar o boletim para que o Delegado do Clube protestante possa assinar no local apropriado.

7. OUTROS	
8. DECLARAÇÕES DE PROTESTO DE JOGO	
Declaro protestar o jogo	Declaro protestar o jogo
Clube:	Clube:
Ass. do Delegado:	Ass. do Delegado:

Importante: Deve o Relatório de Jogo, estar em poder da AFS, 48 horas após a realização do jogo
 Associação de Futebol de Setúbal - Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, 1 - 2900-257 Setúbal - Tel.: 265 539 391 - Fax: 265 547 680

4 – 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 seguidamente dará início ao jogo, relatando os factos no Relatório de jogo, no Capítulo “OUTRAS”.

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

b) No decorrer do jogo

Também poderão acontecer protestos sobre a superfície de jogo 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.

30.2 – Protestos sobre erros de arbitragem:

- a) Só poderá ser considerado se for manifestado ao árbitro pelo delegado do Clube ao jogo, após o jogo.
- b) Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o Relatório do Jogo, devendo o Delegado assinar no local próprio.
- c) Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação da declaração de protesto.

30.3 – 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.

31 – DURAÇÃO DOS JOGOS

31.1 – Os jogos terão a seguinte duração:

Seniores 2 X 20 minutos ao cronómetro

Femininos e Juniores “A” (Juniores) 30 X 30 minutos tempo corrido

Juniores “B” (Juvenis) 2 X 25 minutos tempo corrido

Juniores “C” (Iniciados) 2 X 25 minutos tempo corrido

Juniores “D” (Infantis) 2 X 20 minutos tempo corrido

Juniores “E” (Benjamins) 2 X 20 minutos tempo corrido

Intervalo não pode exceder 10 minutos

Aos tempos indicados adiciona-se os tempos das Pausas Técnicas pedidas pelas equipas na 1ª e 2ª partes.

31.2 – Taça AFS/ FORMAS DE DESEMPATE

Se no final do tempo regulamentar, se verificar uma igualdade proceder-se-á da seguinte forma:

- a) Será o jogo interrompido durante cinco minutos e, depois prolongado por mais dez minutos, divididos em duas partes de cinco minutos cada, sem intervalo, mas com mudança nos bancos na superfície de jogo.
- b) Se findo este prolongamento o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca da grande penalidade, de acordo com as “Leis do Jogo”.

32 – CRONOMETRAGEM

32.1 – Nas provas em que exista um árbitro assistente/cronometrista nomeado, será este a exercer a cronometragem do tempo de jogo, conforme determinado nas Leis do Jogo. Se faltar o árbitro assistente/cronometrista nomeado, o árbitro poderá solicitar a colaboração de um árbitro oficial que se encontre na bancada para assumir as funções de cronometrista. Caso não seja possível, o árbitro assumirá a cronometragem do jogo.

32.2 – Nas provas em que sejam nomeados dois árbitros ou só um, é o árbitro o único cronometrista do jogo. No entanto, para um melhor controlo do tempo de jogo e recurso para eventuais falhas, deverá acertar o relógio com o 2º árbitro.

32.3 – Para melhor controlo das Pausas Técnicas, deve o árbitro, nesse sentido entregar aos Delegados de cada equipa, antes do início do jogo, dois cartões os quais serão devolvidos ao árbitro conforme forem solicitadas as Pausas Técnicas. No final de cada período de jogo, caso não tenha sido utilizado a Pausa Técnica será devolvido ao árbitro o correspondente cartão.

32.4 – Nos jogos com AA/Cronometrista, como forma de controlar melhor o tempo em que poderá ser incorporado um substituto, numa equipa em inferioridade numérica após expulsão de um jogador, o cronometrista deverá, quando ocorrer a expulsão de um jogador preencher o documento de incorporação e entregá-lo ao delegado da equipa respetiva. Apesar desta indicação, o substituto só poderá entrar após sinal do cronometrista a autorizá-lo.

NOTA: Estas atribuições competem ao 3º árbitro, sendo desempenhadas pelo AA/Cronometrista na ausência daquele.

33 – JOGOS NOCTURNOS

- 33.1 – Não poderão ser iniciados jogos depois das 22.00 horas.
- 33.2 – 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.

