



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE SETÚBAL



MANUAL DE APOIO

FUTSAL

ÉPOCA 2022-2023

Aprovado na reunião do Conselho de Arbitragem de 14 setembro 2022



CONTEÚDO

| | |
|--|--------------|
| LISTA DE ABREVIATURAS | |
| 1. INTROITO | 1 |
| 2. IMPORTÂNCIA DOS DETALHES..... | 2 |
| 2.1 NOMEAÇÃO DO JOGO | 2 |
| 2.2 MATERIAL DE JOGO | 4 |
| 2.2.1 EQUIPAMENTOS DE JOGO | 4 |
| 2.2.2 MATERIAIS DE HIGIENE PESSOAL..... | 5 |
| 2.2.3 MATERIAIS DE PROTEÇÃO E PREVENÇÃO..... | 5 |
| 2.2.4 INDUMENTÁRIA | 5 |
| 2.3 REUNIÃO PREPARATÓRIA | 6 |
| 2.4 JOGOS COM AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO | 6 |
| 3. FORMALIDADE PARA INÍCIO DO JOGO | 7 |
| 3.1 ABORDAGEM NO TÚNEL DE ACESSO | 7 |
| 3.1.1 ENTRADA NA SUPERFÍCIE DE JOGO DAS EQUIPAS..... | 7 |
| 3.1.2 O SORTEIO E INTERAÇÃO | 8 |
| 3.1.3 APITO E OS CARTÕES | 9 |
| 3.1.4 PONTAPÉ DE SAÍDA..... | 9 |
| 3.2 A FORMA DE UTILIZAÇÃO DOS ACESSÓRIOS | 9 |
| 3.2.1 O APITO..... | 9 |
| 3.2.2 A EXIBIÇÃO DE CARTÕES..... | 10 |
| 4. ESCLARECIMENTOS..... | 11 |
| 4.1.1 ÁREAS TÉCNICAS | 11 |
| 4.1.2 ATUAÇÃO DISCIPLINAR PARA ELEMENTOS OFICIAIS NA ÁREA TÉCNICA..... | 11 |
| 4.1.3 BALIZAS – Redes interiores | 11 |
| 4.1.4 BALIZAS – Redes delimitadoras da baliza | 11 |
| 4.1.5 BOLA QUE BATE NO TETO..... | 12 |
| 4.1.6 BOLA SUPLEMENTAR NA MESA DO CRONOMETRISTA..... | 12 |
| 4.1.7 EQUIPAMENTO (Lei 4) | 13 |
| 4.1.8 GOLO IMINENTE | 13 |
| 4.1.9 GUARDA-REDES – Conforto e hidratação | 13 |
| 4.1.10 GUARDA-REDES ADIANTADO – Camisola | 14 |



| | | |
|--|--|-----------|
| 4.1.11 | JOGADOR LESIONADO | 14 |
| 4.1.12 | JOGADOR SUPOSTAMENTE LESIONADO | 14 |
| 4.1.13 | LINGUAGEM CORPORAL | 14 |
| 4.1.14 | PAUSA TÉCNICA | 15 |
| 4.1.15 | SAÍDA DA BOLA – Pelo vértice da linha baliza com a linha lateral | 16 |
| 4.1.16 | SPEAKER NO JOGO | 16 |
| 4.1.17 | SUBSTITUTO ABANDONA A AT E DEPOIS REGRESSA | 16 |
| 4.1.18 | UTILIZAÇÃO DOS BRAÇOS..... | 16 |
| 4.1.19 | VANTAGEM..... | 16 |
| 5. | MOVIMENTAÇÃO E/OU COLOCAÇÃO..... | 18 |
| 5.1 | A MOVIMENTAÇÃO E/OU COLOCAÇÃO | 18 |
| 5.1.1 | A FORMA DE POSICIONAMENTO EM IMAGENS | 18 |
| 5.1.2 | O CONTROLO DOS PONTAPÉS DE LINHA LATERAL | 19 |
| 5.1.3 | O CONTROLO DOS PONTAPÉS-LIVRES | 19 |
| 6. | SINALÉTICA E POSICIONAMENTOS | 21 |
| 6.1 | RECOMENDAÇÕES..... | 21 |
| 6.1.1 | ATUAÇÃO DO ÁRBITRO ASSISTENTE – 3ºÁRBITRO (durante o jogo) | 21 |
| 6.1.2 | CONTROLO DE BOLA PELO GUARDA-REDES | 21 |
| 6.1.3 | LANÇAMENTO DE BALIZA | 21 |
| 6.1.4 | LANÇAMENTO DE BALIZA E CONTAGEM 4 SEGUNDOS | 22 |
| 6.1.5 | PONTAPÉ DE CANTO | 22 |
| 6.1.6 | PONTAPÉ DE LINHA LATERAL..... | 23 |
| 6.1.7 | PONTAPÉ DE PENALTI | 23 |
| 6.1.8 | PONTAPÉ-LIVRE DIRETO | 23 |
| 6.1.9 | SINALÉTICA – Duplicação e/ou Informação | 24 |
| 6.1.10 | SINALÉTICA AO/DO AA-CRONOMETRISTA | 24 |
| 6.1.11 | SINALÉTICA DA PAUSA TÉCNICA..... | 25 |
| ANEXOS..... | | 26 |
| ANEXO 1 – CHECK LIST MATERIAL DE JOGO | | 27 |
| ANEXO 2 – CHECK LIST REUNIÃO PREPARATÓRIA | | 28 |



LISTA DE ABREVIATURAS

| | |
|------------|---------------------------------|
| AA | Árbitros Assistentes |
| AT | Área Técnica |
| ADP | Área de Penalti |
| AFS | Associação Futebol de Setúbal |
| CA | Conselho de Arbitragem |
| FPF | Federação Portuguesa de Futebol |
| GR | Guarda-Redes |
| LDB | Lançamento de Baliza |
| PC | Pontapé de Canto |
| PLD | Pontapé-livre Direto |
| PLI | Pontapé-livre Indireto |
| PLL | Pontapé de Linha Lateral |
| PP | Pontapé de Penalti |
| SJ | Superfície de Jogo |



1. INTROITO

Abordamos neste manual um conjunto dos considerandos mais importantes resultantes das ações de formação e contidos nos vários documentos fornecidos pela Federação Portuguesa de Futebol até à presente época desportiva que, apesar de muitos já terem sido implementados nas competições da Associação Futebol de Setúbal, servirão de histórico, base de estudo e esclarecimento a dúvidas que ainda possam permanecer no seio dos agentes de arbitragem e não só.

No documento existe um conjunto de recomendações e esclarecimentos sobre as Leis do Jogo e procedimentos a adotar relativos à Sinalética e Posicionamento.

Assim sendo, este documento substitui os documentos já existentes da mesma natureza e complementa os documentos oficiais existentes, pelo que se aconselha uma leitura aprofundada do mesmo a todos os agentes desportivos, em especial aos da arbitragem.

Alguma questão e/ou dúvida que possa surgir deverá ser remetida para o Conselho de Arbitragem da AFS que submeterá a parecer e esclarecimento da Comissão de Apoio Técnico de Futsal.

Este documento entra em vigor na data da sua publicação substituindo o Conclusões e Esclarecimentos FUTSAL 2018/19.

O Conselho de Arbitragem

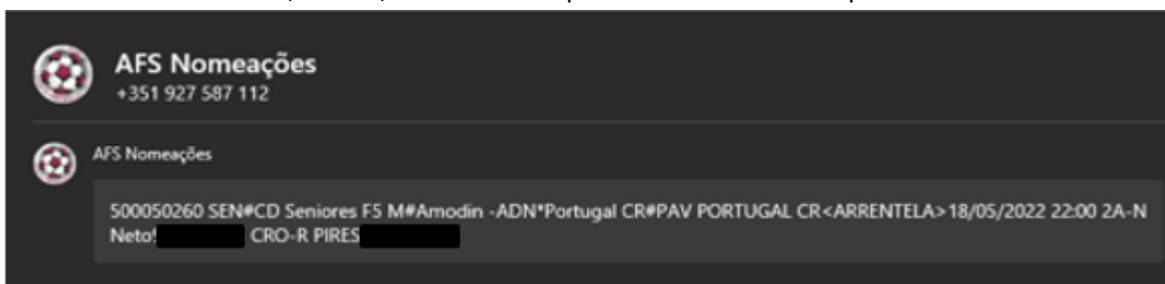
2. IMPORTÂNCIA DOS DETALHES

2.1 NOMEAÇÃO DO JOGO

Os jogos ganham-se nos detalhes, e os todos os detalhes contam. Um árbitro organizado e sereno revela no seio dos seus colegas responsabilidade e confiança para os momentos de maior tensão. No que concerne ao momento de receção da nomeação do jogo, não existe um modelo ou forma de abordar e/ou conciliar com os restantes membros nomeados para o jogo, mas recomendamos, por exemplo a utilização das novas tecnologias de comunicação (ex. WhatsApp).

