



CONSELHO DE **ARBITRAGEM**

ÉPOCA 2018/2019

CONCLUSÕES E ESCLARECIMENTOS

FUTSAL

Ações de Formação de Árbitros FPF e AFS



Assunto

Página

Capítulo 1 - Considerandos

1.	Assistência a Jogadores Lesionados	6
2.	Jogador supostamente lesionado – árbitro solicita assistência	6
3.	As lesões do guarda-redes.....	6
4.	Conforto e Hidratação dos Guarda-Redes.....	7
5.	Arremesso de toalha ou outro	8
6.	Bola que impacta no teto	8
7.	Jogador autorizado fora da superfície de jogo	9
8.	O jogador – equipamento irregular.....	9
9.	Infrações ao processo de substituições – resultado disciplinar	11
10.	Negligência * Imprudência	12
11.	As Restrições Colocadas Ao Guarda-Redes	13
12.	O polígono – Clara ocasião de golo ou golo iminente.....	18
13.	O polígono-Reflexão	18

Capítulo 2 - Esclarecimentos e Recomendações

1.	Cuspir num adversário.....	19
2.	Jogador que penetra o dedo no rabo do adversário.....	20
3.	Baliza irregular	20
4.	Balizas – Redes interiores	21
5.	Saída permitida da superfície de jogo	21
6.	Lei da Vantagem numa clara ocasião de golo	21
7.	Pontapé de saída – Reinício.....	22
8.	Pontapé de saída-Reinício do jogo	22
9.	Posição dos jogadores no pontapé de saída:	22
10.	Finais dos períodos de jogo	22
11.	Fim dos períodos de jogo	23
12.	Meias dos guarda-redes	23
13.	Calção térmico.....	23
14.	Equipamento dos Jogadores	24
15.	Áreas Técnicas	24
16.	Pausa Técnica	24
17.	Substituição na Pausa Técnica.....	25
18.	Advertência antes da entrada das equipas na superfície de jogo.....	25



19.	Advertências aos substitutos.....	26
20.	Pontapé de canto.....	27
21.	Pontapé de grande penalidade	27
22.	Pontapé de grande penalidade – Paradinha	27
23.	Pontapé de grande penalidade para achar um vencedor	28
24.	Pontapés-Livres Diretos.....	28
25.	Pontapé livre direto sem barreira	28
26.	Pontapé de linha lateral	29
27.	Reposição da bola em jogo após defesa.....	29
28.	Controlo de bola pelo guarda redes	29
29.	Levantar a bola	29
30.	Lançamento de baliza	30
31.	Esclarecimento sobre expulsões	31
32.	Procedimento Cronometrista 5ª falta acumulada	32
33.	Delegado ao jogo.....	32
34.	Composição do banco de técnicos e substitutos	32
35.	Identificação dos dirigentes.....	33
36.	Identificação do auxiliar de mesa de cronometrista	33
37.	Método SINAPSE.....	33

Capítulo 3 - Sinalética e Posicionamento

1.	A abordagem no túnel de acesso	34
2.	A entrada em campo das equipas	34
3.	Entrada em campo das equipas em pavilhão com bancada atrás da baliza	36
4.	Entrada em campo das equipas com 3º árbitro.....	37
5.	O sorteio e interação	37
6.	A cerimónia de minuto de silêncio	38
7.	Início do jogo	39
8.	Final do jogo	39
9.	Sinalética – duplicação ou informação	40
10.	Pontapé de saída	41
11.	Pontapé de linha lateral, lançamento de baliza ou pontapé de canto.....	42
12.	Lançamento de baliza	43
13.	Pontapé de canto.....	44
14.	Pontapé de Linha Lateral.....	46
15.	Pontapé livre direto.....	47



16.	Pontapé livre direto sem barreira	48
17.	Pontapé de grande penalidade	49
18.	Pontapé livre indireto	51
19.	Sinal da lei da vantagem e acumulação de falta acumulada	52
20.	Sinal de faltas simultâneas e acumulação a ambas as equipas	52
21.	Lei da Vantagem- Atuação do AA-Cronometrista	53
22.	Sinal de Pausa Técnica	53
23.	Pausa Técnica	54
24.	Confirmação da 5ª falta acumulada ao AA-Cronometrista	55
25.	O estilo de deslocamento e corrida	56
26.	Sinalética permitida em movimento	57
27.	Linguagem Corporal	57
28.	O novo modo de atuação do AA-terceiro árbitro	58
29.	Os cartões	59



Abordamos neste manual um conjunto dos considerandos mais importantes resultantes das ações de formação e contidos nos vários documentos fornecidos pela FPF 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 o livro das Leis do Jogo e Normas e Instruções para Árbitros, pelo que se aconselha uma leitura aprofundada do mesmo a todos os agentes desportivos em especial aos da arbitragem.

Alguma questão / 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.

O Conselho de Arbitragem



Capítulo 1 – Considerandos

1. Assistência a Jogadores Lesionados

- ✓ Após se certificar da necessidade de assistência médica, prioridade a considerar, deve referir claramente ao corpo médico que a sua entrada se deve a um acompanhamento seguro, do jogador, na sua saída da superfície de jogo.
- ✓ Após essa recomendação, **deve afastar-se** e não participar do tratamento.
- ✓ Se o processo tende a demorar, repetirá a recomendação ao corpo médico, de forma educada, mas, assertiva.

2. Jogador supostamente lesionado – árbitro solicita assistência

- ✓ 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.
- ✓ 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.

3. As lesões do guarda-redes

- ✓ Após a autorização de entrada, à equipa médica ou similar, deve o árbitro proceder tal como até aqui, tentando sensibilizar para a brevidade do processo; apenas que agora, tratando-se do guarda-redes deve informar que vai tomar providências para que a substituição venha a ser consumada ou então, poderá ser, a breve trecho, obrigado a agir disciplinarmente. O que não é, obviamente, interesse de ninguém.
- ✓ O árbitro deve providenciar e esclarecer que o guarda-redes lesionado pode e deve sair junto à sua baliza, nos casos em que se apresente com problemas de locomoção, evitando o esforço imediato de ter que ir rapidamente para a zona de substituições.
- ✓ No caso de ser manifesto que a sua intervenção não é considerada nem bem aceite, poderá existir advertência por “retardar o recomeço do jogo” ou mesmo por “comportamento antidesportivo – tentar enganar o árbitro simulando uma lesão...”, de acordo com a lei 12.



a. Para que se cumpra o regulamentado na conjugação dos pontos anteriores, atente-se num conjunto de parâmetros que devem ser observados:

- O espaçamento no tempo com que a(s) suposta(s) lesão(ões) ocorre(m), sendo considerado como situação-limite **3 (três)** durante todo o jogo e **2 (duas)** em escassos minutos.
- As contingências de reflexão do árbitro – e já agora, do observador – que poderão fornecer ao árbitro, indicadores de naturalidade de lesão. Entre estas contingências, entenda-se um resultado desfavorável; uma causa/efeito da lesão, quando sofreu uma
- falta clara; o protelar o processo para que o jogo não seja suspenso porque essa equipa ficaria com um número insuficiente de jogadores.
- Outras, sempre que algum dado novo, perfeitamente justificável e descrito em sede de relatório, possa acontecer e deva merecer, por parte do árbitro, ponderação e alteração ao que aqui se descreve. O facto de poder não ter ainda excedido algum dos parâmetros enunciados, não impede que o árbitro possa entender como “Comportamento antidesportivo – simulação”, mesmo sendo a primeira intervenção.
- E uma vez mais se apela ao cuidado a ter na abordagem e no discurso. Devemos buscar em cada agente da modalidade um aliado que nos ajude a subir a rampa, não um émulo que se nos oponha.
- E tenhamos sempre presente que nos cabe a todos ser, pelo rigor e empenho, os facilitadores e implantadores do processo.