34 – JOGOS PARTICULARES

- 34.1 – Nos jogos particulares não podem os árbitros actuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do respectivo Conselho de Arbitragem.
- 34.2 – Deverão receber dos clubes toda a documentação tal como num jogo oficial.
- 34.3 – A documentação deve ser enviada à respectiva Associação ou à FPF quando disputado entre equipas de Associações diferentes ou com equipas estrangeiras.

DURANTE O JOGO

	PÁG.
1 ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	32
2 ÁRBITRO, 2º ÁRBITRO OU ÁRBITRO ASSISTENTE CRONOMETRISTA QUE CHEGA TARDE.....	32
3 CONDUTA IMPRÓPRIA DO 2º ÁRBITRO OU DO ÁRBITRO ASSISTENTE CRONOMETRISTA	32
4 PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES	32
5 SUBSTITUIÇÕES NO INTERVALO	33
6 VALIDAÇÃO DE GOLOS	33
7 EXPULSÃO DE ELEMENTOS OFICIAIS	33
8 JOGADOR EXPULSO QUE RECUSA SAIR	34
9 RECUSA DA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO.....	34
10 INCIDENTES GRAVES	34
11 EXIBIÇÃO DE CARTÕES	35
12 PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE À SUPERFÍCIE DE JOGO	36
13 HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS	36
14 AQUECIMENTO DOS SUBSTITUTOS	36
15 INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE POLICIAL.....	37
16 JOGOS INTERROMPIDOS	37
17 JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS (FALTA DE ENERGIA OU OUTRAS CAUSAS)	38
18 AGRESSÕES A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	39
19 AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	39
20 EQUIPAS QUE NÃO RECOLHEM ÀS CABINES NO INTERVALO	40
21 PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS.....	40
22 MORTE DE ELEMENTOS INTEGRANTES NO JOGO.....	40

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 abstrair-se de qualquer participação no mesmo, prosseguindo aquele com a equipa de arbitragem que o iniciou.
- 1.2 – No caso de ausência da totalidade dos elementos nomeados, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.

2 – ARBITRO, 2º ÁRBITRO OU AA/CRONOMETRISTA QUE CHEGA TARDE

- 2.1 – Se o Árbitro chegar tarde e o jogo já tenha sido iniciado pelo 2º Árbitro, o Árbitro poderá ocupar o lugar do 2º árbitro.
- 2.2 – Se o 2º Árbitro chegar tarde deverá apresentar-se ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, mesmo que a função esteja a ser desempenhada por um árbitro oficial.
- 2.3 – No caso em que o atraso seja por parte do AA-cronometrista, este deverá, após autorizado pelo árbitro, assumir as suas funções mas somente no registo de dados, mantendo-se a cronometragem sob a alçada do árbitro.

3 – CONDUTA IMPRÓPRIA DO 2º ÁRBITRO OU DO AA/CRONOMETRISTA

- 3.1 – Se o 2º árbitro não puder continuar por ter sido dispensado pelo árbitro, o AA/Cronometrista assumirá as funções de 2º árbitro, passando o árbitro a assumir a cronometragem do jogo. Se o cronometrista for dispensado pelo árbitro, este assumirá as suas funções.
- 3.2 – Se qualquer um dos elementos se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de fazer ver aos referidos elementos os inconvenientes que lhe podem acarretar da sua recusa, deve pedir a intervenção da Força de Segurança.
- 3.3 – O árbitro deve participar por escrito a ocorrência ao Conselho de Arbitragem da AFS.

4 – PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

- 4.1 – As substituições são volantes, o número de substituições é ilimitado, as mesmas deverão ser efectuadas pela zona de substituições de cada equipa.
- 4.2 – A substituição considera-se efectuada no momento em que o substituto penetra na superfície de jogo e após o jogador a substituir tenha abandonado a mesma, ambos pela sua zona de substituições.

5 – SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO

Podem ser efetuadas substituições durante o intervalo de um jogo. A substituição considera-se consumada depois de o árbitro ser avisado dessas substituições, sendo as mesmas efetuadas pela zona de substituições.

6 – VALIDAÇÃO DE GOLOS

Quando se verificar um golo, aconselha-se que um dos árbitros aponte para o centro da superfície de jogo.