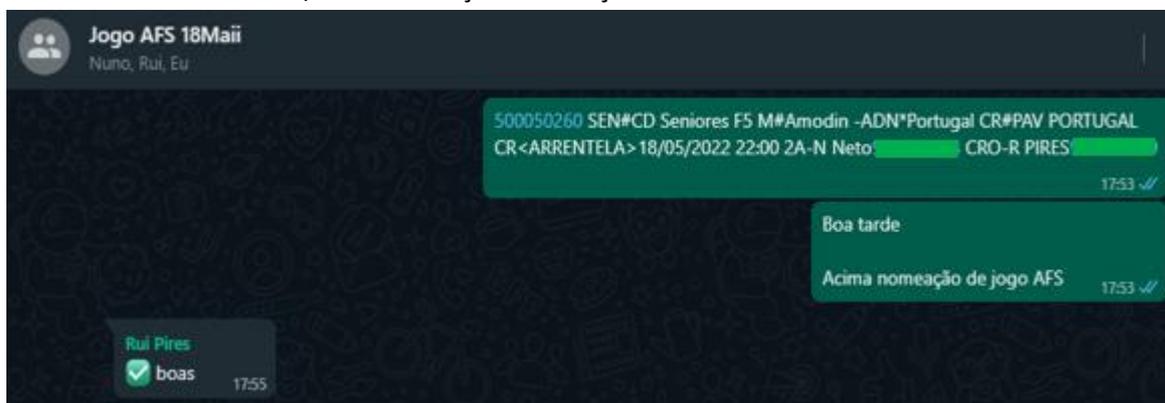
a. Receção da mensagem

- Verificar a data, o local, a hora e com quem se vão fazer acompanhar.



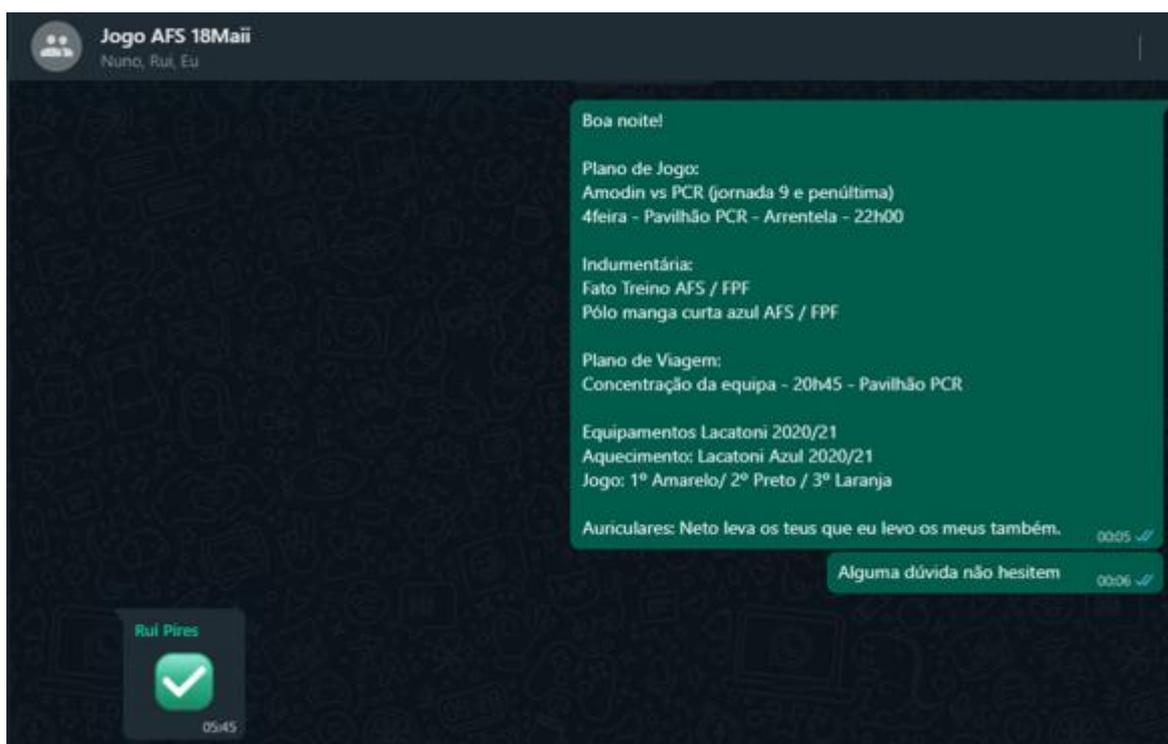
b. Criação do grupo e informação aos restantes colegas de equipa

- Após criar o grupo, enviar a nomeação para os colegas de equipa, ao qual estes devem dar o recebido e/ou confirmação da receção da mesma.



c. Plano de jogo

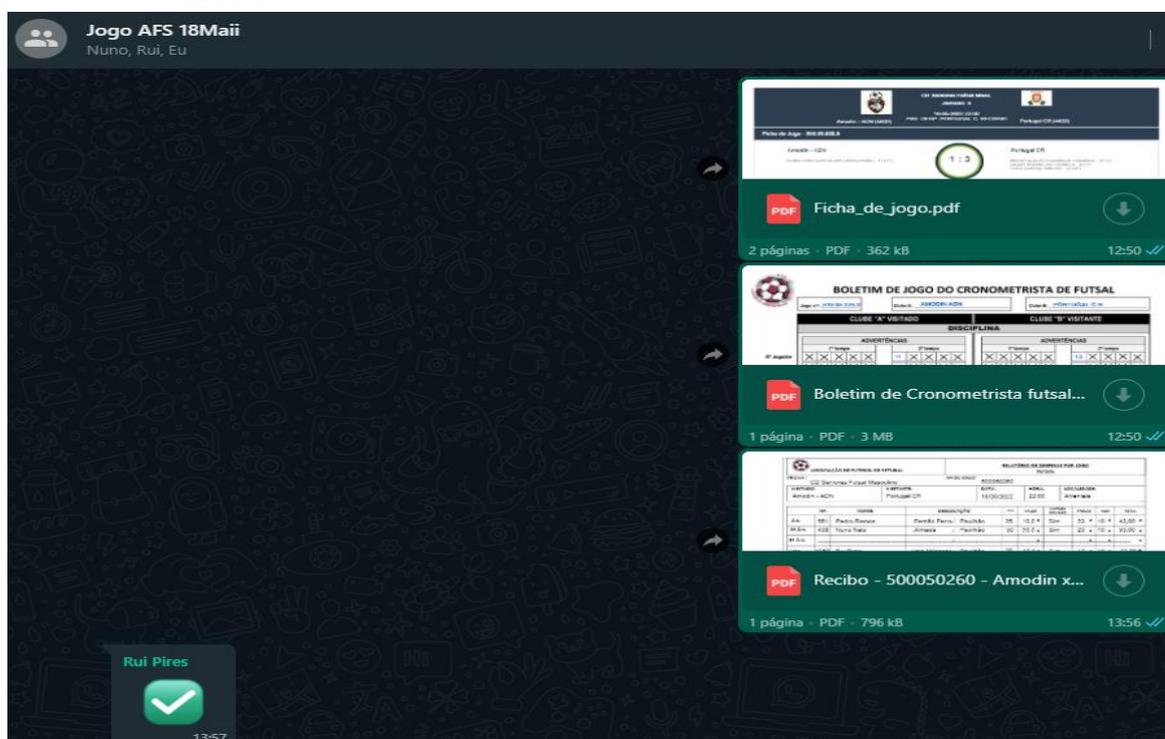
- Conhecimento do plano de jogo, nomeadamente, ponto de encontro e horários, equipamentos a utilizar, etc., ao qual os colegas de equipa devem dar o recebido e/ou confirmação. É neste momento que caso haja mais alguma informação a efetuar, deverá ser comunicada.



Após a efetivação do jogo, em caso de haver ainda algum assunto pendente sobre o jogo utilizarão este canal de comunicação, caso contrário, o grupo poderá ser extinto.

d. Relatório e recibo de jogo

- Envio da documentação do jogo, para que todos possam confirmar os dados introduzidos.



2.2 MATERIAL DE JOGO

Naquilo que à preparação da mala nos referimos, poderemos desagregar em 4 facetas que sendo complementares, têm naturezas distintas.

- Os equipamentos de jogo;
- Os materiais de suporte à atividade e acessórios;
- A documentação;
- Os produtos de saúde e higiene.



Refira-se a importância de se ter uma lista de apoio ou *check-list* (ANEXO 1), por forma a evitar que uma traição da memória nos faça esquecer algo e transmita desconforto. Por mais irrelevante que pareça ser um documento ou um acessório em falta, mas que faça parte no nosso procedimento, vai provocar um estado de ansiedade e perturbação, que leva a uma alienação e a uma tendência para encontrar desculpas, na presença de eventual problema.

2.2.1 EQUIPAMENTOS DE JOGO

Um exemplo de uma *check-list* que deverá estar presente no bolso do saco/trolley à qual o árbitro deverá recorrer para a preparação do dito.

- Conjunto de equipamentos oficiais – camisolas, calções e meias;
- Calçado apropriado (x2);
- Atacadores extra;
- Equipamentos de aquecimento;
- Conjunto de equipamentos interiores de conforto (x2) – camisolas, calções e meias;
- Roupa interior;
- Relógio cronómetro;
- Acessórios – apito, cartões, anotações, lápis (x3);
- Documentação oficial – documentos dos AA incluídos;
- Toalha de banho;
- Chinelos;
- Outros – punhos de suor, ligaduras, etc.

Parecerá eventualmente exagerado, mas em realidade, saberemos sempre encontrar respostas positivas, contribuindo ainda para uma pré-visualização dos materiais que vão ser utilizados e uma habituação aos mesmos.

