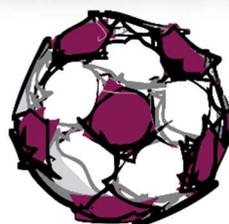




Normas e Instruções
Árbitros de Futebol
ÉPOCA 2025-26

CONSELHO DE ARBITRAGEM



**ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE SETÚBAL**



Índice

Lista de Siglas	3
Considerações Gerais	4
Revisão	4
Regulamentos.....	4
Deveres	4



Lista de Siglas

AA - Árbitro Assistente

AFS - Associação de Futebol de Setúbal

BI - Bilhete de Identidade

CA - Conselho de Arbitragem

CC - Cartão de Cidadão

CO - Comunicado Oficial

FPF - Federação Portuguesa de Futebol



Considerações Gerais

Revisão

- a) A presente edição poderá ser revista e corrigida a qualquer momento, bastando para tal que sejam aprovados e publicados os respetivos aditamentos pelo órgão competente.
- b) Os anexos dela constantes poderão ser alterados, desde que aprovados e publicados, pelo órgão competente.
- c) Os Comunicados Oficiais complementam e sobrepõem-se às normas aqui consignadas.

Regulamentos

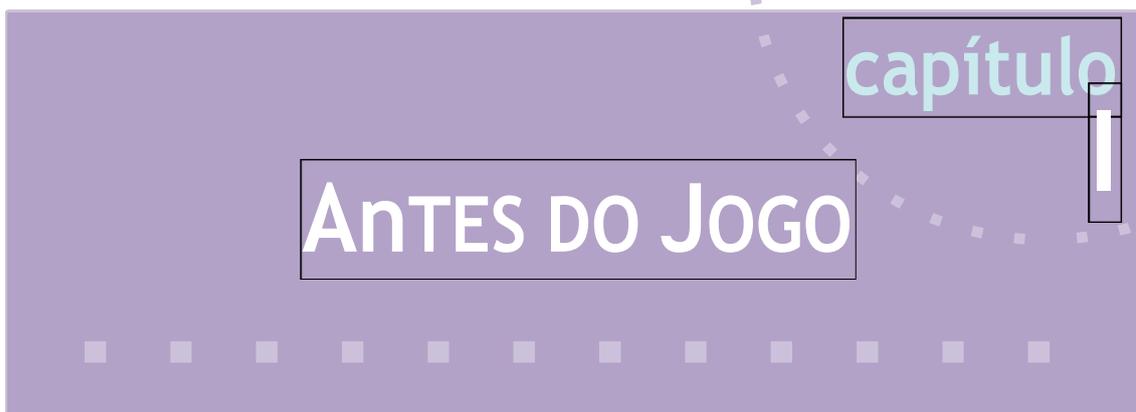
O árbitro obriga-se a ser conhecedor do Regulamento de Arbitragem, das Leis do jogo e de outros regulamentos das provas a que poderá ser chamado a intervir, sendo que o seu desconhecimento, integral ou de partes do mesmo, não o ilibava do seu cumprimento.

Deveres

- a) O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compaginar intervenção dos órgãos associativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes.
- b) O árbitro está obrigado a comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem.
- c) O árbitro deve mostrar-se sempre disponível para, dentro de prazo razoável e determinado regulamentarmente, ser sujeito a eventuais provas de aferição do seu estado, bem como exames de cariz médico, fundamentados no âmbito desportivo.
- d) O árbitro deve preparar-se de forma apropriada, para responder de forma positiva e adequada, às solicitações que lhe sejam colocadas pelos responsáveis.
- e) Ao árbitro caberá a gestão, em primeira linha, da sua forma desportiva e arbitral, podendo sempre que entender, apelar ao pelouro a que está arregimentado, na perspetiva de encontrar colaboração.
- f) O árbitro será o responsável pela aceitação ou não do jogo ou competição para que seja nomeado, dentro das diretrizes emanadas pelo respetivo pelouro.



- g) Ao árbitro caberá a responsabilidade de fazer a preparação logística do jogo ou competição para que seja nomeado, incluindo viagens, refeições, documentação e afins.
- h) Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário *scouting* de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.



1. Receção da Nomeação	8
2. Equipamento da Equipa de Arbitragem.....	8
3. Apetrechos do Árbitro.....	9
4. Apetrechos dos AA's	9
5. Chegada às Instalações Desportivas	10
6. Vistoria do Terreno de Jogo	11
7. Dimensões do Terreno de Jogo	12
8. Banco dos Técnicos	12
9. Identificação dos Jogadores e Oficiais	13
10. Falta de comparência de Elementos da Equipa de Arbitragem.....	16
11. Participação de Jogadores	19
12. Atraso de uma Equipa	19
13. Bolas	20
14. Equipamentos Semelhantes.....	21
15. Equipamento dos Guarda-Redes	21
16. Numeração das Camisolas	22
17. Publicidade nos Equipamentos	23
18. Uso de Braçadeiras	23
19. Uso de Equipamento não Obrigatório	23
20. Capitão de Equipa	24
21. Presença das Forças de Segurança	25
22. Entrada no Terreno e Procedimentos Iniciais.....	26
23. Sorteio Inicial.....	26
24. Cerimónias	26



25. Ofensas à Equipa De Arbitragem	26
26. Protestos de Jogo	27
27. Duração dos Jogos.....	28
28. Cronometragem	29
29. Jogos Noturnos	29
30. 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 contactar os colegas nomeados (Árbitros Assistentes) e combinar a hora e local de partida para o jogo.
- 1.2. Qualquer alteração inerente ao jogo comunicada pela entidade organizadora, deve o árbitro requisitar à mesma a respetiva confirmação.
- 1.3. A equipa de arbitragem deve prestar especial atenção quanto à sua apresentação e tipo de indumentária, que vai utilizar no dia do jogo.