Nos casos de golos em que a bola não tenha entrado claramente (situações de dúvida) um dos árbitros deve assinalar com uma apitadela e apontar para o centro da superfície.

É obrigatória a indicação, pelo árbitro, na ficha técnica de cada equipa do número da camisola e golos marcados pelos jogadores da equipa a que essa ficha técnica se refere.

7 – EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO DOS TÉCNICOS

- 7.1 – Quando os árbitros tiverem que considerar advertido ou expulsar qualquer elemento oficial do banco (delegado, médico, massagista, treinador) deverão 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/substitutos, após ser expulso, se recusar a abandonar a zona da superfície de jogo, deve o árbitro solicitar a intervenção dos restantes elementos do banco, no sentido de 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/substitutos, 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/substitutos, mas não demitidos das suas funções. No entanto, aconselha-se que se existir outro Delegado, seja este a ir à cabine do árbitro no final do jogo.

NOTA – O relato no relatório de jogo do fato referido no ponto 7.3, deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Capítulo “OUTRAS”.

8 – JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR

8.1 – No caso de um jogador expulso por um dos árbitros, se recusar a abandonar a superfície 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 no Relatório do Jogo do facto referido no ponto 8.2 deverá ser feito o mais detalhadamente possível no Capítulo “OUTRAS”.

9 – RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

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 a atitude de recusa se mantiver.

10 – INCIDENTES GRAVES

10.1 – O dever primordial dos árbitros, consiste em fazer respeitar as Leis de Jogo, antes de velar pela prossecução do jogo.

10.2 – Se os árbitros não puderem identificar, devido ao seu número, todos os jogadores que deveriam ser expulsos, devem dar o jogo por terminado devem verificar e identificar os jogadores que não incorreram em atos puníveis pelos regulamentos.

10.3 – Se o número de jogadores para continuar o jogo for inferior ao regulamentado, os árbitros informam os Delegados de ambas as equipas, que o encontro é dado por terminado e mencionam no Relatório do Jogo os acontecimentos verificados.

11 – EXIBIÇÃO DE CARTÕES (Amarelo e Vermelho)

- 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 na superfície de jogo sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por exemplo cortar com a mão uma jogada prometedora da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o 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 prevencidos a partir do momento em que o árbitro entra na superfície de jogo para o início do jogo até que ele próprio o abandone, no final do mesmo ou no intervalo, **MAS SEMPRE DENTRO DA SUPERFÍCIE DE JOGO.**
- 11.6 – Poderão ser utilizados 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 ou vermelho) 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 – No caso de um jogador ser expulso por acumulação de amarelos, o árbitro deve mencionar a 1ª advertência em **ADVERTÊNCIAS** e a 2ª advertência em **EXPULSÕES**, no Relatório do Jogo e na Ficha Técnica.

12 – PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DA SUPERFÍCIE DE JOGO

Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona da superfície de jogo entre as linhas de demarcação e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos/substitutos, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço e os elementos indispensáveis aos serviços da Radiodifusão e Radiotelevisão, todos eles com coletes identificativos e o responsável do pavilhão.

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 durante uma Pausa Técnica ou o jogo esteja interrompido, na sua área técnica.
- 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.
- 13.4 – Durante uma paragem de jogo, todo o jogador que tenha necessidade de ingerir líquidos, só o poderá fazer fora da superfície de jogo, mas para tal deverá pedir autorização a um dos árbitros, incluindo o terceiro árbitro se houver”
- 13.5 – O guarda redes pode ter uma garrafa junto à baliza, 1 metro atrás desta, só podendo ingerir líquidos fora da superfície de jogo.

14 – AQUECIMENTO DOS SUBSTITUTOS

- 14.1 – Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de 5 (cinco jogadores substitutos, desde que um seja guarda redes, caso contrário apenas poderão aquecer 4.
- 14.2 – O aquecimento deve ser feito atrás do banco dos técnicos/substitutos ou ao longo da linha lateral do lado da sua equipa, iniciando-se logo de imediato à sua zona de substituições. Não é permitida a presença de jogadores substitutos, mesmo que invocando estarem em aquecimento, por detrás das balizas e ao longo e no exterior das linhas de baliza.
- 14.3 – O preparador físico, quando presente, pode sair do banco dos técnicos/substitutos para ministrar exercícios de aquecimento aos substitutos que se preparam para entrar em jogo.