Sendo a adaptação da organização do saco da responsabilidade do árbitro, as boas práticas, o sentido organizativo e a disposição para o jogo começam aqui.

2.2.2 MATERIAIS DE HIGIENE PESSOAL

Também como forma de ir garantindo o bem-estar, a todo o momento, mas essencialmente após o término do jogo, deverá existir o cuidado de tornar parte do seu equipamento, este conjunto ou outro similar de produtos de higiene.

- Gel de banho ou sabonete;
- Shampoo;
- Chinelos;
- Toalha;
- Roupa interior;
- Outros – perfume, desodorizante, loção corporal, gel de cabelo, etc.

É de imediato, no final de um jogo, que o árbitro começa a alcançar valores, para futuros eventos, com a sua serenidade, com elevação e ponderação, mas também a partir da sua imagem cuidada e dedicada.

Naturalmente, que na elaboração destas listas, deverá entrar a componente provada e individualizada, sem comprometer a presença dos produtos essenciais.

2.2.3 MATERIAIS DE PROTEÇÃO E PREVENÇÃO

Ainda que frequentemente se menosprezem este tipo de itens, eles são importantes e devem ser parte do saco do árbitro. Porventura se façam imensos jogos e olhando para trás se note que a presença dos mesmos foi irrelevante, mas um dia, perante uma necessidade do próprio ou de outro elemento da sua equipa, se existir a resposta adequada e imediata, verifica-se a validade da presença do item.

- Ligaduras;
- Pensos rápidos;
- Almofadas e palmilhas de calçado;
- Produtos de cuidados íntimos femininos (sendo o caso);
- Produtos de massagem;
- Produtos de cuidados básicos – antiácidos; anti-inflamatórios, etc.;
- Alimento – banana, barra energética, etc.;
- Recipiente térmico de bebidas – quentes de inverno, frias de verão.

Além disso, a reposição de índices energéticos e hidratação prévias e durante o jogo, interferem de forma significativa na resposta dada e na segurança da manutenção de condição adequada.

2.2.4 INDUMENTÁRIA

A indumentária deverá obedecer a um código de vestir, em vigor na entidade que o rege, seja uma Associação Nacional (ex. a AFS) ou uma Federação (ex. FPF) que o indica.

As viagens exigem um rigor e asseio ímpares, até porque imensas vezes, estes predicados “abrem-nos portas”, facilitando alguns fatores.

Fica determinado que os árbitros, nas suas deslocações para os pavilhões, devem trajar “à civil” ou de fato de treino da AFS e/ou FPF (conforme categoria), revelando sempre uma imagem cuidada. Interdita-se por isso, o uso de vestuário e/ou acessórios (bonés, chinelos (ex. havaianas) e calções) que revelem uma falta de apreço e compromisso pela modalidade e pela Associação Nacional ou Federação que o nomeia.



O árbitro deve adotar uma postura discreta e responsável, vestindo um traje cuidado e asseado, denotando a todo o momento que representa uma arbitragem moderna e com visão de futuro, em respeito pelas ideias que norteiam o desporto e as entidades representadas. Assim se deseja...

2.3 REUNIÃO PREPARATÓRIA

A reunião preparatória, é o momento em que conhecemos e nos damos a conhecer perante o representante das equipas, normalmente o delegado.

Esta concentração deverá ser efetuada, preferencialmente, com ambos os representantes das equipas, sendo que em caso de presença de delegado nomeado pela AFS ou FPF, será por este marcada e palestrada a reunião.

Como recomendação, em documento indicado (Anexo 2), estão presentes alguns dos temas que devem ser abordados na reunião, para que tudo corra como planeado antes, durante e depois do jogo.

Novamente se refere a importância de se ter uma lista de apoio, por forma a reavivar a memória, evitando desconforto para o jogo.

2.4 JOGOS COM AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

- a. O avaliador de desempenho em competição, vulgo observador, deve, de acordo com os regulamentos, chegar ao pavilhão onde o jogo se vai realizar pelo menos 30 minutos antes do seu início.
- b. A equipa de arbitragem, sabendo com antecedência da avaliação de desempenho, deve tal como em outros jogos, manter a sua postura e rigor, cumprindo com todos os regulamentos.
- c. Em nenhuma altura é permitido a árbitro e observadores, desde o período que antecede o jogo, até ao momento em que o prazo de reclamação do relatório de desempenho finda, contactarem entre si sobre qualquer assunto do jogo.



3. FORMALIDADE PARA INÍCIO DO JOGO

3.1 ABORDAGEM NO TÚNEL DE ACESSO

Do material de que deve ser portadora a equipa de arbitragem, deverão os seus elementos fazer uma confrontação antes de se aprestarem a entrar na SJ, de preferência no interior do seu balneário.

Poderá parecer um detalhe, uma situação de menor importância, mas a verdade é que basta que o objeto de escrita – um mero exemplo – não funcione e não tenha alternativa, num determinado momento de tensão do jogo, para que a situação criada de desconforto e insegurança, retire alguns dos predicados exigidos ao árbitro. Assim, deverão questionar-se entre colegas acerca dos materiais, confirmando e não deixando de o fazer, sob a escusa de o haver feito individual e anteriormente.

Sabe-se também, que deverá existir uma verificação dos equipamentos e uma série de recomendações em relação a isso, algum tempo antes e de acordo com a contagem regressiva e outras deliberações.

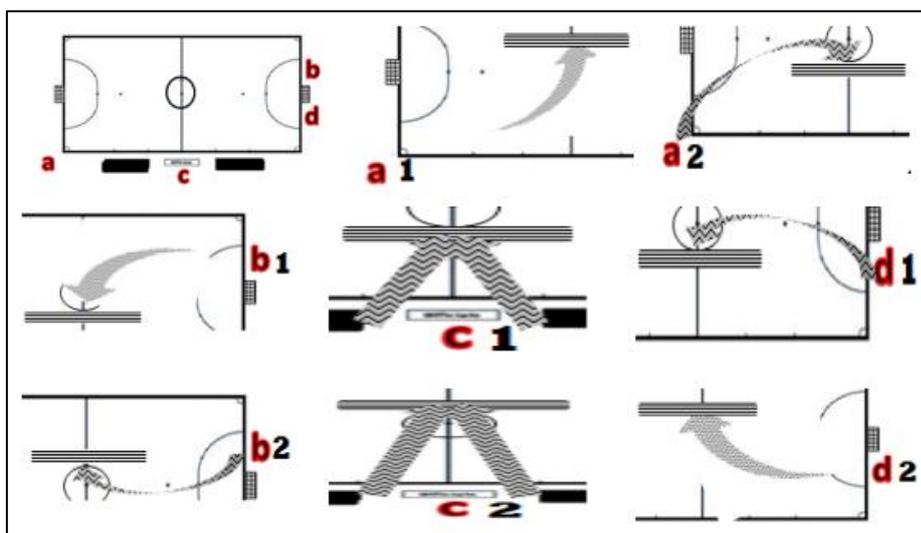
Contudo, no momento em que as equipas se aprestam a entrar, atestam os árbitros junto dos atletas e oficiais, que todo o processo e cumprimento regulamentar está sendo cumprido integralmente.

Nesta verificação deverá iniciar-se um processo de interação entre os árbitros e os demais agentes; como tal, recomenda-se desde logo, uma abordagem sensata e inteligente, proactiva e integrante. Diz-se que a primeira imagem marca...

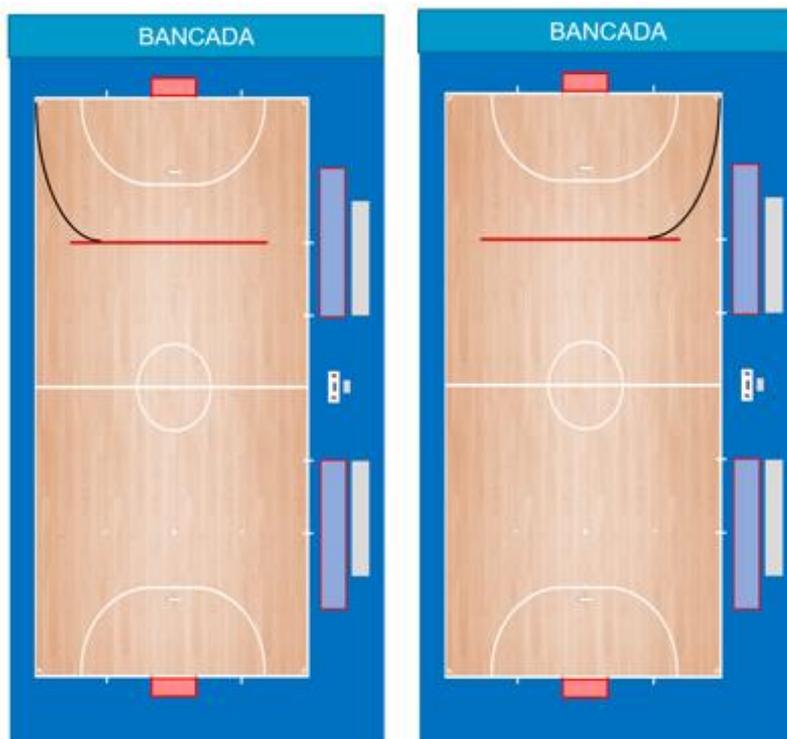
3.1.1 ENTRADA NA SUPERFÍCIE DE JOGO DAS EQUIPAS

O procedimento será conforme regulamentado ou seguindo instruções do delegado da entidade organizadora da prova (caso nomeado) – devendo constar essa informação no relatório – com as equipas em fila indiana, seguindo os árbitros.