4. Conforto e Hidratação dos Guarda-Redes

- ✓ Os árbitros podem permitir a existência de uma toalha na retaguarda da baliza, mas não pousada nas redes nem de alcance fácil.
- ✓ Em casos devidamente justificados, os árbitros podem também permitir a existência de garrafa de água no mesmo local para o guarda-redes se hidratar.
- ✓ Aconselha-se, contudo, a que aquele elemento se dirija ao banco, em caso de necessidade, de forma esporádica e não contínua, depois de autorizado pelo árbitro.



5. Arremesso de toalha ou outro

- a. O arremesso de uma toalha ou outro objeto contra a bola, por parte do guarda-redes defensor, no interior da sua área de grande penalidade.
- ✓ Ora, entende-se que o texto da lei é claro quando diz que um guarda-redes será advertido por comportamento antidesportivo se lançar um objeto contra a bola, posicionada no interior da sua área de grande penalidade. E que será punido com pontapé-livre indireto, pelo respetivo comportamento. Estamos de acordo, uma vez que a punição técnica que impende sobre quem comete comportamento antidesportivo é essa.
 - ✓ Agora pergunta-se... Em algum momento é previsto ou mencionado que com esse comportamento é anulada uma clara ocasião de golo? A situação descrita é muito abstrata e não vai além da leitura de uma jogada simplista.
 - ✓ Afirmamos nós que, tal como escrito noutra departamento das leis do jogo e suas interpretações, sendo verificados os seguintes requisitos:
 - ✓ É evidente que o objeto se entende como sendo uma extensão da mão. Mas isso para efeitos de punição técnica, que está assim salvaguardada. Mas o que aqui importa julgar e condenar como tal, é o facto de **“anular manifesta ocasião de golo”**. E não o comportamento antidesportivo, uma vez que são sobrepostas duas ações, sendo que uma delas é claramente mais grave que a outra.
- b. **Estamos ou não perante uma evidente punição com expulsão? Reconheçamos que sim.**
- ✓ E como um dos princípios elementares do desporto é promover a justiça, dentro da legalidade, entenda-se este conceito e aplique-se.

6. Bola que impacta no teto

- ✓ Fica determinado que sempre que a bola impacta em algo, posicionado num plano elevado, sobre a superfície do jogo, seja no teto ou em qualquer outro local ou objeto, o consequente recomeço será feito com pontapé de linha lateral, pela equipa adversária do jogador que havia tocado a bola, em último lugar.



7. Jogador autorizado fora da superfície de jogo

- ✓ Se um jogador se encontra fora da superfície de jogo, a receber tratamento ou a regularizar o seu equipamento e, perante um ataque prometedora, ocasião clara de golo ou golo eminente reentra na superfície de jogo e pontapeia a bola, pese não ter cometido de forma visível outra infração, leva-nos a uma cuidada análise. E a decretar que aquele jogador deve ser expulso, pelo conjugar de fatores. Assim:
 1. **Advertência por reentrada sem autorização** – devia sabê-lo, mas decerto que o árbitro terá alertado para isso
 2. **Segunda advertência** – porque segundo a “Interpretação e diretrizes para árbitros”, no setor em que refere alguns casos de “Comportamento antidesportivo”, menciona um que claramente configura o acontecimento: “atua de maneira que evidencia falta de respeito para com o jogo”

8. O jogador – equipamento irregular

- a. 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 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.
- b. **Se o jogador sair para regularizar o equipamento?**
 - ✓ Compete ao cronometrista verificar se o equipamento está em conformidade e informar o árbitro.
 - ✓ Compete sempre ao árbitro a autorização da entrada do jogador na superfície de jogo



a. Fica determinado que:

1. 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**. E que caberá 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.
 2. 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. E que cumprirá ao árbitro estabelecer o que se entende por “durante essa ação”, dentro da distância e um tempo que não poderão estar objetivados de forma demasiado rígida, pois sabemos que a exiguidade do espaço em que jogamos é importante e que poderá existir um conjunto bem lato de situações.
 3. Ao guarda-redes, pela especificidade da sua função, foi estabelecido ser-lhe concedido o estatuto de exceção, sendo que no caso de 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 1
- b.** Tendo já algum paralelo, nas leis do jogo de futsal, com outras conjunturas que poderão suceder e levar o árbitro a entender como melhor para o jogo e salvaguarda do espírito desportivo, foi recomendado aos árbitros que também aqui utilizem a figura “interromper o jogo, quando assim o entender...”, complementada com “...causa não prevista nas leis do jogo...”, interrompendo e recomeçando com lançamento de bola ao solo.
- c.** Outro aspeto que colide com a (i)regularidade do equipamento tem a ver com a situação de utilização fortuita de colete ou similar, por um jogador. Se até aqui não existia nenhuma infração, devendo apenas ser mandado restabelecer, de acordo com a lei 4, doravante existe uma infração ao processo de substituições – lei 3

9. Infrações ao processo de substituições – resultado disciplinar

- a. Por terem surgido interpretações díspares e porque um dos princípios que nos norteia é podermos, em algum momento, ter assumido uma condição de falibilidade humana, somos a esclarecer que:
1. Um substituto que infringe o processo de substituições passa a ser considerado, face às leis do jogo, como jogador – só os jogadores podem cometer faltas puníveis com pontapé-livre direto – e como tal, no caso de ser expulso, de forma direta ou **por dupla advertência, a sua equipa será reduzida**
 2. Um substituto que entra indevidamente na superfície de jogo (equipa joga com um jogador a mais) e é expulso por dupla advertência, **não provoca a redução de jogadores da sua equipa**, mas **provoca essa redução se anulou uma clara ocasião de golo ou um golo eminente**, sendo que se a expulsão for direta por outro motivo – por exemplo, conduta violenta – tão pouco se verifica essa redução
- b. Em qualquer dos casos, 1. ou 2., se os seus intuitos não se concretizaram, ainda que a intenção tivesse sido a anulação de uma ocasião clara de golo ou golo eminente, por ter sido obtido o golo nas condições previstas nas leis do jogo, o referido infrator será sempre expulso, mas o número de jogadores não será reduzido
- c. Se um jogador entra mal na superfície de jogo deve-se fazer sempre com que o jogador saia e entre como deve ser na superfície de jogo. Quer seja com o jogo interrompido ou numa situação em que se aplica a lei da vantagem.
- d. **Caso o jogador infrinja o processo de substituições e a sua equipa não esteja com um jogador a mais é sempre considerado como jogador quer cometa uma infração à lei 12 ou não.**
- e. Perante isto caso o jogador que entrou já tenha uma advertência, será expulso por dupla advertência e a sua equipa é reduzida.



Se existir uma infração ao processo de substituições e caso **a equipa do infrator** seja beneficiada com um pontapé livre direto, **essa infração é contabilizada para as 5 faltas?**

- A falta não é acumulada, apenas é punido disciplinarmente

10. Negligência * Imprudência

✓ As faltas podem ser cometidas por:

⇒ **Imprudência**

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

⇒ **Negligência**

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

⇒ **Força Excessiva**

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



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



11.As Restrições Colocadas Ao Guarda-Redes

✓ O texto das Leis do Jogo

⇒ **É concedido um pontapé-livre indireto à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:**

- Controlar a bola com as mãos ou com os pés ou de ambas as formas em conjunto, na sua própria metade da superfície de jogo, durante mais de quatro segundos;
- Depois de jogar a bola, em qualquer parte da superfície de jogo, voltar a fazê-lo após lhe ter sido cedida por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé diretamente de um pontapé de linha lateral.