2. Equipamento da Equipa de Arbitragem

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

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



3. Aparelhos do Árbitro

3.1. O árbitro deve munir-se dos seguintes aparelhos:

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



3.2. Pode utilizar no braço um recetor de sinal vibratório e acústico, (*Signal Beep*), vindo das bandeiras dos AA's, quando acionados pelos mesmos.

3.3. Pode usar equipamento SCA (Sistema de Comunicação Áudio) ligado aos restantes elementos da equipa de arbitragem, **apenas nos jogos de Seniores e Juniores A.**

4. Aparelhos dos AA's

4.1. Os AA's devem munir-se de:

- a) Bandeira de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de "*signal beep*" para o recetor do árbitro.

Nota: As bandeiras devem fazer parte do seu equipamento.

- b) Relógio com cronómetro
- c) Bloco de apontamentos
- d) Lápis ou esferográfica
- e) Pode usar equipamento SCA (Sistema de Comunicação Áudio) ligado aos restantes elementos da equipa de arbitragem, **apenas nos jogos de Seniores e Juniores A.**



5. Chegada às Instalações Desportivas

- 5.1.** A equipa de arbitragem deve chegar ao campo pelo menos 75 minutos antes do início do jogo.
- 5.2.** Se viajarem em viatura própria devem indagar junto do Delegado do clube visitado, em que local fica estacionada a mesma, fazendo-se acompanhar do referido elemento, para mais perfeita localização.
- 5.3.** As viaturas deverão ficar estacionadas dentro das instalações do clube, desde que estas reúnam condições para a sua entrada e estacionamento sem provocar dificuldades ou impedimento.
- 5.4.** Deverá inspecionar a sua viatura juntamente com o Delegado da equipa visitada e ainda pelo responsável dos ARD's ou dos PCS's., fazendo-se acompanhar do impresso **“Vistoria do Veículo”** que deverá ser assinado pelas três partes. (Árbitro, Delegado e Força de Segurança, exceto PSP e GNR).
- 5.5.** A proteção aos elementos da equipa de arbitragem e suas viaturas, por parte dos Diretores ou Delegados dos Clubes visitados e da Força de Segurança, não deve cessar enquanto os referidos elementos se encontrarem dentro das instalações desportivas.
- 5.6.** A falta de cumprimento do estabelecido por parte do árbitro, faz cessar qualquer responsabilidade em acidentes ocorridos quando não exista identificação dos prevaricadores.
- 5.7.** Esclarece-se que a recusa do Clube visitado em não permitir a entrada das viaturas dos árbitros nas respetivas instalações, alegando de que não existe local para estacionamento, não constitui motivo para não realizar o jogo. Nesse caso deve o árbitro mencionar a ocorrência no relatório do jogo.



6. Vistoria do Terreno de Jogo

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

- a) **O terreno de jogo**, se está em condições para a prática do Futebol não oferecendo perigo para os jogadores;
- b) **As marcações**, se as mesmas estão de acordo com as Leis de Jogo; Nos campos de prática cumulativa de futebol de 11, de 9 e de 7, as marcações deverão ser em branco para o primeiro e amarelo para o segundo e terceiro. No futebol de 9 as linhas laterais poderão ser em branco. Excecionalmente as marcações para o Futebol de 9 poderão ser de uma outra cor desde que aprovado pela AFS.

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

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

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

- d) As bandeirolas devem ter a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo; No Futebol de 7 e de 9, poderão ser substituídas por cones.
- e) As placas numeradas ou placard luminoso para substituições.

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



7. Dimensões do Terreno de Jogo

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

7.1.1. Futebol de 11

COMPRIMENTO: mínimo 90 metros – máximo de 120 metros

LARGURA: mínima 45 metros – máxima de 90 metros

7.2.2. Futebol de 9

COMPRIMENTO: mínimo 64 metros – máximo de 75 metros

LARGURA: mínima 45 metros – máxima de 65 metros

7.3.3. Futebol de 7

COMPRIMENTO: mínimo 45 metros – máximo de 75 metros

LARGURA: mínima 40 metros – máxima de 55 metros

Alteração Introduzida a Partir Da Época De 2016/2017:

Nas provas de inscrição e participação facultativas na vertente de futebol de 7, excepto nos jogos referentes às respetivas Fases Finais, permitimos, excepcionalmente, que a largura mínima do terreno de jogo seja de 34 metros, mantendo-se a medida mínima exigida ao comprimento do terreno de jogo.

8. Banco dos Técnicos

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

8.2. No banco dos técnicos têm lugar até ao limite máximo de 13 pessoas para o Futebol de 11 e de 9 e de 11 pessoas para o Futebol de 7, os seguintes elementos constantes das Fichas Técnicas.

- a) No máximo 7 suplentes para o futebol de 11 e de 9 e de 5 suplentes para o futebol de 7.
- b) No máximo 5 Oficiais / Técnicos de entre os seguintes:
 - 2 Delegados (no máximo);
 - 1 Treinador (obrigatório);
 - Treinador-Adjunto;
 - Médico;



- Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista / elemento com certificação SBV-DAE
⇒ Poderão fazer ainda parte da Ficha Técnica um Treinador-Estagiário ou um Formando, ocupando apenas o campo a eles reservado.