- a. Os árbitros confirmam junto dos capitães o trajeto e local de posicionamento e prosseguem rumo ao local da formação.
- b. A bola deverá ser transportada pelo árbitro, de forma bem segura, sobre a palma da mão e junto à cintura.
- c. Chegados ao ponto estabelecido pelo árbitro, a disposição para a saudação ocorrerá com o árbitro ao centro com o segundo árbitro à sua direita e os AA (3º árbitro e/ou cronometrista) à sua esquerda.
- d. Os AA (3º árbitro e/ou cronometrista) abandona(m) o local logo após o tradicional aperto de mãos.



- e. Permitem-se exceções ao posicionamento referido no ponto anterior sempre que a bancada, tribuna, galeria ou infraestrutura similar sejam demasiado elevadas, mas nunca indo para lá do ponto central, sendo que neste caso, a bola será pousada à frente do árbitro, deixando um corredor de cerca de 2mts entre o alinhamento e a mesma;
- f. A saudação em pavilhões com a bancada atrás de uma das balizas será efetuada sobre a marca dos 10mts alinhados de frente para a bancada;
- g. A bola será colocada no solo no ponto central;



3.1.2 O SORTEIO E INTERAÇÃO

Após as equipas se cruzarem, cumprimentando as duas restantes, o árbitro acompanhado do 2º árbitro, aguardará no seu ponto inicial da saudação, a chegada dos capitães, posicionando-se os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial, para realização do sorteio, que em Portugal se determina ser feito à vista de todos.



Perante a chegada dos legítimos representantes das equipas, o árbitro deverá ser breve e assertivo nas palavras proferidas, dirigindo o olhar e as expressões para ambos os capitães. Deverá desejar um bom jogo para todos os intervenientes, ao mesmo tempo que garante sob compromisso de honra que tentará – junto com a restante equipa – realizar um trabalho dentro dos padrões de qualidade a que se sente obrigado.

- a. No sorteio de lançamento de moeda ao ar, esta deverá ser exibida a ambos os capitães e a **moeda projetada no ar na vertical e girando sobre si mesma, não devendo sê-lo a elevada altura**, até pela insegurança inerente a tal.
- b. **Quando recolhida em baixo, a forma de a exhibir é imediata**, não podendo ser invertida na outra mão, pela sensação existente de ser o árbitro a determinar a face que lhe interessa.
- c. É então que o árbitro, abrindo a mão que recolheu a moeda e exibindo-a a ambos os capitães, aproxima a moeda do capitão que venceu o sorteio e informa-o de que cabe à sua equipa escolher se efetua o pontapé de saída no primeiro período ou no segundo período.

3.1.3 APITO E OS CARTÕES

- a. Durante a sua atuação, o árbitro deve usar um único apito, de preferência, com cor não coincidente com o equipamento dos intervenientes e de cor distinta dos cartões.
- b. Da mesma forma, regulamenta-se que os árbitros portugueses utilizem:
 - o cartão amarelo no bolso dos calções, do seu lado direito;
 - o cartão encarnado no bolso dos calções, do seu lado esquerdo;
- c. Aconselha-se também a utilização e a guarda de um conjunto de cartões suplementares, como forma de responder de feição positiva a um imponderável. Deverão ser guardados num dos bolsos posteriores da camisola e, sendo suplementares, poderão ser de dimensões mais reduzidas.
- d. Aborda-se ainda o aspeto de que o árbitro faça uso de um método de anotações que lhe confira um adequado nível de eficácia e conforto.

3.1.4 PONTAPÉ DE SAÍDA

Imediatamente antes de dar início ao jogo, os árbitros deverão dirigir-se aos bancos de técnicos – um árbitro a cada lado de cada vez – indagando quem dará instruções técnicas durante o jogo (usualmente o treinador).

- a. Cumprimentá-lo-ão, com assertividade e agradecendo-lhes eventual colaboração, trocando depois e saudando assim, ambos os árbitros a ambos os treinadores.
- b. O árbitro não tem que solicitar a confirmação dos guarda-redes estarem prontos.
 - Aconselha-se os árbitros, em todos os recomeços de jogo a partir de um pontapé de saída e após as pausas técnicas a verificar a posição de TODOS os jogadores antes de apitarem.
- c. Refira-se e atente-se que no cumprimento das leis do jogo, o AA-cronometrista acumula as funções de AA-terceiro árbitro (quando este não esteja presente) e, como tal, antes do pontapé de saída de cada parte deverá entregar o documento que permite o pedido de pausa-técnica.

3.2 A FORMA DE UTILIZAÇÃO DOS ACESSÓRIOS

3.2.1 O APITO

Por princípio, deveria utilizar-se o apito com um registo sonoro que garantisse que todos os envolvidos no espetáculo o pudessem escutar. Contudo e principalmente nos jogos disputados



em pavilhão, um árbitro que perante qualquer situação de menor monta, faça soar um apito estridente levará a que o alvoroço criado a todo o momento e a consequente saturação e irritabilidade, sejam um fator perturbador e inibidor de uma atuação serena e controlada. Pretende-se que o árbitro utilize o som do seu apito como código auditivo, para com os jogadores. Assim:

- um apito firme significa segurança, certeza;
- um apito trémulo, insegurança e dúvida.

Uma falta quando apitada com um natural e ligeiro sopro, não encerra sob o ponto de vista do árbitro, nada de transcendente ou grave; se apitada com veemência e prolongada, poder-se-á tratar de algum caso de reiterado jogo faltoso, de uma entrada a merecer uma admoestação, etc. Perante um conflito generalizado ou emergente, um claro sinal de alerta na forma de um apito forte e longo, normalmente aquilo que se poderá designar por “apito em repetição”, assumem um papel dissuasor, imensas vezes.

Além de que sabemos e entendemos que o uso excessivo do apito, em volume e quantidade, retira a pertinência do mesmo. E quando vier a ser necessário, já ninguém entende o significado desse código auditivo...

3.2.2 A EXIBIÇÃO DE CARTÕES

Recorda-se a incumbência que os árbitros têm de utilizar o **cartão amarelo no bolso direito e o cartão vermelho no bolso esquerdo, dos calções**, podendo, no entanto, ambos ser exibidos com qualquer das mãos, de forma elegante e educado na abordagem.

Importa sublinhar que um árbitro competente e de carácter, jamais iniciará a anotação enquanto um jogador/substituto lhe está próximo e continuar a reclamar da decisão ou a proferir palavras que à distância não sejam perceptíveis. É que um árbitro de cabeça baixa, desfocado do essencial, transmite a ideia de insegurança e torna-o vulnerável a qualquer eventual reação violenta por parte do atleta ou de outro agente desportivo envolvido na situação... A evitar, portanto!

Sob o ponto de vista operacional, prático, deverá ser esta a forma de exibição de um cartão:

- a. Deve procurar-se uma posição adequada, entre árbitro e infrator e os demais agentes, com uma distância ajustada, de modo a que seja claramente perceptível pelo jogador que está a ser advertido/expulso;
- b. Adota-se uma postura serena e firme
- c. Retira-se o cartão do bolso correspondente
- d. Ergue-se o cartão, paralelamente ao corpo, imobilizando-o de forma vertical, quando atinge o ponto mais alto.
- e. Anota-se, de preferência em bloco de notas de cor diferente dos cartões;
- f. Guarda-se o cartão no bolso recomendado.

4. ESCLARECIMENTOS

4.1.1 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;
- Nos processos de substituições os jogadores não devem saltar a tabela, devendo contornar a mesma para efetuar o processo pela zona determinada.

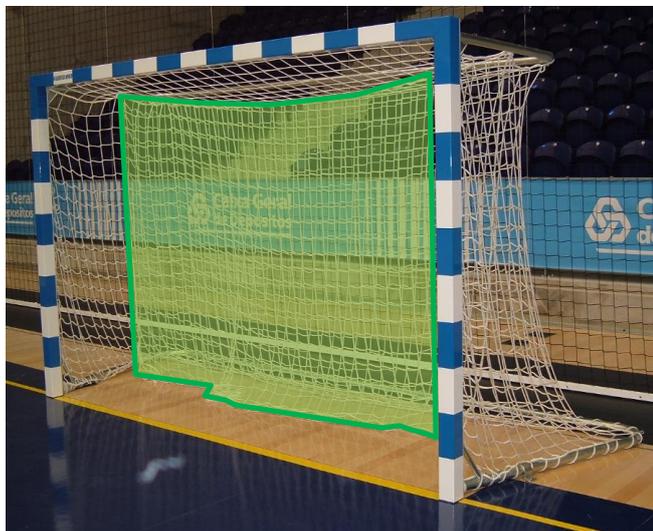
Pode ocorrer a existência de pavilhões com bancos para os substitutos de 3 degraus, sendo que **deve ser permitido o uso destes equipamentos.**

4.1.2 ATUAÇÃO DISCIPLINAR PARA ELEMENTOS OFICIAIS NA ÁREA TÉCNICA

Todos os agentes presentes na área técnica podem ser alvo de atuação disciplinar, conforme descrito nas Leis do Jogo (Lei 12). A amostragem dos cartões é efetuada como acontece aos jogadores e substitutos, por exemplo, se um elemento oficial já havia sido advertido anteriormente e tem uma nova infração passível de advertência, irá receber a mesma e consequente amostragem do cartão vermelho.