✓ **O guarda-redes não pode tocar a bola na sua metade da superfície de jogo nas seguintes circunstâncias:**

- ⇒ Se controla a bola durante mais de 4 segundos, nas condições seguintes:
 - Com as mãos na sua área de grande-penalidade;
 - Com os pés na sua própria metade da superfície de jogo;
- ⇒ Com as mãos na sua área de grande-penalidade e com os pés na sua própria metade da superfície de jogo (combinado de situações).
 - Nestes casos, o árbitro mais próximo do guarda-redes faz obrigatoriamente uma contagem visível dos 4 segundos.
- ⇒ Se, depois de jogar a bola em qualquer parte da superfície de jogo, volta a fazê-lo após cedida por um colega de equipa, na sua metade da superfície de jogo e antes que um adversário lhe tenha tocado;
 - Considera-se que o guarda-redes joga a bola quando lhe toca com qualquer parte do seu corpo, exceto se a bola ressalta acidentalmente nele.
- ⇒ Se toca a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé;
- ⇒ Se toca a bola com as mãos dentro da sua área de grande-penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa, diretamente de um pontapé de linha lateral.

✓ **Resumindo**

- ⇒ Um guarda-redes não pode:
 - Violar a chamada “regra” dos 4 segundos;
 - Jogar a bola em conjugação dos seguintes fatores:
 - Sendo o ponto de contacto guarda-redes/bola, o seu meio-campo
 - Depois de já a haver jogado antes em qualquer ponto da superfície do jogo
 - Recebê-la de um passe/cedência de um colega de equipa
 - **Excluem-se as ações em que transporta a bola**



✓ **Assim, quando o guarda-redes:**

DESCRITIVO DE SITUAÇÕES	FALTA	
		N
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Corre para o meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Ainda neste meio-campo, recebe a bola cedida por ele.	x	
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Ainda neste meio-campo, recebe a bola cedida por ele, após a bola ter sido tocada por um adversário.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Ainda neste meio-campo, recebe a bola cedida por ele, de forma totalmente involuntária.		x
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Corre para o seu meio-campo e aí recebe a bola, cedida por ele.	x	
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Permanece no meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Corre para o meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Ainda neste meio-campo, recebe a bola cedida por ele e após ter sido tocada por um adversário. De posse de bola e transportando-a, avança para o meio-campo adversário e recua para o seu meio-campo, sucessivamente.		x
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Permanece no meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Corre para o meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por mais de 4 segundos.	x	
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Corre para o meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por menos de 4 segundos.		x
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Que lhe devolve nesse meio-campo adversário. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por mais de 4 segundos.	x	
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Que lhe devolve nesse meio-campo adversário. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por menos de 4 segundos.		x
Um jogador executa um recomeço no seu meio-campo e para o seu guarda-redes. Ainda nesse meio-campo, o guarda-redes controla a bola por mais de 4 segundos.	x	
Um jogador executa um recomeço no seu meio-campo e para o seu guarda-redes. Ainda nesse meio-campo, o guarda-redes controla a bola por menos de 4 segundos.		x
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes. Posicionado no seu meio-campo, o guarda-redes controla a bola por mais de 4 segundos.	x	
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes. Posicionado no seu meio-campo, o guarda-redes controla a bola por menos de 4 segundos.		x
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes. Posicionado no meio-campo adversário, o guarda-redes controla a bola. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por menos de 4 segundos.		x
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes. Posicionado no meio-campo adversário, o guarda-redes controla a bola. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por mais de 4 segundos.	x	
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes. Posicionado no meio-campo adversário, o guarda-redes controla a bola. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x



O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário após mais de 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo.	x	
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo.		x
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por mais de 4 segundos.	x	
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e por ele transporta a bola, por menos de 4 segundos.		x
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo. De seguida e sempre como único portador da bola, recua para o seu meio-campo e passa a bola a um colega.		x
O guarda-redes defende um remate e sai da área de grande-penalidade de posse da bola. Entra no meio-campo adversário não excedendo 4 segundos, entre ter tomado posse da bola e ultrapassar a linha de meio-campo. De seguida e sempre como único portador da bola, passa a bola a um colega, no meio-campo adversário.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, após controlar a mesma por mais de 4 segundos.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, que lha devolve, controlando-a com os pés, por menos de 4 segundos.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, que a devolve na sua direção.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, que a devolve na sua direção. O guarda-redes volta a pontapé-la.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, que a devolve e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele pontapeia-a de volta a um seu colega, que lha devolve e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés, por mais de 4 segundos.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés, depois de a ter jogado antes, na mesma ação.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés, por mais de 4 segundos.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés, por mais de 4 segundos.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés, por mais de 4 segundos.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés, por mais de 4 segundos.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés, depois de a ter jogado antes, na mesma ação.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve para o seu meio-campo, onde o guarda-redes a vai receber.	x	



Considerandos

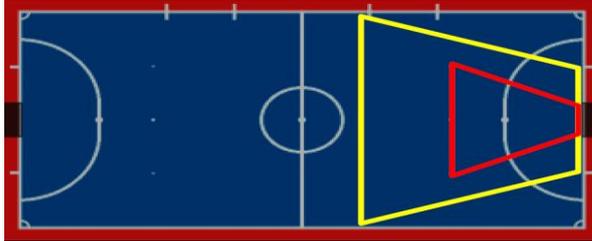
Futsal

Época 2018/2019

A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve nesse meio-campo adversário, onde o guarda-redes a continua a jogar.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve para o seu meio-campo, onde o guarda-redes a vai receber.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve nesse meio-campo adversário, onde o guarda-redes a continua a jogar.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve para o seu meio-campo, onde o guarda-redes a vai receber.	x	
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no seu meio-campo com os pés. Corre com ela para o meio-campo adversário. Passa-a a um colega, que lha devolve nesse meio-campo adversário, onde o guarda-redes a continua a jogar.		x
A bola, jogada por jogadores adversários no meio-campo adversário, é recuperada pelo guarda-redes que corre com ela para o seu meio-campo, onde a passa a um colega.		x
A bola, jogada por jogadores adversários no meio-campo adversário, é recuperada pelo guarda-redes que corre com ela para o seu meio-campo onde a controla com os pés, por mais de 4 segundos.	x	
A bola, jogada por jogadores adversários no meio-campo adversário, é recuperada pelo guarda-redes que corre com ela para o seu meio-campo onde a controla com os pés, por menos de 4 segundos.		x
A bola, jogada por jogadores adversários no meio-campo adversário, é recuperada pelo guarda-redes. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
O guarda-redes executa lançamento de baliza ou outro recomeço, no seu meio-campo, para um colega. Corre para o meio-campo adversário e aí recebe a bola, cedida por ele. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
O guarda-redes executa um recomeço, no meio-campo adversário, para um colega. Que lha devolve nesse meio-campo adversário. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
Um jogador executa um recomeço no seu meio-campo e para o seu guarda-redes. De posse de bola e transportando-a, avança para o meio-campo adversário e recua para o seu meio-campo, sucessivamente.		x
Um jogador executa um recomeço no meio-campo adversário e para o seu guarda-redes, posicionado no seu meio-campo. De posse de bola e transportando-a, avança para o meio-campo adversário e recua para o seu meio-campo, sucessivamente.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, em toda a superfície de jogo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no seu meio-campo. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x
A bola está sendo jogada apenas por colegas do guarda-redes, no meio-campo adversário. A bola é-lhe cedida e ele controla-a no meio-campo adversário com os pés. De posse de bola e transportando-a, recua para o seu meio-campo e avança para o meio-campo adversário, sucessivamente.		x

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

- ✓ As zonas reduzem-se



13.O polígono-Reflexão

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



Capítulo 2 – Esclarecimentos e Recomendações

1. Cuspir num adversário

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

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

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



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

2. Jogador que penetra o dedo no rabo do adversário

- ✓ **Jogador será expulso e punido com pontapé livre direto ou grande penalidade**

3. Baliza irregular

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



4. Balizas – Redes interiores

✓ Como proceder?