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

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

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

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

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

8.7. Nas competições da AFS não estão autorizados bancos suplementares, sendo apenas inscritos no SCORE neste campo os PCS's.

9. Identificação dos Jogadores e Oficiais

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

9.2. A Ficha Técnica devidamente preenchida em duplicado;

- a) Os cartões dos jogadores efetivos e suplentes, bem como, os cartões de todos os oficiais que estejam oficialmente ao serviço do clube no jogo.
- b) Os cartões apenas podem ser substituídos em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares.

9.3. Podem fazer parte da Ficha Técnica do jogo todos os elementos que tenham ou não



código de barras, independentemente de terem ou não cartão emitido pela AFS.

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

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

9.6. O documento de identificação pode ser apresentado de forma digital através da aplicação **id.gov.pt**

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

** Este Relatório do Jogo, em branco, deve estar na posse do Árbitro em todos os jogos, para ser utilizado nos casos acima mencionados.*

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

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

9.9. Não são permitidas rasuras nos modelos apresentados e sempre que se verificarem alterações de última hora terão de ser preenchidos novos impressos, a menos que estes tenham sido preenchidos via SCORE.



9.10. Os árbitros verificarão os impressos tendo em atenção o seguinte:

- Verificar se os elementos constantes na Ficha Técnica coincidem com os cartões de licença;
- Identificar, obrigatoriamente, todos os elementos constantes da Ficha Técnica fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença;
- Verificar e indicar na Ficha Técnica em “Observações do Árbitro” **os jogadores que embora inscritos, não se apresentaram no jogo, assim como o Treinador.**
- Indicar, também, no Relatório de Jogo a ausência do Treinador se este estiver inscrito e não compareça.

Após o jogo:

- Verificar na Ficha Técnica os jogadores efetivos e suplentes que tenham participado no encontro, registando, no local apropriado o número dos jogadores substituídos e dos substitutos, bem como o tempo das substituições (nos escalões onde as substituições não são volantes).
- Indicar o número dos elementos que foram advertidos e/ou expulsos, dos marcadores dos golos e dos autogolos, dos pontapés de penalti e o resultado final do jogo;
- Visar, mediante a aposição da sua rubrica nas fichas técnicas todas as informações nelas mencionadas;
- Assegurar que os Delegados dos clubes confirmem, mediante assinatura, todas as informações constantes das fichas técnicas;
- Devolver aos Delegados dos Clubes, no final do encontro, todos os cartões referentes ao jogo, bem como, o duplicado da ficha técnica;
- Reter e enviar juntamente com toda a documentação do jogo os cartões dos elementos expulsos, no caso do Delegado do Clube se recusar a assinar a Ficha Técnica;
- Anexar ao Relatório do Jogo, efetuado no SCORE, toda a documentação que seja presente caso esta seja necessária.



10. Falta de comparência de Elementos da Equipa de Arbitragem

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

10.2. Nas categorias de Seniores, Juniores, Juvenis e Iniciados em Futebol de 11, as equipas de arbitragem serão constituídas por 3 elementos.

10.3. Na categoria de Infantis em Futebol de 9, na categoria de Infantis Futebol de 11, nas categorias de Iniciados (Sub-15) e juvenis (Sub-17) Feminino Futebol de 9, as equipas de arbitragem serão constituídas por 2 elementos, podendo, no entanto, as equipas ser constituídas por mais do que 2 elementos nas fases finais, 2^{as} fases das provas ou finais. Nas categorias de Benjamins e Infantis em Futebol de 7, a equipa de arbitragem será constituída por 1 elemento, podendo, no entanto, as equipas ser constituídas por mais do que 1 elemento nas fases finais, 2^{as} fases das provas ou finais.

10.4. Os jogos terão obrigatoriamente de se realizar, independentemente de comparecerem ou não as equipas nomeadas pelo CA.

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

- a) Deve adotar-se o mesmo procedimento 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).
- b) Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou AA's, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

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

- a) No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita por um Dirigente



do CA, pelo Observador dos árbitros ao jogo, ou na falta destes por qualquer Dirigente da AFS que se encontre presente.

- b) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea anterior, os Delegados dos Clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará entre a assistência, um árbitro oficial.
 - c) O árbitro escolhido nas condições das alíneas a) e b), não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
 - d) Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.
 - e) Se não houver na assistência, nenhum árbitro oficial devem os Delegados dos dois clubes, acompanhados dos capitães pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher.
 - f) Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.
- **A quem competir esse cargo:**
- Recrutará na assistência um elemento da sua confiança;ou
 - Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa;ou
 - Em última instância, entregará a direção do jogo ao capitão do seu grupo.
- g) Qualquer das duas últimas hipóteses não implica a redução numérica dos elementos das equipas em jogo.

10.6. Nenhum clube pode recusar-se a jogar alegando falta de árbitro. O clube que se recusar a jogar será punido com falta de comparência no encontro em que tal se verificar sem prejuízo de multa que, pela infração cometida, lhe venha a ser aplicada.

10.7. Na falta dos AA's, o árbitro em primeira instância deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrem na assistência, de preferência oficiais.

- a) Não sendo possível substituir nos termos indicados, os AA's faltosos o árbitro deve então proceder do seguinte modo:
- b) Se faltar apenas um AA, escolherá por sorteio, qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto;
- c) Se faltarem os dois AA's entregará a cada delegado o encargo de escolher um



substituto.