15 – INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

Se, no decorrer de um jogo, um agente da Força de Segurança 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 Boletim do Jogo.

16 – JOGOS INTERROMPIDOS

16.1 – POR DETERMINAÇÃO DO ÁRBITRO

16.1.1 – Quando por motivo de força maior o jogo for interrompido, os capitães das duas equipas são obrigados a inquirir junto do árbitro se a interrupção é definitiva ou temporária. Considerar-se-á como tendo abandonado a superfície de jogo o grupo que, a pretexto da interrupção, saia da superfície de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.

16.1.2 – 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.

16.1.3 – 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 na superfície de jogo e apenas no caso do árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.

16.1.4 – 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.

16.2 – POR DETERMINAÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA.

(Decreto Lei 39/2009, de 30 de Julho, Artigo 13º

– Forças de Segurança)

A decisão de evacuação, total ou parcial, do recinto desportivo cabe, exclusivamente ao Comandante da Força de Segurança presente no local.)

Se, por qualquer motivo, o comandante da força de segurança presente no local determinar ao árbitro para suspender definitivamente o jogo, este deve:

- a) Dar cumprimento a essa determinação, solicitando-lhe que confirme essa decisão por escrito.

- b) Se o mesmo se recusar a confirmar por escrito, o árbitro deve na mesma dar o jogo por terminado.
- c) Em nenhuma circunstância o jogo deve prosseguir se o comandante da força de segurança presente no local, determinar que o jogo deve ser dado por terminado.
- d) O árbitro deve chamar os Delegados e capitães dos dois clubes a fim de testemunharem a determinação do comandante da força de segurança e mencionar o facto no relatório do jogo.
- e) Se a ordem for a de suspender temporariamente o jogo, o árbitro deve acatar essa decisão, tendo em conta as disposições vigentes ou seja o jogo não poder estar interrompido por tempo superior a 30 minutos).

17 – JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS (CONDIÇÕES DA SUPERFÍCIE DE JOGO – FALTA DE ENERGIA ELÉCTRICA)

- 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, 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 – Iniciado e suspenso um jogo por más condições climatéricas ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa de intervenção humana, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da suspensão. O jogo será marcado para outra data e serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão (tempo efetivo, resultado, exibição de cartões e número de faltas acumuladas para cada equipa).
- 17.3 – Quando o jogo não se possa iniciar ou for interrompido por falta de energia elétrica, proceder-se-á de acordo com as condições expressas nos números anteriores.
- 17.4 – Iniciado e interrompido o jogo, por falta ou interrupção de energia elétrica que permita a normal iluminação do recinto, o tempo de duração regulamentar do mesmo, completar-se-á com o que faltava jogar no momento da interrupção.
- 17.5 – Deve ser preenchido o impresso fornecido pela AFS próprio para estas situações mencionando o local onde a bola se encontrava no momento da interrupção e as incidências do jogo.

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 ou dirigente, fique impossibilitado de prosseguir no jogo, este deve ser dado por terminado. Deverá também seguir os procedimentos descritos no ponto seguinte.

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 complexo desportivo, podendo formalizar a participação no posto policial mais próximo.
- 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 em Aditamento ao 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.
- f) Apresentar a devida participação em Tribunal Judicial.

19 – AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório 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 REGRESSAM ÀS CABINAS AO INTERVALO

- 20.1 – No caso de ambas as equipas pretenderem permanecer na superfície de jogo, ficará ao critério do árbitro recolher ou não à sua cabina.
- 20.2 – No caso de uma só das equipas permanecer na superfície 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

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

22 – MORTE DE ELEMENTOS OFICIAIS INTEGRANTES NO JOGO

Se no decurso de um jogo, incluindo no 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	42
2 ACESSO À CABINE DOS ÁRBITROS.....	42
3 PROTESTOS DE JOGOS	42
4 DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	42
5 ADITAMENTO AO RELATÓRIO	43
6 ITINERÁRIOS.....	43
7 LEMBRANÇAS	43
8 ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DE JOGO	43
9 RESPONSABILIDADE DO 2º ÁRBITRO E AA/CRONOMETRISTA	46
10 REMESSA DE DOCUMENTOS	46
11 ENVIO DO RESULTADO DOS JOGOS PARA O PORTAL	47