⇒ Fazem parte dos POLIDESPORTIVOS. Os árbitros apenas devem garantir que elas não estão de forma a poder perturbar o jogo ou jogadores.

5. Saída permitida da superfície de jogo

a. Devido a uma ação de jogo, voltando imediatamente à superfície de jogo, ou seja, jogando a bola ou colocando-se numa posição vantajosa, fintando um adversário. (...)

⇒ A lei refere-se a jogadores atacantes. Nada refere em relação a defensores.

- **Conceito de promoção do jogo.**

b. Devido a lesão.

c. Para corrigir ou voltar a vestir o seu equipamento.

⇒ Sendo o jogo interrompido pelos árbitros devido a uma infração cometida fora da superfície de jogo (com a bola em jogo) e não tendo sido cometida por um jogador que abandona a superfície de jogo sem autorização dos árbitros com a intenção de cometer, o jogo deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

⇒ Caso contrário, se abandona a superfície para cometer a infração, não poderá recomeçar da mesma forma.

✓ Logo, ***Pontapé Livre Indireto.***

6. Lei da Vantagem numa clara ocasião de golo

✓ Caso se aplique a lei da vantagem em virtude de uma clara ocasião de golo e um jogador cometer uma infração para **dupla advertência ou expulsão** deve-se:

- Conceder a lei da vantagem apenas quando exista uma clara ocasião de golo ou golo iminente.
- Deve-se interromper o jogo caso se aplique a lei da vantagem e a equipa beneficiada não tire vantagem ou equipa do infrator fique de posse de bola.

⇒ Se o jogo for interrompido pelo motivo da situação anterior - O jogo recomeça com **lançamento de bola ao solo** no local onde a bola se encontrava.

7. Pontapé de saída – Reinício

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



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

8. Pontapé de saída-Reinício do jogo

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

9. Posição dos jogadores no pontapé de saída:

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

10. Finais dos períodos de jogo

- ✓ Um dos árbitros pode apitar para o fim dos períodos de jogo



11. Fim dos períodos de jogo

✓ Esclarecimento:

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

12. Meias dos guarda-redes

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

13. Calção térmico

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



14. Equipamento dos Jogadores

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

15. Áreas Técnicas

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

16. Pausa Técnica

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



17. Substituição na Pausa Técnica

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

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

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

19. Advertências aos substitutos

- ✓ Desde que os substitutos estejam devidamente identificados e que tenham o número da camisola correspondente no calção:

⇒ **Pode-se advertir com o colete vestido**



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

a. Formas de identificar um substituto, na zona dos bancos de técnicos:

- ⇒ Retirada do colete
 - ⇒ Ser o único GR substituto
 - ⇒ Envergar um colete “transparente”
 - ⇒ Ter o número nos calções
 - ⇒ Outra.
- ✓ Cabe aos árbitros, em situações de algum melindre e/ou conflito, identificar o procedimento correto para proceder a intervenções disciplinares, nas áreas-técnicas.
 - ✓ Nos casos em que verifiquem alguma dificuldade nessa intervenção e desde que tenham identificado o prevaricador e alvo da sua ação disciplinadora, podem escusar-se à obrigatoriedade de remoção do colete.
 - ✓ Em nenhum momento estão os árbitros desaconselhados de solicitar a remoção do referido colete (pode até “ajudar” a quebrar algum momento de tensão).
 - ✓ Mas cabe-lhes no exercício da sua função, determinar qual o melhor modus operandi, qual a ação que implique uma menor voltagem.



20. Pontapé de canto

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

21. Pontapé de grande penalidade

- a. Se um jogador executar uma grande penalidade a bola bater nos postes ou barra e entrar na própria baliza?
⇒ **É considerado auto-golo**

- b. Se na marcação de uma grande penalidade quer seja no decorrer do jogo ou para se achar um vencedor o guarda redes arremessar um objeto á bola no seu movimento para a frente e anula o golo?
⇒ **Guarda redes é advertido por comportamento antidesportivo** e o pontapé de grande penalidade é repetido

22. Pontapé de grande penalidade – Paradinha

- ✓ Entende-se como paradinha a paragem no momento imediatamente anterior ao pontapé, onde já foi efetuado o derradeiro apoio
- ✓ Segundo as leis de jogo as punições são:
 - ⇒ **Disciplinar**
 - Advertência por comportamento antidesportivo

 - ⇒ **Técnico**
 - Pontapé livre indireto caso a bola **não entre na baliza**
 - Repetição da grande penalidade caso a **bola entre na baliza**

 - ⇒ **Grande penalidade em prorrogação de tempo**
 - Adverte o jogador e repete a grande penalidade caso a bola entre na baliza
 - Adverte o jogador e dá o jogo por terminado caso a bola não entre na baliza



23. Pontapé de grande penalidade para achar um vencedor

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

24. Pontapés-Livres Diretos

a. Na proximidade da AGP

- ⇒ É recomendado aos árbitros que não coloquem a barreira em posição dúbia (em cima da linha da área de grande penalidade.
- ⇒ Deve-se (colocar no interior ou exterior da AGP), devido às circunstâncias em que se avisa (utilização dos braços)

25. Pontapé livre direto sem barreira

a. Infração á distancia do guarda redes

- ✓ Se o guarda redes infringir a distância regulamentar dentro da sua área de grande penalidade.
 - ⇒ Avisa-se a primeira vez, uma vez, a cada equipa.
 - ⇒ A partir desse momento, fica a equipa avisada para o jogo todo que não pode cometer novamente a infração à distancia no Pontapé livre direto sem barreira.
 - ⇒ Caso seja reincidente será advertido



26. Pontapé de linha lateral

- a.** Execução de Pontapé de linha lateral. Os adversários do executante, entretanto colocados à distância regulamentar e antes da bola entrar em jogo, de forma CLARA, incumprem com a referida distância, o árbitro está obrigado a:
1. Interromper o jogo – caso não seja aplicável a Lei da vantagem
 2. Chamar à atenção do infrator, de forma evidente
 3. Ordenar a repetição do PLL, pela mesma equipa
- b.** Guarda redes executa o pontapé de linha lateral é substituído e o que entra joga a bola?
⇒ 2º toque – pontapé livre indireto
- c.** Jogador executa o pontapé de linha lateral é substituído e o que entra toca na bola?
⇒ 2º toque – pontapé livre indireto
- d.** Um jogador executa o pontapé de linha lateral para a cabeça do seu colega e este joga para o guarda redes?
⇒ Não existe infração

27. Reposição da bola em jogo após defesa

- a.** Guarda redes joga a bola, sai para ser substituído e o guarda redes que entra joga a bola?
⇒ Não existe infração desde que não exceda os 4 segundos

28. Controlo de bola pelo guarda redes

- a.** A partir de que momento se pode iniciar a contagem ao guarda redes se a bola estiver em jogo com este perto da bola?
- ⇒ **Só se pode iniciar a contagem caso o guarda redes toque na bola.**
- ⇒ **Pode estar a acompanhar a bola lado a lado e se este não tocar na bola a contagem não será feita.**
- **Justificação** (a bola está jogável para os restantes jogadores, não vão lá disputar a bola porque não querem)

29. Levantar a bola

- a.** Se um jogador levantar a bola a saltitar com a coxa para a sua cabeça e joga para o guarda redes?
⇒ **Não existe infração**