10.8. Se no decurso de um jogo, um AA não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o nº. 10.7.

10.9. Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos casos referidos no nº. anterior e não for possível a sua substituição.

10.10. No caso de o árbitro ter interrompido o jogo em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das Leis do Jogo, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo na direção do jogo.

10.11. Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem um dos grupos, o Delegado do grupo presente em campo deverá tomar as seguintes providências:

- a) Escolherá de entre os espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à AFS no prazo de 24 horas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior;
- c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea a), caberão ao Observador do árbitro ao jogo ou na sua falta, a qualquer dirigente da AFS presente;
- d) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio Delegado do grupo presente se encarregará das diligências discriminadas na alínea a), devendo, no entanto, fazer-se acompanhar de duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.



11. Participação de Jogadores

11.1. O jogador apenas pode participar nas provas oficiais da respetiva categoria, salvo o disposto nos parágrafos seguintes.

11.2. Os jogadores inscritos na categoria de Benjamins, Infantis, Iniciados, Juvenis e Juniores podem participar, sem perda da sua categoria, em jogos de categoria superior

11.3. Nos escalões de Petizes, Traquinas, Benjamins, Infantis, Iniciados e Juvenis, as equipas podem ser mistas.

12. Atraso de uma Equipa

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

Entretanto, deverá aguardar, pelo menos 30 minutos, tomando depois a sua decisão em definitivo.

12.2. Se ao invés, lhe é comunicado que uma das equipas ou as duas estão atrasadas por qualquer motivo de força maior, e que poderão chegar para além desse período de 30 minutos, o árbitro deve esperar o tempo que considerar conveniente para a realização do jogo. Todavia deve ter em conta se no terreno de jogo não haverá outros jogos oficiais calendarizados.

12.3. Se uma das equipas faltar não se torna necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro no balneário proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do Relatório do Jogo.

12.4. Quando uma equipa entrar atrasada no terreno antes do início do jogo ou após o intervalo, deverá o árbitro indagar junto do Delegado ao jogo ou capitão a razão da demora e referir no Relatório do Jogo os motivos justificativos, emitindo sempre a sua opinião.



13. Bolas

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

a) Seniores, Juniores, Juvenis e Iniciados (masculinos e femininos) e Fem. Fut9;

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

b) Infantis e Benjamins (masculinos e femininos);

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

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

a) do organizador da competição;

b) da competição;

c) da marca do fabricante.

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

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

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

13.5. Nos jogos dos Campeonatos Distritais de Seniores da 1.^a e 2.^a Divisões, da Taça AFS e do Campeonato Distrital Sub22, a bola a utilizar será a MKA TEKNOLIS Bola nº5. Futebol Feminino ver CO 059

COMUNICADO OFICIAL Nº
050 – 13.08.2025
059 – 27.08.2025
Época 2025/2026



14. Equipamentos Semelhantes

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

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

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

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

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

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

15. Equipamento dos Guarda-Redes

15.1. Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distingam dos outros jogadores e da equipa de arbitragem.

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

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

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



16. Numeração das Camisolas

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

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

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

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

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

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

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

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

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



17. Publicidade nos Equipamentos

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

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

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

COMUNICADO OFICIAL Nº 1

Época 2025 / 2026

Retificado a 04/07/2025

18. Uso de Braçadeiras

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

19. Uso de Equipamento não Obrigatório

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

19.2. Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como, bonés de guarda-redes e óculos desportivos, são autorizados.

19.3. Quando são usadas proteções de cabeça, as mesmas devem:

- Ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- Estar em conformidade com o aspecto profissional do equipamento do jogador;



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

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

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

20. Capitão de Equipa

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

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

20.3. O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

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

20.5. Quando, por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente o terreno de jogo não se torna necessária a transferência da braçadeira para o sub-capitão, desde que este se encontre na zona envolvente do terreno de jogo, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento.



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

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

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

21. Presença das Forças de Segurança

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

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

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

21.4. Se a força de segurança ao jogo for entregue a PCS's estes deverão ser inscritos pelo clube no SCORE e o árbitro identifica os elementos do clube através do cartões licenças emitidos pela AFS (de acordo com **CO N° 068 Época 2025/26**)



22. Entrada no Terreno e Procedimentos Iniciais

22.1. As duas equipas devem entrar no terreno de jogo em simultâneo com a equipa de arbitragem à frente e os jogadores lado a lado. Em seguida deve proceder-se à saudação regulamentar com as equipas alinhadas de frente para a tribuna/bancada a uma distância de 7 a 9 metros da linha lateral, sobre a linha de meio-campo. A equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

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

23. Sorteio Inicial

23.1. O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo, no local onde o árbitro se encontrava posicionado para a saudação, mantendo os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial. A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.

23.2. A equipa que ganhar o sorteio escolherá a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída.

23.3. Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte no sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos.

24. Cerimónias

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

25. Ofensas à Equipa de Arbitragem

25.1. Se já dentro das instalações desportivas, a equipa de arbitragem for ofendida por



qualquer interveniente no jogo, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.

25.2. Antes de ser entregue a ficha do jogo não pode ser inscrito na mesma seja em que qualidade for.

25.3. Depois de inscrito na ficha do jogo e antes do início do jogo pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído. O número de substituições que a equipa pode efetuar não pode ser reduzido.