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Após o final do jogo e os cumprimentos dos jogadores e oficiais, o árbitro deverá confirmar junto dos Delegados acerca da necessidade de acompanhamento de alguma ou de ambas as equipas, no regresso aos balneários, situação que levará os árbitros a protelar a sua saída. Se, pelo contrário, os Delegados se responsabilizarem pela sua equipa, os árbitros abandonam de imediato a superfície de jogo. Não é necessário que nesta situação, os árbitros aguardem pelo regresso das equipas aos balneários, podendo estas manter-se na superfície de jogo para saudar a assistência e/ou efectuar exercícios de retorno à calma.

2 - ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS

- 2.1 – Nos vestiários da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos Delegados aos jogos dos Clubes intervenientes, mas somente antes do início e depois do fim do jogo e para desempenho das funções que lhe estão atribuídas.
- 2.2 – No intervalo só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas.
- 2.3 – A entrada de qualquer outra pessoa, para além das mencionadas deverá ser registada pelo árbitro no relatório do jogo, no capítulo “Outras”.
- 2.4 – Esta determinação é extensiva a todos os filiados, salvo se forem atuar em jogo a efetuar de seguida. É igualmente vedada a entrada de observadores técnicos em serviço ou não.

3 - PROTESTOS DE JOGOS

Deve ser facultado o Relatório do Jogo ao Delegado que pretenda fazer declaração de protesto, afim de que este possa assinar no local próprio. (Ver “Protestos dos Jogos” Capítulo I, paragrafo 30).

4 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

No caso de não ser possível participar ou dar conhecimento de eventuais danos nas viaturas dos árbitros ao Delegado ao jogo da equipa visitada, ao Fiscal da AFS, 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 e participar a ocorrência no posto Policial mais próximo.

5 – ADITAMENTO AO RELATÓRIO

Consideram-se ocorrências extra relatório todos os factos que se venham a verificar depois da equipa de arbitragem sair da cabine, tais como:

- 1 – Incidentes com a viatura
- 2 – Agressões, etc.
- 3 – Ofensas verbais, etc.

Tais ocorrências deverão ser mencionadas numa folha de aditamento ao relatório a enviar junto com o mesmo.

6 – ITINERÁRIOS

Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões dos Comandantes da Força de Segurança em serviço nos pavilhões, no sentido de utilizarem os itinerários indicados, sobretudo quando saírem das cabines e procurarem sair das localidades.

7 – LEMBRANÇAS

- 7.1 – Os árbitros devem fazer menção de qualquer lembrança que lhes seja oferecida pelos clubes. No relatório de jogo
- 7.2 – 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.
- 7.3 – 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.

8 – ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO DO JOGO

- 8.1 – É com base no boletim do jogo e seu relatório 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.

8.2 – Zona reservada a jogadores, técnicos, equipa de arbitragem e dirigentes em serviço devidamente identificados.

8.2.1 – A ligação balneários/superfície de jogo, deverá estar protegida do acesso de espectadores, sendo apenas reservado aos jogadores, técnicos, equipa de arbitragem e dirigentes em serviço devidamente identificados.

8.2.1 – Nos Pavilhões Escolares ou Municipais em que se verifique a presença do responsável da vigilância e segurança das instalações desportivas, “o árbitro deverá saber a sua identificação e mencionar no boletim de jogo, em casos informativos que permitiu a presença desse responsável na zona restrita a atletas e responsáveis desportivos”.

8.3 – Rosto do Relatório

Estes elementos constam do comunicado da nomeação. A hora de início deverá ser a hora exata em que o jogo começou.

Na referência ao policiamento cortar o que não interessa e indicar a localidade a que pertence o respectivo policiamento.

NOTA: É vedado ao árbitro alterar a hora e local da realização dos jogos, mesmo que os delegados dos clubes estejam de acordo.

 ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL		RELATÓRIO DE JOGO FUTSAL	
PROVA		JOGO	
		Nº	
DATA	LOCALIDADE	PAVILHÃO / RING	
CLUBE VISITADO		CLUBE VISITANTE	
1 - CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO		2 - HORÁRIO	
1.1 Instalações		Início	
1.2 Marcações/Redes e Balizas		Fim	
1.3 Ligação Balneário/Pavilhão		2.1 - 1º Tempo	
1.4 Organização		2.2 - 2º Tempo	
Anomalias verificadas:		2.3 - Prolongamento	
		Atrasos:	
3 - POLICIAMENTO		4 - RESULTADO DO JOGO	
3.1 - GNR <input type="checkbox"/> PSP <input type="checkbox"/> Quant. Efetivos <input type="text"/>		Visitado	
Posto <input type="text"/>		Visitante	
3.2 - Foi efetuada reunião prévia entre as forças de segurança, equipa de arbitragem e ambos os clubes?		4.1 - 1º Tempo	
Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/>		4.2 - 2º Tempo	
3.3 - A retirada das forças de segurança no final do jogo foi efetuada com o conhecimento da equipa de arbitragem? Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/>		4.3 - Prolongamento	
3.4 - Observações		4.4 - G. Penalidades	
		4.5 - Final	
		5 - TRANSPORTE UTILIZADO P/ EQUIPA ARBITRAGEM	
		Marca	
		Modelo	
		Matrícula	
		- -	

Para procederem a qualquer alteração deste tipo, torna-se necessário a autorização da entidade responsável AFS.

Situações de excepção:

- Atraso de uma equipa;
- Atraso da Força Policial;
- Anomalias no recinto de jogo.

8.3.1. Diversos

Em qualquer dos factores, quando existir qualquer anomalia, é que o árbitro fará a respectiva discricção.

Exemplos:

“B” – Organização:

- Deficiências encontradas na cabina da equipa de arbitragem;
- Atraso do Delegado do clube “A” na entrega da documentação ao árbitro;
- Não existência de marcador electrónico no pavilhão; etc.

“D” – Comportamento do Público:

6 - COMPORTAMENTO DO PÚBLICO
6.1 - Indicar a que clube era o público afeto

- Aos 16 minutos da 1.ª parte foram arremessados garrafas de plástico ou outros objectos (identificar sempre que possível os objectos), que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento... ou não causando qualquer ferimento. O público que arremessou os objectos acima identificados era adepto do clube “A” ou “B”
- Aos 18 minutos e após validação de um golo da equipa (indicar o nome do clube) adeptos do clube..... cujo o número não foi possível calcular ou em número elevado, aproximadamente dezenas ou centenas, invadiram o recinto do jogo e agredindo a equipa de arbitragem causando os seguintes ferimentos (identificar) ou não causando quaisquer ferimentos.
- Ainda dentro das instalações desportivas Ou à saída das instalações ou a uma distância de metros das instalações, foram arremessadas pedras por adeptos do Clube que causaram os seguintes danos na viatura que transportou a equipa de arbitragem O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.

8.3.2 – Outras

- a) Neste capítulo deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos.

7. OUTROS

Alguns exemplos:

- A assinatura feita na 1.ª linha deste capítulo é referente ao atleta (nome e clube) que, por não ter apresentado o cartão licença, foi identificado pelo..... (referir o n.º e cartão através do qual foi identificado).
 - O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso foi devido a (referir a comunicação e a opinião) ou não me foi comunicado o motivo do atraso.
 - O 2.º tempo iniciou-se às por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior).
 - O delegado do clube (nome do clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando no local próprio desde boletim
- b) O nome do árbitro e do 2.º árbitro devem ser escrito em letra bem legível, de preferência em letra de imprensa.

9 – RESPONSABILIDADE DO 2º ÁRBITRO E AA/CRONOMETRISTA

O 2º Árbitro e AA/Cronometrista são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.

Devem sempre assiná-lo. Se tiverem qualquer discordância quanto ao seu conteúdo devem comunicar esse facto, por escrito, à AFS, com cópia para o Conselho de Arbitragem.