30. Lançamento de baliza

- a. Execução de Lançamento de baliza. O GR acerca-se da linha AGP e “deixa no ar” a sensação de poder ter violado ou não, a referida linha. O árbitro está obrigado a:
 - ⇒ **Numa situação de LB e sem deixar que a bola esteja próxima da baliza adversária, interromper e ordenar a repetição do LB, após recomendar ao GR que o faça claramente no interior**
- b. Guarda redes executa, sai para ser substituído e o guarda redes que entra joga a bola?
 - ⇒ **2º toque – pontapé livre indireto**
- c. Quando deve o árbitro iniciar a contagem dos 4 seg. (mesmo com a bola fora da Superfície de Jogo)?
 - ⇒ **Assim que o árbitro tem a percepção/convicção de que se trata de um propósito tático de temporizar.**
 1. **Em caso de penalização, como fazer?**
 - Apenas punição técnica, PL Indireto.
 2. **E onde?**
 - Dentro da AGP, de acordo com Lei 13.
 3. **E se a bola fora da SJ e do enfiamento da AGP?**
 - De acordo com o gráfico seguinte



31. Esclarecimento sobre expulsões

Tempo no cronómetro	Acontecimentos	A	B	Jogadores na superfície após acontecimento
17:00	Disputa de bola que sai pela linha lateral Dois adversários caem no solo, sem infração Depois da queda pontapeam-se mutuamente	expulso nº6A	expulso nº60B	4 x 4
16:30	Na jogada imediatamente a seguir 9A recebe uma segunda advertência	expulso nº9A		3 x 4
16:10	Equipa B obtém golo	A coloca jogador		4 x 4
15:00	Passam os dois minutos sobre a primeira expulsão		B coloca jogador	4 x 5
14:30	Passam os dois minutos sobre a terceira expulsão	A coloca jogador		5 x 5
O que é certo segundo a CAT-FPF				
15:00	Passam os dois minutos sobre a primeira expulsão	A coloca jogador	B coloca jogador	5 x 5

⇒ FUNDAMENTAÇÃO:

- ✓ A equipa A foi penalizada aos 16:30 com dois minutos ou até sofrer um golo por estar a jogar com 4 e passar a jogar com 3
- ✓ Portanto essa penalização acabou quando sofreram um golo aos 16:10
- ✓ Aos 15:00 acabou a penalização de ambas as equipas por terem sido reduzidas de 5x5 para 4x4

32. Procedimento Cronometrista 5ª falta acumulada

- ✓ Em caso de conflito e caso os árbitros ainda não possam confirmar a 5ª falta acumulada o cronometrista deve:
 - Quando existir condições deve buzinar
 - Deve-se encontrar logo de pé
 - A placa das 5 faltas também fica logo de pé

33. Delegado ao jogo

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

34. Composição do banco de técnicos e substitutos

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



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



35. Identificação dos dirigentes

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

36. Identificação do auxiliar de mesa de cronometrista

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

37. Método SINAPSE

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



Capítulo 3 – Sinalética e Posicionamento

A Formalidade para o início do jogo

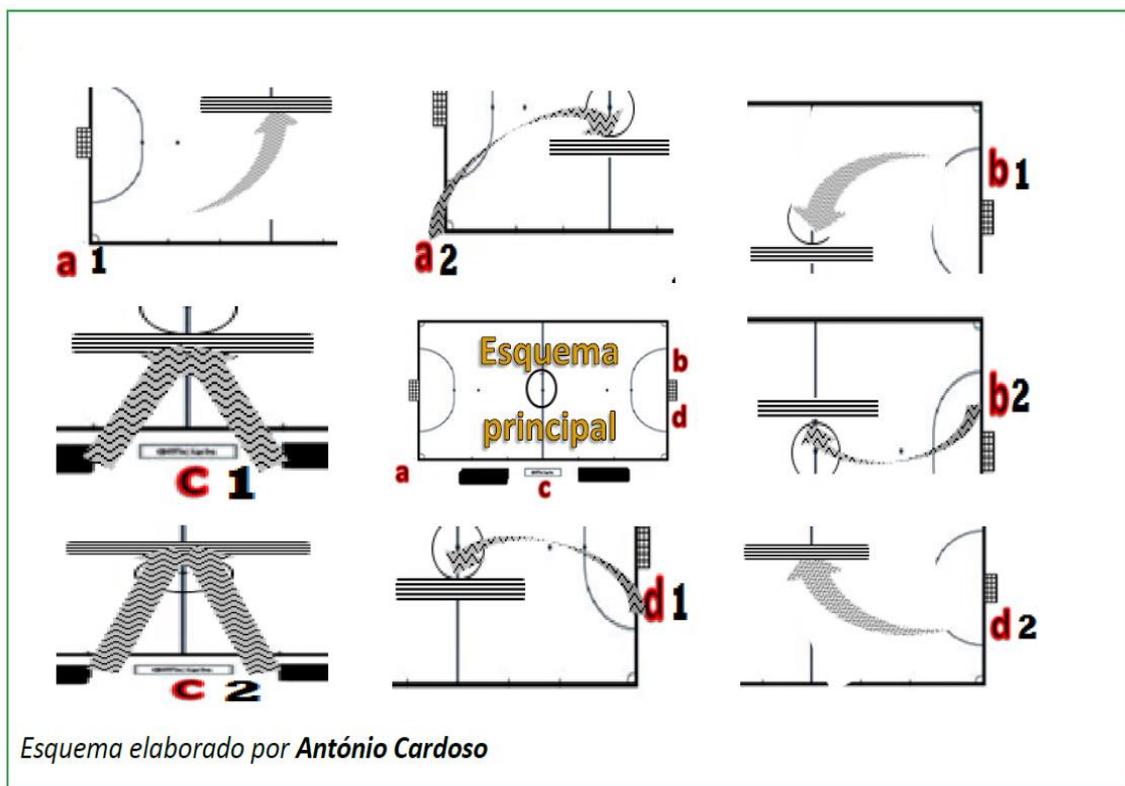
1. A abordagem no túnel de acesso

- a. Do material de que deve ser portadora a equipa de arbitragem, deverão os seus elementos fazer uma confrontação antes de se aprestarem a entrar em campo, de preferência no interior do seu vestiário.
- b. Sempre que uma pessoa facilita em exagero, dando como adquirido que tudo funciona por si mesmo, está a arriscar e a colocar-se perante o erro desnecessariamente.
- c. 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 determinações.
- d. Contudo, no momento em que as equipas se aprestam a entrar, terão os árbitros que confirmar junto dos atletas e oficiais, que todo o processo e o cumprimento regulamentar está sendo cumprido integralmente.
- e. 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 a primeira marca.....