26. Protestos de Jogo

No caso de protestos de jogo deverá ser elaborado, adicionalmente ao Relatório submetido pela plataforma, um relatório em papel, por forma a permitir os procedimentos indicados a seguir. Deverá ser mencionado no Relatório eletrónico a existência de um protesto de jogo.

26.1. Protestos sobre irregulares condições do terreno de jogo

Antes do início do jogo

- Os protestos sobre condições do terreno de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro, antes do começo do jogo pelo Delegado do clube ao jogo.
- O árbitro deve certificar-se da existência de alguma anomalia que não tenha constatado e resolvido durante a vistoria ao campo (marcações, bandeirolas, balizas, redes, etc.) e ordenar que se proceda à sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo que torne viável a realização do jogo, relatando os factos no relatório do jogo.
- Não são de admitir protestos sobre o estado do terreno propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições.
- No decorrer do jogo, deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção prevenir o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o boletim para o efeito.

26.2. Protestos sobre erros de arbitragem

- Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo Delegado do clube ao jogo, após o encontro.



- Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o Relatório do Jogo*, devendo o Delegado assinar no local próprio.
- Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação da declaração de protesto.
- Após o jogo, se o delegado de uma equipa pretender protestar fazer declaração de protesto, deve-lhe ser facultado o Relatório do Jogo*, afim de que possa assinar no local apropriado

26.3. Protestos sobre qualificação de jogadores

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

* *Este Relatório do Jogo, em branco, deve estar na posse do Árbitro em todos os jogos, para ser utilizado nos casos acima mencionados.*

27. Duração dos Jogos

27.1. Os jogos terão a seguinte duração:

Seniores e Juniores 2 X 45 = 90 minutos.

Juvenis 2 X 40 = 80 minutos.

Iniciados 2 X 35 = 70 minutos.

Infantis 2 X 30 = 60 minutos.

Benjamins 2 X 25 = 50 minutos.

Restantes Provas De acordo com RPO

O intervalo não deverá exceder 15 minutos

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

27.3. ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO – Nos jogos em que exista 4.º árbitro, a placa anunciadora do tempo de compensação concedido pelo árbitro deve ser exibida no final da 1.ª e da 2.ª parte. (Esta regra também se aplica no caso dos prolongamentos, aos 15 e aos 30 minutos)



27.4. Nos restantes jogos em que não haja 4.º árbitro, essa indicação será efetuada apenas no final da 2.ª parte do jogo e do prolongamento pelo árbitro assistente, de acordo com as seguintes instruções:

27.5. No decorrer do último minuto o árbitro indica ao 4.º árbitro ou árbitro assistente – através de um gesto com os dedos ou de forma verbal – o número de minutos que decidiu acrescentar. Deve tratar-se de minutos completos e não de meios minutos ou de segundos;

27.6. O 4.º árbitro, no final o tempo regulamentar, procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social. Se não houver 4.º árbitro, o árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exhibirá a respetiva placa;

- Se durante a compensação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de compensação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado.

27.7. Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo concedam os seguintes valores:

27.8. Cada substituição – 45 (quarenta e cinco) segundos, em média.

27.9. Cada assistência e/ou transporte de jogadores lesionados - 1 (um) minuto, em média.

27.10. Casos particulares - ter em conta o tempo perdido (exemplos: guarda-redes assistido em campo, paragem para hidratação de jogadores, etc.).

28. Cronometragem

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

29. Jogos Noturnos

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



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

30. Jogos Particulares

30.1. Nos jogos particulares não podem os árbitros atuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do CA.

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

30.3. A documentação deve ser enviada à AFS ou à FPF conforme a competição oficial mais elevada disputada pelas equipas intervenientes.



capítulo

DURANTE O JOGO



1. Atraso da Equipa de Arbitragem	32
2. Árbitros Assistentes que Chegam Tarde	322
3. Conduta Imprópria dos Árbitros Assistentes	322
4. Processo de Substituições	322
5. Substituições ao Intervalo	34
6. Validação de Golos	344
7. Advertência e Expulsão de Elementos Oficiais do Banco dos Técnicos	34
8. Jogador Expulso que se Recusa a Sair	355
9. Recusa de Uma Equipa em Recomeçar o Jogo	355
10. Incidentes Graves	36
11. Exibição de Cartões (Amarelo, Vermelho e Branco)	366
12. Permanência na Zona Envolvente ao Terreno de Jogo	377
13. Hidratação Durante os Jogos	388
14. Aquecimento dos Suplentes	388
15. Intervenção das Forças de Segurança	39
16. Jogos Interrompidos	39
17. Jogos não Iniciados ou Suspensos	39
18. Agressões a Elementos da Equipa de Arbitragem	400
19. Agressões a Agentes de Força de Segurança	400
20. Equipas que Não Recolhem às Cabinas ao Intervalo	400
21. Participação de Surdos-Mudos	411
22. Morte de Elementos Oficiais Integrantes no Jogo	411



1. Atraso da Equipa de Arbitragem

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

2. Árbitros Assistentes que Chegam Tarde

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

3. Conduta Imprópria dos Árbitros Assistentes

3.1. Se no decorrer de um jogo, um AA tiver conduta imprópria, o árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.

3.2. Se o AA se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de lhe fazer ver os inconvenientes que lhe podem acarretar a sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Pública.

4. Processo de Substituições

4.1. CAMPEONATO DISTRITAL DE SENIORES 1.^a DIVISÃO

- Serão permitidas um máximo de 5 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

4.2. CAMPEONATO DISTRITAL DE SENIORES 2.^a DIVISÃO

- Serão permitidas um máximo de 5 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

4.3. TAÇA AFS - JJSM

- Serão permitidas um máximo de 5 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.