10 – REMESSA DE DOCUMENTOS

Para a boa regularidade dos serviços da AFS cumpre aos árbitros remeter no **PRÓPRIO DIA DO JOGO o Relatório do Jogo, o Relatório do Jogo do Cronometrista e a Ficha Técnica de cada clube.**

11 – ENVIO DO RESULTADO DOS JOGOS PARA O PORTAL

Como enviar o SMS do RESULTADO DO JOGO OU JOGOS PARA O PORTAL: Conforme **Nota Informativa nº 01 de 20-09-2010**, após o término de cada jogo, o **Árbitro Principal** (só este), tem acesso a colocar diretamente na página oficial da AFS (www.afsetubal.pt), o resultado do jogo realizado **via SMS** como resposta à nomeação recebida, conforme se transcreve:

Árbitro

Código: 155 Nome: GIL DUARTE FIGUEIREDO BRANDAO

Telemovel: +351918300598 Password: Password ASS:

Nomeações Semanais

Vistado	Visitante	Data	Campo (Localidade)	
113 00 170 0	ATL C ARRENTELA X G. DESPORTIVO FABRIL	12/06/2010 17:00	CAMPO BOA HORA<ARRENTEL	Enviar
700 09 25 0	C.D. OS PELEZINHOS X N.DESP.CHE-SETUBAL	13/06/2010 10:30	CAMPO MUNICIPAL VARZEA 2<	Enviar

Mensagens Enviadas

Data	Texto	E
09/06/2010 15:30	000035705 (700090250)C.D. OS PELEZINHOS X N.DESP.CHE-SETUBAL-CAMPO MUN. VARZEA 2<VARZEA	1
09/06/2010 15:31	000031544 (113001700)ATL C ARRENTELA X G. DESPORTIVO FABRIL-CAMPO BOA HORA<ARRENTELA>	1

Mensagens Recebidas

Data	Mensagem

Obrigatoriamente a mensagem de resultados tem de ser enviada pelo árbitro principal do jogo **do mesmo telemóvel que recebeu a mensagem da nomeação**, caso contrário o sistema não reconhece.

IMPORTANTE: Se após o envio da mensagem verificarem que existiu algum lapso, **não enviem outra mensagem para rectificação da anterior**. Ao remeterem um SMS rectificativo bloqueiam o sistema impossibilitando que os outros resultados a enviar posteriormente por outros árbitros não sejam validados pelo sistema.

Exemplos dos procedimentos a cumprir, em caso de dúvida, sobre o teor da NI nº 1 do CA:



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

Fundada em 05/05/1927
Filiada na Federação Portuguesa de Futebol
Instituição de Utilidade Pública
Medalha de Bons Serviços Desportivos
Medalha de Ouro da Cidade
Medalha de Mérito Desportivo

Como deve enviar o SMS do RESULTADO DO JOGO OU JOGOS PARA O PORTAL:

Exemplos – No quadro acima encontram-se duas nomeações (ver em mensagens enviadas)

1. Por cada nomeação o Resultado é enviado pelo ARBITRO PRINCIPAL, para a página da AF Setúbal da seguinte forma:
2. Responde à nomeação, marcando o seguinte:

Código		Letra		Resultado Visitado		Resultado Visitante
000035705	ESPAÇO	R	ESPAÇO	2	ESPAÇO	5

A numeração que se encontra dentro do parêntesis é o número que identifica a prova e número de jogo, que não pode ser incluído na mensagem de resultados que enviam.

Código – representa o código do jogo recebido na nomeação SMS, incluindo os Zeros á esquerda;

Espaço – representa sempre 1 só espaço;

R – representa resultado do jogo;

Resultado visitado – representa número de golos marcados pelo clube visitado;

Resultado visitante – representa número de golos marcados pelo clube visitante.

capítulo
IV

ENVIO DE DOCUMENTOS



**ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
SETÚBAL**

A PREENCHER PELA AFS

RESULTADO Visitado-Visitante	CÓDIGO Validado	CÓDIGO Repetição
□ □ □ □	□ □	□ □

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

Localização: _____ Jogo nº Jorn./Elim. nº
 Clube visitado _____ / Clube visitante _____
 Localidade / / Pavilhão _____ Localidade _____
 Clube _____ Código

a)	Licença nº. _____ Nome: _____		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: _____	

Capitão(ã) da Equipa: Jogador(a) nº _____

Sub-capitão(ã) da equipa: Jogador(a) nº _____

Jogadores(as) não utilizados(as):

Visto do(a) Árbitro(a)

Legenda:

- a) Número da camisola do(a) guarda-redes
- b) Número da camisola

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: _____

ADIREÇÃO DO CLUB E

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

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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 árbitro, devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.
Mod. 144 (Futsal masculino: imprimir em papel verde. Futsal feminino: imprimir em papel cor de rosa)

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

RELATÓRIO DE JOGO

Advertências a Jogadores					
Nº Cam.	Clube	Nome	Licença	Tmp	Motivo

Expulsões de Jogadores					
Nº Cam.	Clube	Nome	Licença	Tmp	Motivo

Advertências a agentes desportivos					
Nº Cam.	Clube	Nome	Licença	Tmp	Motivo

Expulsões de agentes desportivos					
Nº Cam.	Clube	Nome	Licença	Tmp	Motivo

OBSERVAÇÕES					

9 - EQUIPA DE ARBITRAGEM					
Assinatura	ARBITRO	2º ARBITRO	CRONOMETRISTA		

Foi elaborado um anexo ao presente relatório? (Assinalar com X)	SIM	NÃO
---	-----	-----

BOLETIM DO JOGO DO CRONOMETRISTA "FUTSAL"

Jogo n.º _____ Clubes: _____ / _____

CAPITULO DISCIPLINAR																							
CLUBE "A" VISITADO					CLUBE "B" VISITANTE																		
ADVERTÊNCIAS																							
1.º tempo					2.º tempo																		
N.º Jogador										N.º Jogador													
Minutos																							
EXPULSÃO POR ACUMULAÇÃO																							
1.º tempo					2.º tempo																		
N.º Jogador										N.º Jogador													
Minutos																							
EXPULSÃO DIRECTA					EXPULSÃO DIRECTA																		
1.º tempo					2.º tempo																		
N.º Jogador										N.º Jogador													
Minutos																							
TEMPOS MORTOS																							
1.º TEMPO					2.º TEMPO																		
Clube "A" Visitado					Clube "B" Visitante					Clube "A" Visitado					Clube "B" Visitante								
Minutos																							
FALTAS ACUMULADAS																							
1.º TEMPO					2.º TEMPO																		
VISITADO					VISITANTE					VISITADO					VISITANTE								
	1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª		1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª
Minutos																							

MARCAÇÃO DE GOLOS																	
CLUBE "A" VISITADO					CLUBE "B" VISITANTE												
1.ª Parte		2.ª Parte		Prolongamento		G. Penalidade		1.ª Parte		2.ª Parte		Prolongamento		G. Penalidade			
Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador	Golos	N.º Jogador
1		1		1		1		1		1		1		1			
2		2		2		2		2		2		2		2			
3		3		3		3		3		3		3		3			
4		4		4		4		4		4		4		4			
5		5		5		5		5		5		5		5			
6		6		6		6		6		6		6		6			
7		7		7		7		7		7		7		7			
8		8		8		8		8		8		8		8			
9		9		9		9		9		9		9		9			
10		10		10		10		10		10		10		10			
Total		Total		Total		Total		Total		Total		Total		Total			
R. Final								R. Final									
1.º Tempo		2.º Tempo		Totais		Prolongamento		1.º Tempo		2.º Tempo		Início		Fim			
Início	Fim	Início	Fim	1.º Tempo	2.º Tempo	Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim	Início	Fim		

Data ____ / ____ / ____

O cronometrista _____



Fundada em 05/05/1927
 Filiada na Federação Portuguesa de Futebol
 Instituição de Utilidade Pública
 Medalha de Bons Serviços Desportivos
 Medalha de Ouro da Cidade
 Medalha de Mérito Desportivo

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

Credencial Equipa do Jogo

Certifica-se que o Clube _____ Código FPF _____ nas Provas Distritais de Futebol de 11 e de Futsal nos escalões de Juniores/Juvenis/Iniciados, durante a época desportiva 2013/2014, pode apresentar nos jogos em que intervenha na condição de visitado, para integrar a Equipa do jogo, os seguintes elementos:

Época 2013/2014		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"/>
_____ (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

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)	

INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS DE FUTSAL
 CONSELHO DE ARBITRAGEM DA AFS
 EDIÇÃO 2014
 COMPILAÇÃO: FERNANDO JORGE / JOÃO CORREIA