4.1.3 BALIZAS – Redes interiores

Os árbitros apenas devem garantir que elas não estão dispostas de forma a poder perturbar o jogo ou jogadores.



No entanto, recomenda-se que, antes de dar início ao jogo, e no momento de verificação do estado das balizas e suas redes, o árbitro e/ou AA façam a recolha da rede interior se entenderem que a mesma poderá perturbar o jogo ou jogadores.

4.1.4 BALIZAS – Redes delimitadoras da baliza

Entende-se a existência das redes nas balizas pela necessidade de impedir a passagem da bola, seja do exterior para o interior da baliza, seja quando passa entre os postes e a barra e é obtido golo, facilitando a sua confirmação.

FUTSAL

- a. A sua existência pressupõe desde logo, que constitui uma barreira física que não deve ser transponível pela bola;
- b. A baliza e as redes em conjunto, constituem um objeto físico. As leis do jogo também preveem que delimitam a superfície de jogo.

Na sua essência e tratando-se de uma barreira física, apesar de primordialmente para a bola, entende-se que também o será para os jogadores.

- Não faz parte do senso comum, nem do espírito do jogo que um jogador possa jogar através das redes, ou passar através das redes para jogar. De tal forma que é considerada uma barreira que nem é autorizado que um jogador passe por trás da baliza como manobra tática, sob a pena de ser advertido.

Considera-se assim que, um jogador (GR incluído), que jogue a bola introduzindo a mão e/ou pé através das redes para impedir um golo da equipa adversária, comete uma infração, incorrendo em comportamento antidesportivo.

- Se a infração cometida impede um golo da equipa adversária, deve ser expulso.

Tratando-se de uma situação em que não seria golo (ex. recomeço pela sua equipa, PLI ou PLL diretamente para a sua baliza), deve ser advertido por comportamento antidesportivo.

- A sua equipa deve ser punida com PP tratando-se de um jogador (exceto o GR) que jogue a bola com a mão ou com PLI, tratando-se do GR ou de um jogador que jogue a bola com outra parte do corpo que não a mão/braço.



4.1.5 BOLA QUE BATE NO TETO

Sempre que a bola bater em algo posicionado num plano elevado (superior a 4 metros), sobre a superfície de jogo, seja no teto ou em qualquer outro local ou objeto, o árbitro no controlo da ação, apita e determina o consequente recomeço com um pontapé de linha lateral a efetuar pela equipa adversária do jogador que havia tocado a bola em último lugar.

4.1.6 BOLA SUPLEMENTAR NA MESA DO CRONOMETRISTA

Situações em que um jogador, na sequência de uma bola fora, retira ou tenta retirar a bola que se encontra na mesa do cronometrista, para tentar não perder tempo, não deve ser advertido. O recomeço deve ser repetido até que o jogador que retirou ou tentou retirar a bola suplementar deve seja admoestado, sendo o pontapé de linha lateral repetido para a mesma equipa. No caso,



do referido jogador, se tornar culpado de comportamento antidesportivo, será advertido e o reinício por pontapé de linha lateral manter-se-á para a mesma equipa.

4.1.7 EQUIPAMENTO (Lei 4)¹

Sabemos que para participar no jogo, um jogador estará devidamente equipado, e somos conhecedores que caso isso não se verifique, será mandado sair da superfície de jogo para regularizar o mesmo, no caso em que ainda não o tenha feito. Mas será que isto terá que ser tão intransigente?

Claro que não! Se o equipamento a corrigir for o mesmo que usava anteriormente e o seu estado não colida com nenhum outro aspeto das Leis do Jogo e regulamentos, aconselha-se a prossecução do jogo, após ter deixado claro ao jogador que está obrigado a essa correção, de forma imediata ou à saída da superfície de jogo.

a. Se o jogador sair para regularizar o equipamento:

- i. Compete a um elemento da equipa de arbitragem (incluindo AA) verificar se o equipamento está em conformidade e informar os árbitros;
- ii. Compete aos árbitros a autorização da entrada do jogador na superfície de jogo.

b. Fica determinado que:

- i. Sempre que um jogador perde uma peça de equipamento durante uma ação de jogo ou disputa de bola, **permite-se que jogue a bola na sequência da ação**, cabendo ao árbitro determinar o que se entende por “sequência da ação”, dentro de um tempo e distância que não deverão estar objetivados de forma demasiado rigorosa, pois sabemos que a exiguidade do espaço em que jogamos é importante e que poderá existir um conjunto bem lato de situações.
- ii. Sempre que uma peça do equipamento se torne irregular, por casualidade ou por influência externa, permite-se que esse jogador jogue a bola, durante essa ação, sendo que o árbitro estabelece o que se entende por “durante essa ação”, dentro da distância e um tempo que não poderão estar objetivados, tal como referido no ponto anterior.
- iii. Ao guarda-redes, pela especificidade da sua função, foi estabelecido ser-lhe concedido o estatuto de exceção, sendo que no caso em que fique indevidamente equipado, fruto de disputa de bola ou acidentalmente, **permite-se que jogue até à próxima interrupção do jogo**, de forma defensiva. A partir do momento em que não é essa a situação, sendo a posse de bola da sua equipa, aplica-se o descrito no ponto i.

c. Pretende-se que exista a obrigatoriedade do uso da camisola por dentro dos calções, apenas para entrar na superfície de jogo, para a saudação inicial. Devem abstrair-se deste aspeto se a mesma sair durante o jogo, a menos que impeça o jogador de exibir claramente as peças de equipamento.

4.1.8 GOLO IMINENTE

Define a situação em que a bola está prestes a entrar na baliza.

4.1.9 GUARDA-REDES – Conforto e hidratação

Os árbitros podem permitir a existência de uma toalha na retaguarda da baliza, mas não pousada nas redes nem de alcance fácil.

¹ Não dispensa consulta ao regulamento(s) prova(s)



Inversamente, não será permitido a existência de garrafa de água no mesmo local para o guarda-redes se hidratar. Tal como regulamentado, este elemento deverá dirigir-se à sua AT, em caso de necessidade, de forma esporádica e não continuada, depois de autorizado por um dos árbitros (uma vez que tem de abandonar a SJ para ingerir líquidos ou sólidos).

4.1.10 GUARDA-REDES ADIANTADO – Camisola

Recomenda-se que a camisola do guarda-redes adiantado seja da mesma cor ou similar à dos restantes guarda-redes. A não observância deste requisito, não impede a utilização de guarda-redes adiantado.

Este tema deve ser abordado durante a reunião preparatória, para que os árbitros não se deparem com esta situação durante o jogo, quando o elemento oficial quer introduzir o elemento adiantado.

4.1.11 JOGADOR LESIONADO

Se o árbitro autorizar, por sua iniciativa, a entrada da equipa médica na superfície de jogo para prestar assistência a um jogador e esta não for prestada, porque o jogador acabou por recuperar, este não deve abandonar a superfície de jogo. Caso a entrada da equipa médica ocorra por solicitação do jogador lesionado (ao árbitro), então, deve sair da superfície de jogo.

- a. Após se certificar da necessidade de assistência médica, prioridade a considerar, deve o árbitro autorizar a entrada, ao corpo médico ou similar, procedendo tal como até aqui, tentando sensibilizar para a brevidade do processo; que deve ser um acompanhamento seguro do jogador na sua saída da superfície, pelo local mais próximo dos limites da superfície.
- b. Após essa recomendação, **deve afastar-se** e não participar do tratamento.
- c. Se o processo tende a demorar, repetirá a recomendação ao corpo médico, de forma educada, mas, assertiva.
 - Apela-se ao cuidado a ter na abordagem e no discurso, por forma a facilitar o processo.

4.1.12 JOGADOR SUPOSTAMENTE LESIONADO

- a. Se em resultado de uma qualquer ação um jogador fica suposta e seriamente lesionado, árbitro deve priorizar a assistência a esse jogador, acima de qualquer outro fator.
- b. Se, entretanto, e antes da chegada da equipa médica junto do mesmo, este se mostra recuperado e assume estar em condições, o árbitro não poderá ordenar a sua retirada.
 - Contudo, recomenda-se que o árbitro tente sensibilizá-lo para que saia, até porque algumas das lesões orgânicas se manifestam, por vezes, um pouco mais tarde (ex. lesões na cabeça).

4.1.13 LINGUAGEM CORPORAL

Após assinalar uma falta ou infração que implique a formação de barreira, o árbitro encarregue de comandar a execução e no momento em que o executante se apresta a tal:

- a. Exibirá o apito à altura dos olhos, podendo também referir verbalmente a ação pretendida;
- b. Dirigir-se-á em movimento à retaguarda (ligeiramente lateralmente para não virar as costas ao seu colega), então para o local onde se deverá formar a barreira e indicará, apontando o solo, o local onde se deverão colocar os adversários do executante. Evitará, portanto, contactos físicos com os jogadores.



- c. Na formação da barreira ao apontar para o solo o árbitro não pode ficar de costas para o colega, devendo realizar todo o procedimento sempre com contacto visual do colega.