4.4. CAMPEONATOS DISTRITAIS /TORNEIOS COMPLEMENTARES DE JUNIORES

- Serão permitidas um máximo de 5 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

4.5. CAMPEONATOS DISTRITAIS /TORNEIOS COMPLEMENTARES DE JUVENIS

- Serão permitidas um máximo de 7 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

4.6. CAMPEONATOS DISTRITAIS /TORNEIOS COMPLEMENTARES DE INICIADOS

- Serão permitidas um máximo de 7 substituições a serem feitas por equipa, no entanto cada equipa só poderá fazer as substituições em três momentos, podendo também as mesmas ser feitas ao intervalo.

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

4.7. CAMPEONATOS DISTRITAIS / TORNEIOS COMPLEMENTARES DE INFANTIS E BENJAMINS

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



4.8. SUBSTITUIÇÃO EXTRA POR CONCUSSÃO CEREBRAL – Ver Nota Informativa nº27 de 16/09/2024 – Época 2024/2025

5. Substituições ao Intervalo

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

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

6. Validação de Golos

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

7. Advertências e Expulsão de Elementos Oficiais do Banco dos Técnicos

7.1. Quando o árbitro tiver que advertir ou expulsar qualquer elemento oficial do banco dos técnicos (delegado, treinador, médico, massagista ou outros) deve exhibir o respetivo cartão.

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



7.4. Se a ação referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força de Segurança.

7.5. No caso de expulsão do banco dos técnicos, do médico ou do massagista, estes poderão, mesmo assim, permanecer na área técnica, se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.

7.6. No caso de expulsão do Delegado, o mesmo deverá abandonar a área técnica, podendo, no entanto assinar as fichas técnicas no final do jogo. No entanto, aconselha-se que se existir outro Delegado, seja este a ir à cabina do árbitro no final do jogo.

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

8. Jogador Expulso que se Recusa a Sair

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

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

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

9. Recusa de uma Equipa em Recomeçar o Jogo

9.1. Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro, após avisar o capitão de equipa, de que dará por terminado o jogo, por insubordinação, suspenderá definitivamente o jogo se mantiverem a sua atitude.



10. Incidentes Graves

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

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

10.3. Se o encontro for interrompido, a AFS tomará as medidas disciplinares que se impõem em relação aos jogadores ou ao clube implicados no caso. Devem os árbitros, por conseguinte, ser os mais rigorosos possíveis na elaboração do Relatório do Jogo.

11. Exibição de Cartões (Amarelo, Vermelho e Branco)

11.1. Se um jogador, já advertido pelo árbitro, voltar a cometer qualquer falta que mereça a mesma sanção (advertência) o árbitro deverá exhibir o cartão amarelo, seguido do vermelho.

11.2. Se, quando o árbitro vai para advertir um jogador por qualquer falta merecedora dessa sanção e o jogador tiver um comportamento punível com expulsão, já não será exibido o cartão amarelo, mas somente o vermelho.

11.3. Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por exemplo reentrar no terreno de jogo sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por exemplo cortar com a mão um ataque prometedor da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o cartão amarelo referente a cada infracção e em seguida o cartão vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.

11.4. Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, de forma visível, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá advertí-lo por incorrer em comportamento antidesportivo, exibindo-lhe o cartão amarelo.



11.5. Se um jogador levantar a camisola para exhibir slogans ou publicidade na camisola interior, 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 Relatório do Jogo, bem como nas fichas técnicas.

11.6. Os cartões (amarelo e vermelho) deverão ser exibidos aos jogadores prevaricadores a partir do momento em que o árbitro entra no terreno para o início do jogo até que ele próprio o abandone, no final do mesmo ou no intervalo, mas sempre dentro do terreno de jogo.

11.7. Poderão ser utilizados os cartões durante a execução de pontapés da marca de penálti para se determinar um vencedor, em jogos que tiverem essa forma de desempate.

11.8. 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.

11.9. Não devem ser exibidos os cartões (amarelo, vermelho ou branco) a um jogador caído no solo.

11.10. Se um jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias.

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

Consultar o Regulamento do “Cartão Branco/Fairplay” no site da AFS.

12. Permanência na Zona Envolvente ao Terreno de Jogo

12.1 Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona entre as linhas de demarcação do terreno de jogo e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos e das Forças de Segurança, os elementos mencionados no Regulamento da Competição, devidamente credenciados.



13. Hidratação Durante os Jogos

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

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

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

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

14. Aquecimento dos Suplentes

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

14.2. O treinador ou treinador-adjunto estão autorizados a ministrar o aquecimento dos jogadores suplentes.

NOTA: o Treinador Estagiário ou Formando não estão autorizados a tal.

14.3. Antes do jogo, o árbitro indicará às equipas a zona onde os jogadores devem fazer o seu aquecimento.

Futebol de 11

O aquecimento deve ser feito atrás do AA1 sempre que o campo tenha condições para tal. Não sendo possível deve fazê-lo atrás da linha de baliza da própria equipa (nunca atrás da linha de baliza adversária), do lado do AA, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interseção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza.

Quando forem esgotadas as substituições permitidas no Regulamento os restantes suplentes não poderão continuar a fazer os exercícios de aquecimento.