2. A entrada em campo das equipas

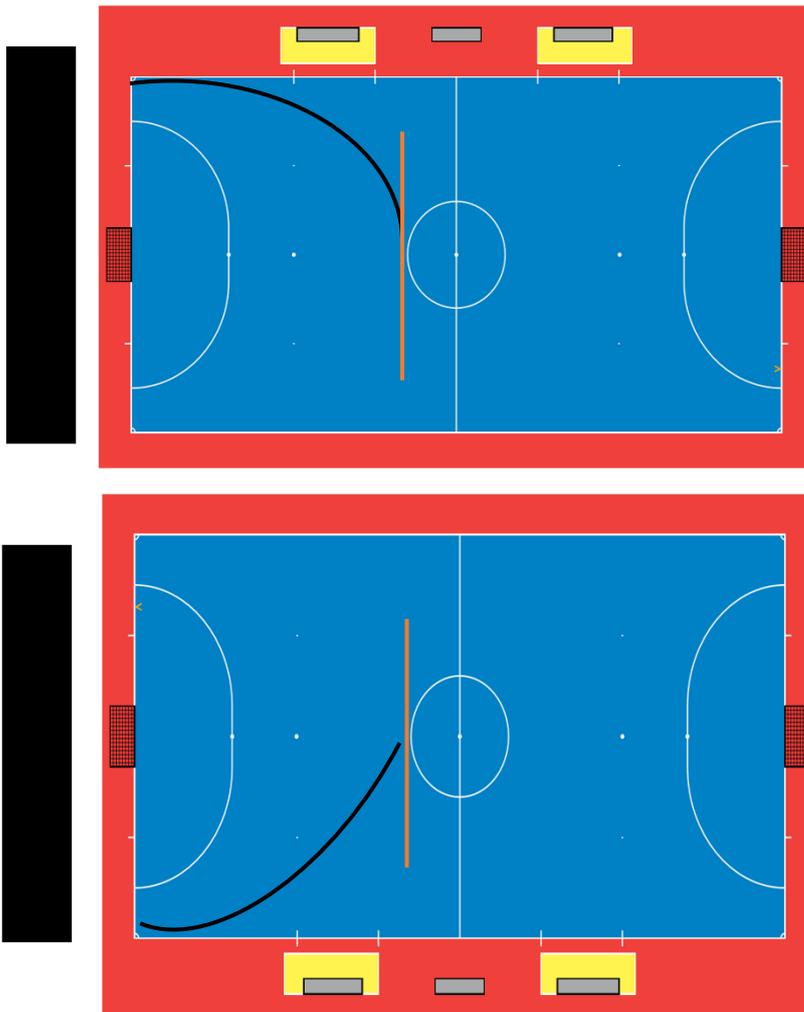
- a. Os árbitros encontrar-se-ão junto a uma das linhas delimitadoras da superfície do jogo, ponto desde onde avançarão para o alinhamento inicial, colocando-se o árbitro principal ao meio. Os seus colegas posicionar-se-ão de tal forma que, chegados ao local da cerimónia de apresentação das equipas, fique o 2º árbitro à direita, com a equipa B, enquanto o AA-3º árbitro ou cronometrista se coloca à sua esquerda, com a equipa A e tendo sempre atenção à hipotética rotação, para o referido alinhamento.
- b. Os árbitros confirmam junto dos capitães de equipa o trajeto e local de posicionamento e, então, prosseguem rumo ao dito local.
- c. A bola deverá ser transportada pelo árbitro, de forma bem segura, sobre a palma da mão e junto à cintura.

- d. A saudação será feita sobre a linha de meio-campo, **entre 5 a 7 m da linha lateral**, sobre o lado da referida tribuna;
- e. Permitem-se exceções ao posicionamento referido no ponto anterior sempre que a bancada, tribuna, galeria ou infraestrutura similar sejam demasiado elevadas
- f. 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 2m entre o alinhamento e a mesma;
- g. Chegados ao ponto estabelecido pelo árbitro, enquanto o 2º árbitro e o AA permanecem nesse local, orientando com a sua presença o alinhamento das equipas, o árbitro coloca a bola no solo, no ponto central e onde se efetuará o pontapé de saída.
- h. Regressado ao seu lugar central, entre os seus parceiros e sem contacto entre si, o árbitro olhando fixamente para a sua frente, com uma postura de serena determinação e como que olhando para alguém colocado no local onde a linha de meio-campo encontra a linha lateral, de olhos nos olhos, apita 2 vezes.
- i. A primeira das apitadelas referidas no parágrafo anterior será feita de forma mais **prolongada e a segunda mais curta** – sensivelmente 1/3 do tempo



3. Entrada em campo das equipas em pavilhão com bancada atrás da baliza

- A saudação em pavilhões com a bancada atrás de uma das balizas será efetuada sobre o fim do arco do círculo central alinhados de frente para a bancada
- A bola será colocada no solo no ponto central





4. Entrada em campo das equipas com 3º árbitro

- a. Serão formadas duas colunas com a seguinte disposição:

Árbitro e 2º árbitro

Crono e 3º árbitro

Equipa A, Equipa B

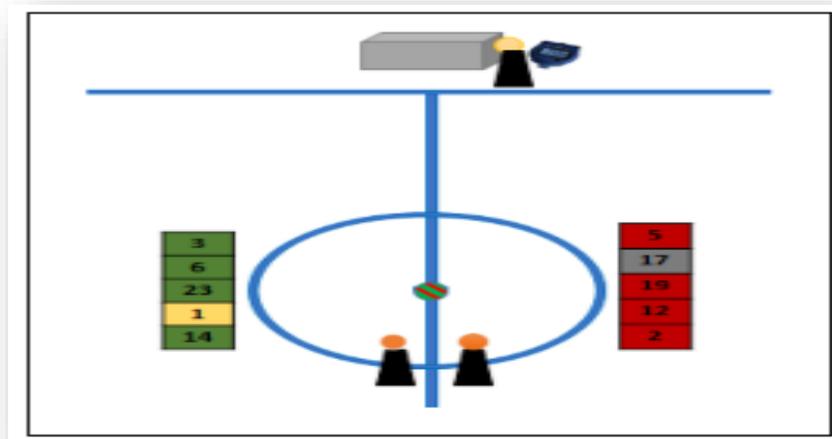
- b. Deste modo e tendo sempre em atenção as rotações, assim, que encararem a tribuna alinham com o 1º árbitro (ao centro), 2º árbitro e o AA-terceiro árbitro (à direita) com a equipa visitante, AA-cronometrista (à esquerda) com a equipa visitada.

5. O sorteio e interação

- 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 exibir 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 “perdeu” o sorteio e informa-o de que cabe à sua equipa efetuar o pontapé de saída. De seguida, aproxima a moeda do capitão que “ganhou” o sorteio e questiona qual dos meios-campos vai defender a sua equipa.

6. A cerimónia de minuto de silêncio

- O ou os árbitros assistentes ficarão, no exterior da superfície do jogo, junto à mesa, cabendo-lhes a contagem do tempo – **cerca de 40 seg.** – da referida cerimónia.
- Os árbitros posicionar-se-ão junto ao círculo central, sensivelmente com posições perpendiculares às equipas, que usualmente ficam, na sua metade da superfície do jogo, tal como a representação gráfica determina.
- O árbitro receberá a informação visual, por parte dos seus árbitros assistentes, quer do início da contagem quer do seu final – sensivelmente cerca de 40 seg.



- Quando o árbitro atuar sozinho adota o mesmo procedimento, passando também a controlar o tempo do minuto de silêncio

7. Início do jogo

- a. Imediatamente antes de dar início ao jogo, os árbitros deverão dirigir-se aos bancos dos técnicos – um árbitro a cada lado – indagando quem vai permanecer na função de instruções, usualmente o treinador. Cumprimentar-se-ão, com assertividade e agradecendo-lhes eventual colaboração.
- b. Devem vistoriar se os substitutos estão com o colete vestido e se os elementos oficiais possuem braçadeiras identificadoras da função que desempenham.



- Quando se dirigirem para cumprimentar os elementos oficiais devem ter em conta já o resultado do sorteio. Assim face informação já obtida, o 1º árbitro cumprimentará em primeiro lugar o banco da equipa contrária á que executará o pontapé inicial enquanto que o segundo árbitro cumprimentará a equipa que irá efetuar o pontapé de saída.
- De seguida cruzam-se em frente ao AA cronometrista cumprimenta-se e vão cumprimentar o outro banco.
- Após os cumprimentos o árbitro e 2º árbitro posicionam-se para dar início ao jogo

8. Final do jogo

- a. Em consonância com a lei 7, no final dos períodos de jogo, o árbitro empregará duas apitadelas, sendo que a primeira será **mais curta e forte** – como uma lâmina auditiva – e a segunda mais prolongada.



- Após o final do jogo a equipa de arbitragem deve posicionar-se o mais rapidamente em frente à mesa do AA cronometrista, sobre a linha lateral de frente para a superfície de jogo alinhados como na saudação inicial e recebem os cumprimentos das equipas.