4.1.14 PAUSA TÉCNICA

A concessão da pausa técnica deverá ser tão imediata quanto possível, atendendo à sua solicitação. Tal verifica-se mesmo que a bola esteja quase a entrar em jogo, uma vez que se torna muito importante para o mesmo a concessão da pausa técnica.

- a. Se ambas as equipas solicitarem pausa técnica em simultâneo, esta será atribuída há que reunir as condições de imediato, devendo questionar-se a outra equipa sobre a pretensão da concessão da pausa num momento seguinte.
- b. O pedido de pausa-técnica, após efetuado, pode ser retirado, a pedido da equipa que o solicitou, desde que solicitado antes da existência de condições para que fosse atribuída.
- c. A pausa técnica decorrerá sempre junto à 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
- d. Nas pausas técnicas os árbitros devem manter a bola no local do recomeço do jogo. Contudo, sendo uma questão de princípio, poderão existir casos em que a bola não poderá permanecer nesse local (ex. junto às áreas técnicas).
- e. Em caso de lesão de um jogador, deve-se conceder apenas a pausa técnica quando o jogador recuperar.
- Poder-se-á conceder, caso a equipa do jogador lesionado pretender de imediato a pausa técnica
 - Pede-se coordenação e trabalho de equipa!!!!!!

Durante a pausa técnica, os árbitros, juntar-se-ão no local recomendado em frente à mesa do AA-cronometrista a cerca de 2 metros da linha lateral. Deverão manter um nível de concentração que os impeça de patrocinar um recomeço indevido.

- a. Concentrados no local apropriado, o árbitro posicionado (de frente para a AT) do lado direito controla o banco do lado esquerdo e o do lado esquerdo o banco do lado direito, cruzando assim os olhares, verificarão os bancos do lado oposto, evitando palavras ou expressões que levem os outros agentes a supor o que quer que seja. Nesta altura aproveitam para também confirmar os seus apontamentos.
- b. A sua intervenção nos bancos deverá ser discreta e não direcionada para jogadores e treinador. A deslocação dos árbitros aos bancos deve ser evitada, e efetuada apenas quando absolutamente necessário. Nesse caso, o árbitro deve dirigir-se ao delegado da equipa. Excetua-se, naturalmente, a necessidade de intervenção disciplinar junto dos referidos elementos.
- c. Nas competições da AFS, **os árbitros não deverão intervir** caso os substitutos ou elementos oficiais estejam dentro da superfície de jogo.
- i. Deve-se permitir que se encontrem dentro da superfície de jogo na zona envolvente da área técnica 3-4metros.
 - ii. Devem garantir que:
 - Que 5 jogadores se encontram sem colete;
 - Não se efetuem substituições;
 - Não permitir que bebam água dentro da superfície de jogo.

4.1.15 SAÍDA DA BOLA – Pelo vértice da linha baliza com a linha lateral

O princípio base deste conceito é que não exista golo diretamente deste recomeço, assim:

- Caso seja o jogador atacante o último a tocar na bola, o jogo recomeça com lançamento de baliza;
- Caso seja o jogador defensor o último a tocar na bola, o jogo recomeça com pontapé de linha lateral, próximo do arco círculo do canto.

4.1.16 SPEAKER NO JOGO

Os *speakers*/animadores, têm como funções a escolha de música no aquecimento das equipas, nas pausas-técnicas e no final do jogo. São ainda conhecidos pela apresentação individual dos jogadores antes ou durante a saudação das equipas.

- a. A sua utilização é autorizada desde que cumprindo o descrito anteriormente.
- b. Durante os períodos de jogo, a sua utilização não está autorizada, devendo o árbitro escrever no seu relatório quais as palavras proferidas pelo *speaker*.
 - Se durante o jogo o *speaker* se pronunciar de forma a que prejudique ou dificulte a comunicação da equipa de arbitragem, deverá o árbitro comunicar junto do delegado da equipa promotora do espetáculo, ou junto do delegado da AFS/FPF para que a comunicação do *speaker* tenha de parar, relatando os factos no relatório de jogo.

4.1.17 SUBSTITUTO ABANDONA A AT E DEPOIS REGRESSA

- a. Se durante o jogo, o substituto abandona a sua área técnica e/ou abandona o recinto de jogo, deixando de estar visível, a equipa de arbitragem deverá questionar o motivo da ausência junto da equipa técnica correspondente. Na falta de justificação, deverá o substituto ser considerado como advertido.
- b. Se porventura, o referido substituto, regressa posteriormente para a sua área técnica, para mais tarde participar no jogo, dever-lhe-á ser exibido o CA logo que possível e antes da sua entrada na SJ, ficando claro para todos (intervenientes no jogo e espectadores) que aquele elemento está advertido.

4.1.18 UTILIZAÇÃO DOS BRAÇOS

No uso dos braços, devemos apreciar:

- a. Tratando-se de uma “arma” (ferramenta) para afastar o adversário, ignorando eventuais consequências, puníveis, técnica e disciplinarmente, pela negligência associada.
- b. Utilizados como “arma” de impacto, para anular completa ou parcialmente um adversário que pretende jogar a bola. Implica, forçosamente, uma sanção disciplinar, por uso de força excessiva, brutalidade ou conduta violenta.

4.1.19 VANTAGEM

- a. Os árbitros podem aplicar a vantagem sempre que se cometa uma falta, incorreção ou infração e as Leis do Jogo não o proibam explicitamente.
- b. Assim, para atribuir vantagem:
 - i. Existência de uma falta;
 - ii. Vantagem efetiva (Não basta que fique em posse de bola)².

² Existe sempre a possibilidade de retroceder na análise e punir a falta



c. Notas:

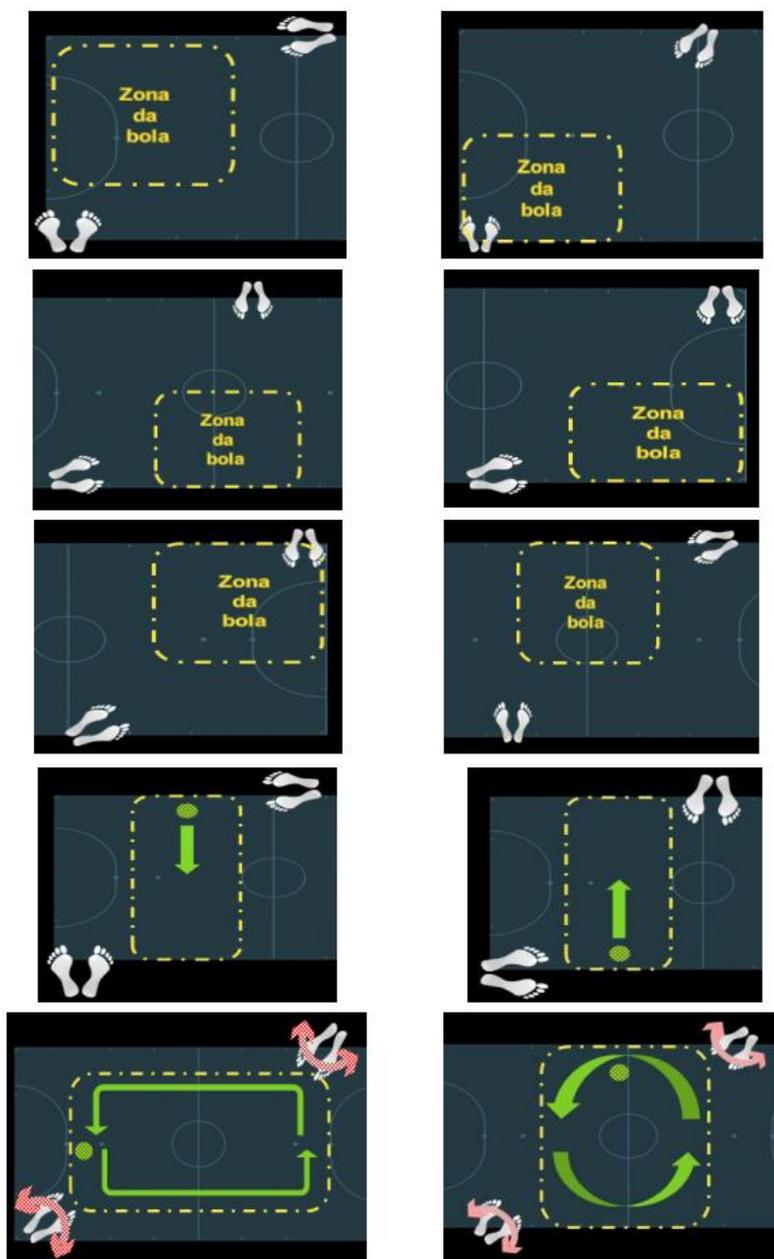
- i. Não existindo a sinalética de aplicação da vantagem (exceto no caso da clara oportunidade de golo), não poderá ser acumulada uma falta à equipa infratora (sendo cometida por infração punível com pontapé livre direto). A vantagem pode ser aplicada em infrações de pontapé livre direto ou pontapé livre indireto;
- ii. A vantagem pode ser aplicada em qualquer zona da superfície de jogo;
- iii. Qualquer ação disciplinar terá que ser efetuada na paragem de jogo seguinte;
- iv. Cabe a quem a aplica (árbitro) e a quem avalia (avaliador) analisar a situação no contexto do jogo tendo sempre presente a fluidez e dinamismo que se pretende para o jogo;
- v. Recomenda-se que a sinalética de falta acumulada após vantagem, seja efetuada pelo segundo árbitro;
- vi. Até à 5ª falta, o AA-cronometrista, **só a regista após sinalética de falta acumulada** na sequência da aplicação da vantagem, efetuada por um dos árbitros;
- vii. Sempre que uma equipa cometa a 5ª falta e o árbitro decida aplicar a vantagem, o árbitro assistente-cronometrista deverá erguer, de imediato, o marco indicativo das 5 faltas, colocando-o em posição de acordo com o estabelecido;
- viii. Contudo, se essa equipa comete uma nova falta acumulada antes que o jogo deixe de estar interrompido, os AA fazem soar o sinal acústico, salve se a equipa adversária da que comete a falta possui tem uma clara oportunidade de golo.