Futebol de 9 e de 7

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



15. Intervenção das Forças de Segurança

15.1. Se, no decorrer de um jogo, um agente da Força Pública insistir em prender um jogador sem aguardar que o jogo termine, o árbitro não deverá permitir. Se o agente persistir e concretizar a sua atitude, o árbitro deve dar o jogo por terminado, não o reatando seja a título for relatando circunstanciadamente os factos no Relatório do Jogo.

16. Jogos Interrompidos

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

16.2. A interrupção tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado trinta minutos depois da interrupção, não devendo, no entanto, qualquer dos grupos abandonar a superfície de jogo sem que o respetivo capitão tenha obtido a confirmação de terem decorrido os trinta minutos.

16.3. Decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães dos grupos, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do encontro, salvo se os jogadores ainda estiverem no terreno de jogo e apenas no caso do árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.

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

17. Jogos não Iniciados ou Suspensos

(CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS – FALTA DE ENERGIA 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 ou seja interrompido, este realizar-se-á em data e horas acordadas pelos Delegados, comunicadas ao Árbitro e posteriormente validadas pela AFS. Na falta de acordo cabe à AFS designar nova data.



18. Agressões a Elementos da Equipa de Arbitragem

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

18.2. Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

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

19. Agressões a Agentes de Força de Segurança

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

20. Equipas que não Recolhem às Cabinas ao Intervalo

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

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



20.3. Em qualquer dos casos precedentes, o árbitro antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o Delegado do Clube por todas as ocorrências que possam verificar-se até ao seu regresso.

21. Participação de Surdos-Mudos

21.1. Sempre que participem atletas surdos-mudos deve o árbitro relatar no Relatório do Jogo se tal facto lhe trouxe quaisquer dificuldades para a direção da partida.

22. Morte de Elementos Oficiais Integrantes no Jogo

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



1. Saída da Equipa de Arbitragem	43
2. Acesso à Cabina dos Árbitros	43
3. Danos Causados na Viatura da Equipa de Arbitragem	43
4. Itinerários.....	44
5. Lembranças.....	44
6. Elaboração de Relatório de Jogo	44
7. Envio do Resultado dos Jogos.....	45



1. Saída da Equipa De Arbitragem

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

2. Acesso à Cabina dos Árbitros

2.1. Na cabina da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos Delegados aos jogos dos Clubes intervenientes, mas somente antes do início e depois do fim do jogo e para desempenho das funções que lhe estão atribuídas.

2.2. No intervalo só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas.

2.3. A entrada de qualquer outra pessoa, para além das mencionadas deverá ser registada pelo árbitro no Relatório do Jogo, em “**Descritivo**”.

2.4. Também tem acesso à cabina da equipa de arbitragem, apenas no final do jogo, o Observador ou o Assessor do árbitro, quando autorizados pelo CA da AFS.

3. Danos Causados na Viatura da Equipa de Arbitragem

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

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

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



4. Itinerários

4.1. Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões do Comandante da Força de Segurança em serviço no campo, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, quer na saída das instalações desportivas quer no percurso de regresso a casa.

5. Lembranças

5.1. Os árbitros podem aceitar recordações sem valor comercial, tais como emblemas, galhardetes, miniaturas da camisola da equipa, medalhas comemorativas ou lembranças regionais, mas somente depois do jogo.

5.2. Os árbitros devem fazer menção de qualquer lembrança que lhes seja oferecida pelos Clubes no Relatório do Jogo, em “**Descritivo**”.

5.3. O mesmo procedimento deverá ser seguido se houver abordagem de que tenha sido alvo, por parte de agentes desportivos, antes da realização dos jogos, no sentido de influenciar a sua atuação.

6. Elaboração de Relatório de Jogo

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

Trata-se, pois, de um documento da maior importância o qual, terá, obrigatoriamente, de merecer da parte dos árbitros o máximo cuidado na sua elaboração.

O jogo já terminou. O árbitro não tem que decidir numa fração de segundos.

Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório descrevendo pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissão.

Deverá preencher o relatório no SCORE, no prazo de 48 horas, anexando toda a documentação devida. Nas categorias seniores da 1ª Divisão, 2ª Divisão e jogos da Taça AFS – JJ SM o relatório tem de ser submetido até 8 horas após o jogo, devido à audiência prévia. Em caso de dificuldade e/ou impossibilidade de preenchimento do relatório no SCORE deverá, de imediato, enviar email para ccs@fpf.pt e para disciplina@afsetubal.pt relatando o problema e, posteriormente, seguir as indicações que lhe venham a ser dadas para a sua resolução.

O árbitro deverá guardar a documentação do jogo, sendo seu fiel depositário no período de uma época desportiva.



Desta documentação deverá fazer chegar cópia, se tal lhe for requisitado por órgão competente, devendo dar conhecimento de tal ao Conselho de Arbitragem.

7. Envio do Resultado dos Jogos

7.1. Deverá enviar o resultado do jogo para a AFS através de SMS, no prazo máximo de 15 minutos após o final do jogo, salvo motivo de força maior devidamente justificado.