Posicionamento e sinalética

9. Sinalética – duplicação ou informação

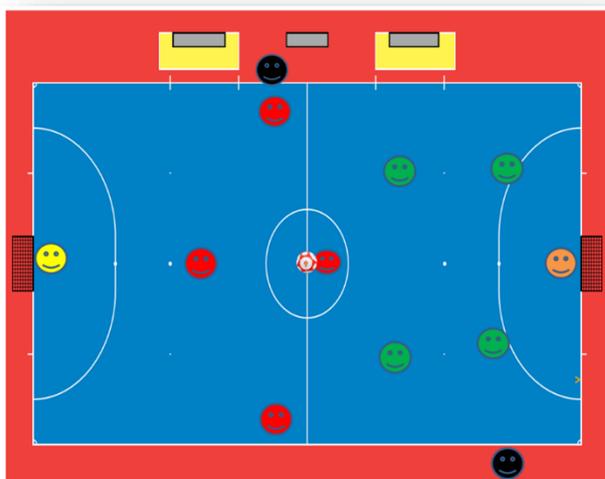
- a. No que concerne a este tema, importa referir que não se deve considerar duplicação a prática da sinalética, por ambos os árbitros, nas seguintes situações:
 - ✓ Pontapés de canto em que a bola sai pelo lado oposto ao árbitro que controla a linha de baliza
 - ✓ Validação de golos
- b. Na situação 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...
- c. Se porventura aconteceu algo que só um dos árbitros assistentes tenha observado, é neste hiato que deverá intrometer-se, fazendo uso do seu sinal sonoro, tão rápido quanto possível.

10. Pontapé de saída

- a. Importa referir as situações em que o jogo recomeçará desta forma e que são as seguintes:
 - ✓ No início de cada período do jogo, incluindo no prolongamento, a existir;
 - ✓ Após a obtenção de golos;
- b. Sempre que o recomeço de jogo se faça através deste tipo de pontapé, o árbitro – que nestes casos será sempre o árbitro principal – colocar-se-á de frente para a superfície de jogo, numa posição paralela à linha lateral, do lado do meio-campo da equipa executante, deixando ao seu AA-cronometrista, um ângulo visual adequado para que este possa verificar a entrada da bola em jogo.
- c. O 2º árbitro coloca-se no enfiamento da marca da área de grande penalidade
- d. Após garantir que **todos os jogadores estão posicionados** na metade da superfície que se propõem defender e que os seus colegas estão também preparados, em simultâneo apitará e apontará no sentido do ataque utilizando a sinalética FIFA, obrigatoriamente.



- Nos jogos em que só existe um árbitro devem adotar o mesmo posicionamento do 1º árbitro
- Recorda-se que nas provas da AFS permite-se que o jogador que vai efetuar o pontapé de saída esteja na metade da superfície de jogo adversária



Posicionamento no pontapé de saída



Sinalética pontapé de saída

11. Pontapé de linha lateral, lançamento de baliza ou pontapé de canto

a. Fica estabelecido que:

- 1) Sempre que a bola sai e **não existe qualquer dúvida** para qualquer interveniente, a quem pertencerá o recomeço, o árbitro dessa ação, deslocar-se-á até ao local onde controlará a execução e, aí posicionado e se a bola ainda não tiver sido colocada em jogo, sinalizará e iniciará a contagem dos 4 seg., logo que recomendado.
- 2) Sempre que a bola sai e **existe dúvida** para qualquer interveniente, por pequena que seja, mas fundamentalmente nos casos em que possa existir ou adivinhar-se conflito pela posse da bola, para o recomeço, o árbitro dessa ação sinalizará de imediato e, então, deslocar-se-á para o local, iniciando a contagem dos 4 seg., conforme recomendado.
- 3) Em qualquer dos casos, se, entretanto, a bola foi pontapeada e o árbitro não teve tempo de sinalizar e reposicionar-se:
 - ✓ Se a bola entrou em jogo corretamente, reposiciona-se e deixa prosseguir o jogo.
 - ✓ Se na execução existiu irregularidade, o árbitro interrompe e age em conformidade.
- 4) Assim, na situação aqui abordada, o árbitro apenas interrompe o jogo fazendo uso do sinal sonoro – apito – quando a saída da bola possa ter sido questionável por algum dos agentes, qualquer que seja a zona em que se encontre.
- 5) **Nas contagens dos 4 segundos e nos pontapés livres indiretos deverá utilizar-se o braço exterior e oposto em relação ao sentido da bola, uma vez que se trata do “braço morto”, nada perturbador do ângulo de visão.**



- **Nos jogos em que só existe um árbitro devem adotar o seguinte:**
 - O mesmo procedimento em cima descrito sempre que o recomeço de jogo seja do lado onde se encontre o árbitro.
- **Caso o recomeço de jogo seja do lado oposto.**
 - O árbitro deve dirigir-se para o enfiamento de onde será o recomeço de jogo e fazer a sinalética.
 - Ou, caso pretenda controlar a execução do lado oposto, sinalizar de imediato e deslocar-se o mais rápido possível para o local adequado onde possa controlar a execução do respetivo recomeço de jogo.

12. Lançamento de baliza

1. Sinalética

- O árbitro colocar-se-á de frente para a superfície do jogo, de forma paralela à linha lateral;
- Abrirá o braço exterior, apontando de forma perpendicular à linha lateral, criando entre o braço e o corpo, um ângulo de 45°;



2. Posicionamento

- Posicionar-se-á rapidamente de frente para a superfície de jogo sobre a linha lateral, no enfiamento da marca de grande-penalidade ou de lado em movimento, contando os 4 segundos;
- O outro árbitro desloca-se para o controlo da zona de influência, sensivelmente no enfiamento do penúltimo defensor;



- Estando reunidas as condições para o recomeço do jogo (estando a bola ao alcance do guarda-redes e sem adversários a perturbar a execução) o árbitro inicia a contagem, mesmo que aquele esteja fora da superfície de jogo.

13. Pontapé de canto

1. Sinalética

- Colocar-se-á de frente para a superfície do jogo, de forma paralela à linha lateral;
- Abrirá o braço exterior, apontando de forma paralela à linha lateral, criando entre o braço e o corpo, um ângulo de 45°;



- Na situação referente aos pontapés de canto, recomenda-se que o árbitro que controla a linha de baliza faça o sinal, logo que tem a perceção de que esse será o recomeço.
- Se esse retomar do jogo for do seu lado, apenas a ele caberá essa sinalética e reposicionamento, uma vez que se torna despropositado fazer qualquer outro sinal.
- Se o pontapé de canto for executado do lado oposto, permite-se que o outro árbitro execute também a sinalética, como forma de comunicar o recomeço apropriado.

14. Pontapé de Linha Lateral

1. Sinalética

- Com o corpo posicionado de forma paralela em relação à linha lateral, erguerá o braço, criando um ângulo de sensivelmente 135° entre este e o seu corpo, apontando a baliza a ser atacada;



2. Posicionamento

- Posicionado sensivelmente a 2m 3m da bola, não devendo perturbar a execução nem o executante.



- Colocado sobre a linha lateral, de frente para a superfície de jogo, faz a contagem dos 4 segundos.
- A mão empregue na contagem dos 4 seg. deverá ser sempre a mão exterior ao movimento de ataque e erguida sobre a cabeça;
- Acrescentem-se as exceções que podem ser encontradas:**
 - ✓ Nos pontapés de linha lateral próximos do arco de círculo de canto a favor da equipa atacante. Neste caso adotam o procedimento do pontapé de canto.
 - ✓ Nas situações em que chegando ao local, a bola já tenha sido colocada em jogo.

15. Pontapé livre direto

1. Sinalética

- O árbitro interrompe o jogo, fazendo uso do sinal sonoro – apito – e, **de imediato no local onde se encontra**, executa a sinalética que corresponde à ação, utilizando os dois braços em simultâneo:
- Um braço, na projeção do ombro e paralelo ao solo, indica a direção da baliza a ser atacada;
- A mão contrária apontará para o solo, ligeiramente afastada do corpo.