5. MOVIMENTAÇÃO E/OU COLOCAÇÃO

5.1 A MOVIMENTAÇÃO E/OU COLOCAÇÃO

5.1.1 A FORMA DE POSICIONAMENTO EM IMAGENS

Atente-se na posição dos pés, face ao espaço onde o jogo se desenrola. E considere-se isto como uma recomendação e não uma obrigação, tentamos que ao elucidar desta forma, passe a ser a postura adotada por todos.



5.1.2 O CONTROLO DOS PONTAPÉS DE LINHA LATERAL

Outra temática que se exige e que também deve merecer atenção de todos é a real inoperância, o “deixa andar” com que alguns árbitros permitem que os adversários do executante violem a distância e, quando não permitem que aquele que teria benefício possa tê-lo. Outras vezes, que se iniciem contra-ataques, invertendo a justiça e legalidade.

Assim, como se deverá cumprir o controlo dos pontapés de linha lateral:

- Mantendo uma concentração elevada, estando “ligado”;
- Chegando com apropriada prontidão ao local;
- Colocando-se adequadamente e promovendo um rápido recomeço;
- Agindo sempre que necessário, sem beneficiar o infrator, qualquer que seja.



5.1.3 O CONTROLO DOS PONTAPÉS-LIVRES

Foram observadas algumas situações, decorrentes de recomeços de jogo, na dificuldade crescente que os árbitros têm, sendo que as situações mais graves surgem em pontapés-livres, junto à área GP, no controlo de infrações cometidas. Perguntar-se-á... E nos demais recomeços, não se coloca de igual modo, a mesma questão? Claro que pode acontecer, mas os PLD são aqueles que mais nos preocupam, pois são as situações que aglomeram mais jogadores em zona de perigo – à medida que se aproxima da baliza, mais jogadores em menos espaço – doravante conhecidas como zonas quentes – como demonstrado na figura abaixo:



Assim, deixamos aqui uma recomendação de operacionalização da forma de controlo dos recomeços, nomeadamente dos pontapés-livre:

- a. O árbitro no controlo da ação vai preparar a barreira e depois vai colocar-se atrás do executante, na posição desde onde dará autorização para a execução;
- b. Enquanto tal, o árbitro da ala oposta controla a zona quente e os jogadores envolvidos;

FUTSAL



- c. A partir do momento em que assume estarem reunidas as condições para a execução, atenta para o controlo da zona quente, sem se centrar na bola e na execução;
- d. A partir do sinal para a execução, o árbitro da ala oposta centra-se na linha de baliza;
- e. Quem controla se a bola entra em jogo corretamente ou se existe alguma incorreção imediata será o AA-cronometrista, não se inibindo de intervir, caso necessário.



6. SINALÉTICA E POSICIONAMENTOS

6.1 RECOMENDAÇÕES

6.1.1 ATUAÇÃO DO ÁRBITRO ASSISTENTE – 3ºÁRBITRO (durante o jogo)

Numa ação em que, jogando com o seu guarda-redes em processo ofensivo, o jogo se encontra apenas em meio-campo, estando todos os jogadores e ambos os árbitros aí focados, prevendo que possa existir um pontapé de longe, visando a baliza “abandonada”, o AA-terceiro árbitro, deve:

- a. Numa primeira fase, colocar-se no enfiamento da marca de pontapé de penalti, para verificar se um jogador defensor, recuando em velocidade, joga a bola onde e como;
- b. Numa segunda fase, ou podendo ser aplicada a vantagem, desloca-se de imediato para controlar a linha de baliza, terminando aí a sua ação.
- c. O AA-terceiro árbitro deve prestar especial atenção ao facto de esta ação poder ser praticada sem que tenha havido a inclusão do designado “guarda-redes adiantado”.
- d. Quando o AA-terceiro árbitro atuar nas situações acima mencionadas, caberá ao AA-cronometrista controlar os bancos dos técnicos.

6.1.2 CONTROLO DE BOLA PELO GUARDA-REDES

O árbitro só pode iniciar a contagem ao guarda-redes se a bola estiver em jogo e quando este toque na bola.

- Atenta-se que após uma defesa em que o guarda-redes vai ao chão, a contagem da posse só é efetuada quando este se encontra na sua posição anatómica, exceção quando se percebe que o GR fica caído com o propósito de “fazer perder tempo”.
- a. O simples facto de se encontrar perto da bola não se caracteriza por controlo de bola. Pode estar a acompanhar a bola lado a lado e se este não tocar na bola a contagem não será feita.
 - Justifica-se que a bola está jogável para os restantes jogadores, não vão lá disputar a bola porque não querem.
 - b. No entanto, nas situações em que o GR está limitado a tocar novamente na bola, após cedida por um colega de equipa, vulgo 2ºtoque, e protege (sem contacto) a bola para que o adversário não se apossa da mesma, o GR deverá ser punido com PLI por impedir o adversário de disputar a bola, pois o GR não poderá ter o controlo de bola.

6.1.3 LANÇAMENTO DE BALIZA

- a. O sinal deve ser efetuado de imediato, seja para esclarecer todos os implicados, seja para levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.
- b. O “outro” árbitro, controlando a zona de influência, terá uma posição oscilante de acordo com as movimentações dos jogadores.
- c. Nos casos em que exista necessidade de repetir a execução do lançamento de baliza, sempre que a responsabilidade caiba à equipa do mesmo guarda-redes, a contagem dos 4 segundos deverá reiniciar-se no momento em que foi suspensa.

6.1.4 LANÇAMENTO DE BALIZA E CONTAGEM 4 SEGUNDOS

Estando reunidas as condições para o recomeço do jogo (a bola ao alcance do guarda-redes e sem adversários a perturbar a execução e sem adversários dentro da ADP) o árbitro inicia a contagem, mesmo que aquele esteja fora da superfície de jogo, momento em que poderá, inclusive, reforçar a ordem iniciando a contagem de forma verbal, evitando o uso do apito.

É absolutamente errada a tomada de qualquer sanção disciplinar, quando o árbitro pode agir tecnicamente.

Se existir um procedimento incorreto que obrigue, face às leis do jogo, a ordenar a repetição de qualquer recomeço que implique a contagem dos 4 segundos, desde que a responsabilidade caiba a essa equipa, retoma-se a contagem onde havia ficado.

a. EXEMPLO:

- Execução de Lançamento de baliza. O GR acerca-se da linha ADP e “deixa no ar” a sensação de poder ter violado ou não, a referida linha. O árbitro está obrigado a:
 - Numa situação de LDB e sem deixar que a bola esteja próxima da baliza adversária, interromper e ordenar a repetição do LDB, após recomendar ao GR que o faça claramente no interior.
- Guarda redes executa, sai para ser substituído e o guarda-redes que entra joga a bola?
 - 2º toque – pontapé livre indireto
- Quando deve o árbitro iniciar a contagem dos 4 seg. (mesmo com a bola fora da SJ)?
 - Assim que o árbitro tem a perceção/convicção de que se trata de um propósito tático de temporizar.
 - Em caso de penalização, como fazer?
 - ✓ Apenas punição técnica, PLI, de acordo com Lei 13
- E se a bola se encontrar fora da SJ e do enfiamento da ADP?
 - Apenas punição técnica, PLI, de acordo com a Lei 13, no enfiamento do respetivo poste da baliza, de acordo com o lado exterior da SJ onde foi cometida a infração.



6.1.5 PONTAPÉ DE CANTO

Fica estabelecido que o sinal deve ser efetuado de imediato, seja para esclarecer todos os implicados, seja para levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.

Reitera-se não ser fundamental que o árbitro no controlo da ação esteja a uma distância de 5, 6 ou 8 metros, desde que controle a execução, o executante e adversários e mantenha essa posição como regular.



- a. O árbitro da ala oposta deverá controlar a linha de baliza, colocando-se no enfiamento da mesma, assim como movimentos e conflitos no interior da ADP.
 - b. Quando existir infração aos 4 segundos, e conseqüente lançamento de baliza, quem comandará o recomeço, ficará ao critério da equipa de arbitragem, de quem comandará o recomeço.
- Fica determinado que sempre que a bola é pontapeada e sai por alto, configurando um pontapé de canto, será o árbitro que corre mais recuado a decidir de que lado será a execução, por ter melhor ângulo de visão.

6.1.6 PONTAPÉ DE LINHA LATERAL

Fica estabelecido que o sinal deve ser feito de imediato, seja para esclarecer todos os implicados, seja para levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada. Contudo, o seu deslocamento ao local terá que ser feito com energia e convicção, por forma a controlar de imediato a execução.