Procedimento:

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

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

IMPRESSOS

capítulo
IV





RELATÓRIO DO JOGO

PROVA	JOGO	DATA	INICIO
	Nº.	/ /	h m

LOCALIDADE	ESTÁDIO/CAMPO	POLICIAMENTO	GNR	PSP
			ARD	PCS
		Posto		

CLUBE A	CLUBE B

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

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

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

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

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

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

 ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETUBAL				RELATÓRIO DE DESPESAS POR JOGO FUTEBOL							
PROVA :				Nº DE JOGO:							
VISITADO:		VISITANTE:		DATA:		HORA:		LOCALIDADE:			
Nº.		NOME		DESLOCAÇÃO		KMS	VALOR	VIATURA SIM/NÃO	PRÉMIO	ALIM	TOTAL
A				/					€	€	€
AA1				/			€		€	€	€
AA2				/			€		€	€	€
4º A				/			€		€	€	€
Se a deslocação foi apenas numa viatura referir o itinerário completo.											
TOTAL DA DESPESA										€	
Árbitro			Árbitro Assistente 1				Árbitro Assistente 2				
4º Árbitro											
 ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETUBAL				RELATÓRIO DE DESPESAS POR JOGO FUTEBOL							
PROVA :				Nº DE JOGO:							
VISITADO:		VISITANTE:		DATA:		HORA:		LOCALIDADE:			
Nº.		NOME		DESLOCAÇÃO		KMS	VALOR	VIATURA SIM/NÃO	PRÉMIO	ALIM	TOTAL
A				/			€		€	€	€
AA1				/			€		€	€	€
AA2				/			€		€	€	€
4º A				/			€		€	€	€
Se a deslocação foi apenas numa viatura referir o itinerário completo.											
TOTAL DA DESPESA										€	
Árbitro			Árbitro Assistente 1				Árbitro Assistente 2				
4º Árbitro											



Associação de Futebol de Setúbal

VISTORIA DE VEÍCULO

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

Data _____ / _____ / 20 _____

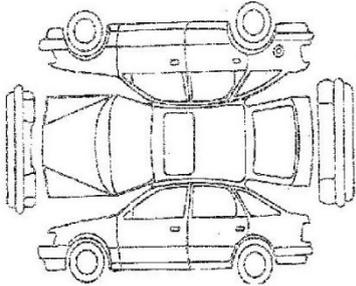
Campo/Pavilhão _____ Localidade _____

Proprietário _____

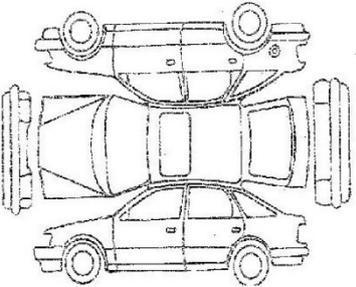
Matrícula do veículo _____ - _____ - _____ Marca _____

Modelo _____ Cor _____

Assinalar sobre as fotos quaisquer danos (mossas, riscos, vidros estalados, etc.) ou falta de acessórios e descrevê-los. Caso a viatura não contenha danos escrever, abaixo, **SEM DANOS**.

A - Vistoria Prévia			
Antes do jogo às	Horas	Min.	

O Árbitro	
O Delegado ao jogo da equipa visitada	
O responsável pelos ARD's / responsável pelos PCS's (riscar o que não se aplicar)	

B - Vistoria Final			
Preencher após o final do jogo no caso da existência de danos	Horas	Min.	

O Árbitro	
O Delegado ao jogo da equipa visitada	
O responsável pelos ARD's / responsável pelos PCS's (riscar o que não se aplicar)	



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O Nº →

ENTRA O Nº ←

Este impresso é entregue pelo delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao quarto-árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O Nº →

ENTRA O Nº ←

Este impresso é entregue pelo delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao quarto-árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O Nº →

ENTRA O Nº ←

Este impresso é entregue pelo delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao quarto-árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE SETÚBAL

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

CLUBE _____

SAI O Nº →

ENTRA O Nº ←

Este impresso é entregue pelo delegado ao jogo ao árbitro assistente ou ao quarto-árbitro, conforme o caso, antes de qualquer substituição.

SISTEMA DE RESULTADOS - RECEÇÃO E ENVIO DE SMS

Processo de Receção

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

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

(Exemplo – Mensagem 1):

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

Processo de Envio

Jogo com período regulamentar sem prolongamento ou penalties

1. Enviar SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

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

Jogo com período regulamentar com prolongamento mas sem penalties.

Enviar SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

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

2. Enviar o segundo SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2PL

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

Jogo com período regulamentar com prolongamento e com penalties

1. Enviar SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

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

2. Enviar o segundo SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2PL

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

Jogo com período regulamentar sem prolongamento mas com penalties

1. Enviar SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 2 2 2P

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

2. Enviar um segundo SMS com o código do jogo com o seguinte formato:

362841 4 5 PEN

Este formato corresponde ao resultado no final da marcação de pontapés
damarca de penalti

Erro no Formato de Mensagem

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

Formato de mensagem inválido

Correção de Resultado

Caso seja necessário corrigir qualquer envio de resultado envie um SMS com o mesmo

formatado resultado que quer corrigir adicionando CONF no final da mensagem.

1. Enviar SMS do código do jogo com o seguinte formato:

Correção do resultado do final da 2ª parte

362841 2 2 2P CONF

Correção do resultado do final do prolongamento

362841 2 2 2PL CONF

Correção do resultado da marcação de pontapés da marca de penalti

362841 4 5 PEN CONF

Jogo interrompido

1. Enviar SMS com o seguinte formato:

362841 2 2 1P IT

Este formato corresponde ao jogo interrompido – IT

Jogo adiado

1. Enviar SMS com o seguinte formato:

362841 AD

Este formato corresponde ao jogo adiado – AD

Jogo não iniciado

1. Enviar SMS com o seguinte formato:

362841 NI

Este formato corresponde ao jogo não iniciado – NI