- a. Podendo existir dúvidas, o árbitro, no controlo da ação, deve:
 - i. Sinalizar de imediato, reforçando com o uso do apito;
 - ii. Deslocar-se até ao local. Iniciar a contagem dos 4 segundos.
- b. Em qualquer dos casos, se, entretanto, a bola foi pontapeada e:
 - i. Na execução existiu irregularidade, o árbitro interrompe e age em conformidade;
 - ii. Se a bola entrou em jogo corretamente, reposiciona-se e deixa prosseguir o jogo.

Aceita-se que, existindo lugar a pontapé linha lateral, sem que existam dúvidas e perante um recomeço rápido, estando reunidas todas as condições (colocação da bola e dos adversários), o árbitro não se desloque ao local, caso se encontre a uma distância significativa do mesmo a fim de evitar atrasos desnecessários no recomeço do jogo.

- Nos pontapés de linha lateral, próximos do arco de canto, o posicionamento, de quem controla a execução, é igual ao pontapé de canto.

6.1.7 PONTAPÉ DE PENALTI

A sinalética pode ser efetuada onde o árbitro se encontra. No entanto, caso entenda entrar dentro da superfície de jogo, para que não subsistam dúvidas de que se trata de uma grande penalidade, pode fazê-lo (o importante é o acerto da tomada de decisão e não a eventual entrada dentro da superfície de jogo).

6.1.8 PONTAPÉ-LIVRE DIRETO

– Até à 5ª Falta em cada período, por cada equipa –

Aquando da interrupção, o sinal indicativo de que o jogo será recomeçado com pontapé-livre direto, deve ser efetuado de uma só vez, com a utilização simultânea de ambos os braços. O sinal deve ser efetuado de imediato, esclarecendo desde logo todos os implicados e, essencialmente, levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.

- a. No processo ofensivo, existindo necessidade de controlo de barreira:
 - i. O árbitro dirigir-se-á ao ponto de recomeço, onde esclarecerá o executante que apenas após o seu sinal, sonoro, o recomeço será efetivo;
 - ii. O árbitro dirigir-se-á para o local onde se deverá colocar a barreira, indicando a colocação da mesma.
- b. No processo defensivo:
 - i. O árbitro, após assinalar a falta ou infração, verificará se existe por parte de algum adversário do executante, a tentativa tática de impedir um recomeço imediato.

- ii. Neste caso e presumindo que estará próximo ou que chegará rápido, assume o comando da ação com o objetivo de que o transgressor se afaste (podendo atuar disciplinarmente).

6.1.9 SINALÉTICA – Duplicação e/ou Informação

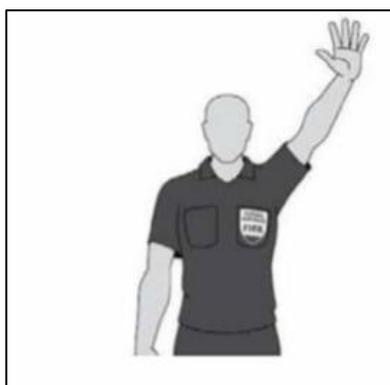
No que concerne a este tema, importa referir que não se deve considerar duplicação a prática da sinalética, por ambos os árbitros, nas seguintes situações:

- Pontapés de canto em que a bola sai pelo lado oposto ao árbitro que controla a linha de baliza;
 - Validação de golos.
- a. Na situação alusiva à validação de golos, recomenda-se que os árbitros se olhem mutuamente, antes de sinalizar. Por muito óbvio que seja, para qualquer um deles, poderia ter existido algo impercetível a algum, sendo que é sempre preferível uma decisão em consonância, mais ou menos pacífica. E livremo-nos assim, daquelas situações em que um dos árbitros aponta para o centro, validando um golo, enquanto o seu colega vem anulá-lo, por algo que terá registado.
 - b. Se porventura aconteceu algo que só um dos AA tenha observado, é neste intervalo que deverá intrometer-se, fazendo uso do seu sinal sonoro, tão rápido quanto possível.

6.1.10 SINALÉTICA AO/DO AA-CRONOMETRISTA

Deixa de ser imperioso que o árbitro se desloque até à linha do meio-campo para, receber e retribuir, ao seu AA o sinal indicativo de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada nesse período.

- a. Assim, desde que encontre entre ambos os agentes um espaço inequivocamente livre, que lhes permita verem-se mutuamente, torna-se bastante. Importa também que exista perfeita consciência dos dois, em relação a todo o processo, de que viram e foram vistos.
- b. Para uma melhor coordenação e melhor visionamento entre todos os agentes, aconselha-se sempre que possível, que seja o 2º árbitro a efetuar o sinal da 5ª falta acumulada ao AA-cronometrista.



- c. O AA-cronometrista, não deve deixar prosseguir o jogo, sem que os árbitros tenham confirmado a 5ª falta acumulada.
- d. Num jogo com AA-terceiro árbitro é da sua competência efetuar o sinal indicativo de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada nesse período.
- e. Em caso de conflito e caso os árbitros ainda não possam confirmar a 5ª falta acumulada, o AA-cronometrista deve:
 - Quando existir condições deverá tocar o sinal sonoro;

- Encontrar-se já levantado junto à mesa;
 - Erguer o marco das 5 faltas.
- f. Nos jogos em que os árbitros atuem sozinhos, o sinal da 5ª falta acumulada deve ser efetuado pelo árbitro em local visível de frente para a superfície de jogo.

6.1.11 SINALÉTICA DA PAUSA TÉCNICA

Dando cumprimento ao que está determinado nas leis do jogo, o sinal respeitante à concessão desta pausa técnica passa a ser apenas realizado pelo AA-terceiro árbitro ou, na sua ausência, pelo AA-cronometrista.

- Aos árbitros cabe garantir que não foi concedido de forma indevida.
- Nos jogos em que os árbitros atuem sozinhos, o sinal de pausa técnica deve ser efetuado pelo árbitro de frente para a superfície de jogo.



Sinal de pausa técnica



Manual de Apoio

FUTSAL

ÉPOCA 2022-2023

ANEXOS

ANEXO 1 - CHECK LIST MATERIAL DE JOGO

Conjunto Equipamentos Oficiais

- Camisolas
- Calções
- Meias

Calçado Jogo

- Atacadores extra

Equipamentos interior conforto (térmicos)

- Camisolas
- Calções
- Meias

Acessórios Jogo

- Relógio Cronómetro
- Apitos
- Cartões (branco/amarelo/vermelho)
- Bloco de anotações
- Lápis e/ou canetas
- Punhos
- Medidor pressão bola

Documentação oficial

- Relatórios de jogo
- Inspeção viatura
- Placas 5 faltas
- Pausas técnicas
- Boletim cronometrista
- Reintegração após expulsão
- 5 inicial

Higiene

- Toalha de banho
- Chinelos
- Gel de banho e/ou sabonete
- Shampoo
- Roupa interior
- Outros:
 - Perfume
 - Desodorizante
 - Loção corporal
 - Gel cabelo
 - Pente

Cuidados básicos

- Ligaduras
- Pensos rápidos
- Antiácidos
- Anti-inflamatórios

Alimentação e hidratação

- Fruta
- Barras energéticas
- Água

ANEXO 2 – CHECK LIST REUNIÃO PREPARATÓRIA

Reunião Preparatória

- ✓ Vistoria da SJ – Superfície / espaços envolventes / nº lugares ____ / posição banco substitutos / balizas / tabelas de hóquei
- ✓ Cumprimentar os delegados
- ✓ Receção dos delegados e documentação
- ✓ Vistoria dos equipamentos – Jogadores / Guarda-redes & volante / Elementos técnicos
- ✓ Policiamento/Segurança ao jogo (quantos elementos_____)
- ✓ Equipa de socorro – Bombeiros
- ✓ Fotógrafos/Equipa filmagem
- ✓ Aquecimento dos substitutos / Área técnica
- ✓ Delegado posicionado nos primeiros lugares do banco
- ✓ Material limpeza da superfície (quem faz _____)
- ✓ Alerta equipamentos jogadores – caneleiras / jóias / pulseiras / calções térmicos / fitas tape / braçadeiras (elementos oficiais incluídos) / meias cortadas / mangas compridas / cor proteções GR
- ✓ Alerta equipamentos da equipa técnica – camisola e braçadeira
- ✓ Alerta 1 pessoa de pé/falar se possível com cronometrista ou 3ºarbitro
- ✓ Protesto dos elementos no banco
- ✓ Saudação & cerimónias
- ✓ Contagem regressiva
- ✓ Hora da chamada
- ✓ 5 inicial entregue antes do jogo
- ✓ BOM JOGO!!

| | | Casa: | Fora: | Árbitros |
|----------------|--------------|----------|-------|---|
| Equipamentos | Jogador | Camisola | |  |
| | | Calção | | |
| | | Meias | | |
| | Guarda-Redes | Camisola | |  |
| | | Calção | | |
| | | Meias | | |
| | | Volante | | |
| | Coletes | | | |
| Equipa Técnica | | | | |
| Braçadeiras | | | | SINAPSE (apanha-bolas) |
| Resultado | 1ª Parte | | | |
| | 2ª Parte | | | |
| | Final | | | |