2. Posicionamento

- O árbitro no controlo da ação, posicionado sensivelmente no enfiamento da bola;
- Colocado sobre a linha lateral, de frente para a superfície de jogo, contando mentalmente os 4 seg.;
- O outro árbitro, desloca-se para o controlo da zona de influência, sensivelmente no enfiamento do penúltimo defensor;

16. Pontapé livre direto sem barreira

1. Sinalética

- a. O árbitro interrompe o jogo, fazendo uso do sinal sonoro – apito – e, de imediato no local onde se encontra, executa a sinalética que corresponde à ação, utilizando os dois braços em simultâneo:
- b. Utiliza a mesma sinalética do pontapé livre direto

2. Posicionamento

- a. O árbitro que assinalou a falta vai de imediato para o controlo da linha de baliza, **posicionando-se na interceção da linha da área de grande penalidade com a linha de baliza**, saindo do foco de conflito e tensão que se desenrolará, nas imediações da marca de grande penalidade.
- b. Na gestão da execução ficará o seu colega, encarregue de todo o processo, onde se inclui a autorização, através do apito, para a efetivação do pontapé.
- c. **O árbitro que controlará a execução coloca-se:**
 - ✓ Ligeiramente dentro da área de grande penalidade no enfiamento da linha imaginária “traçada” a 1m da marca GP, local máximo que o guarda redes pode defender e a 45º em relação à linha lateral.
 - ✓ Desde esse ponto, controlará os jogadores que violam a distância em relação à bola e de seguida, controlará o guarda-redes, contando mentalmente os 4 seg.;



d. Caso exista 3º árbitro

- ✓ Este passa a colocar-se na interceção da linha de baliza com a linha lateral sempre do lado dos bancos.
- ✓ Deste modo o 1º árbitro passará a controlar sempre o procedimento da marcação da grande penalidade, quer seja ele a assinalar a infração ou não.

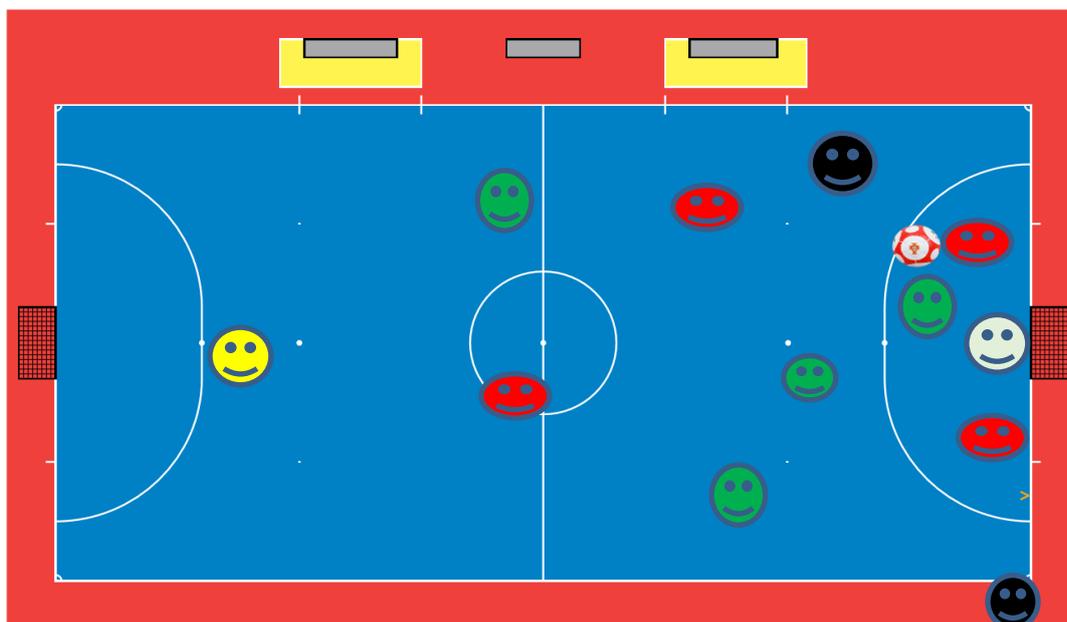


- **Pontapé livre sem barreira perto da área de grande penalidade**
 - Sempre que a marcação de um pontapé livre direto sem barreira seja efetuado perto da área de grande penalidade deve-se adotar o procedimento da grande penalidade

17. Pontapé de grande penalidade

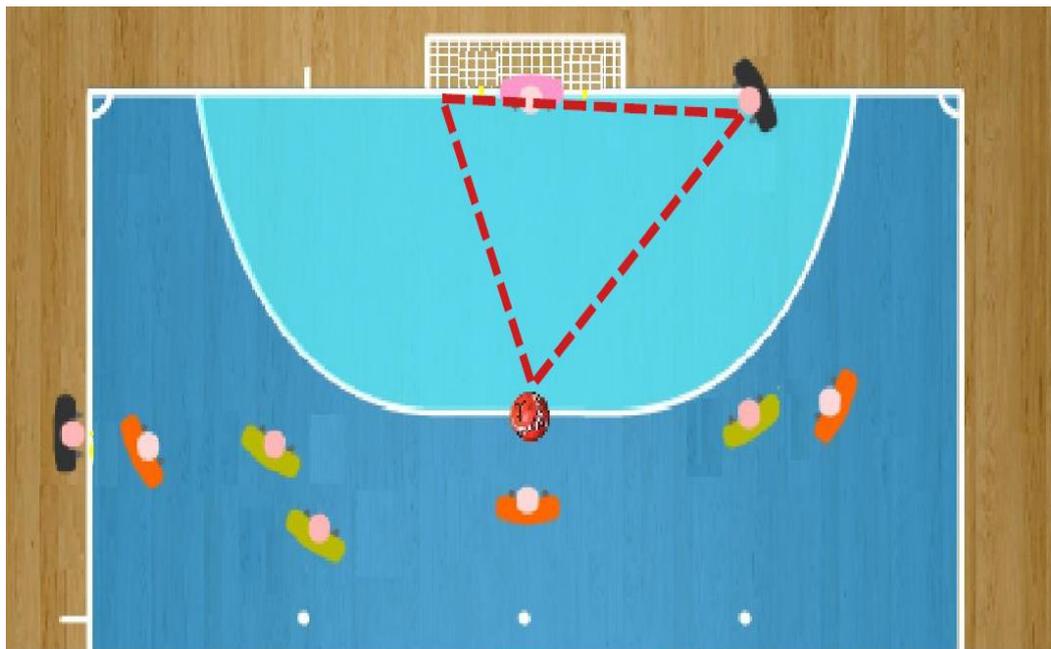
1. Sinalética

- a. Se um árbitro assinala um pontapé de grande penalidade, deve como forma de transparecer para o exterior que a decisão é pronta e sem hesitação, **deve no local onde se encontra, entrar claramente (2/3 passos) dentro da superfície de jogo** efetuando aí a respetiva sinalética.
- b. A sinalética é a mesma efetuada num pontapé livre direto



2. Posicionamento

- a. O árbitro que assinalou a falta vai de imediato para o controlo da linha de baliza, a cerca **3m do poste e a 45º**
- b. saindo do foco de conflito e tensão que se desenrolará, nas imediações da marca de grande penalidade.
- c. Na gestão da execução ficará o seu colega, encarregue de todo o processo, onde se inclui a autorização, através do apito, para a efetivação do pontapé.
- d. **O árbitro que controlará a execução coloca-se:**
 - ✓ Sobre a linha lateral, de frente para a superfície de jogo no enfiamento da marca da grande penalidade e daí dá ordem ao recomeço de jogo.
 - **(Na grande-penalidade não se aplicam os 4 seg.)**

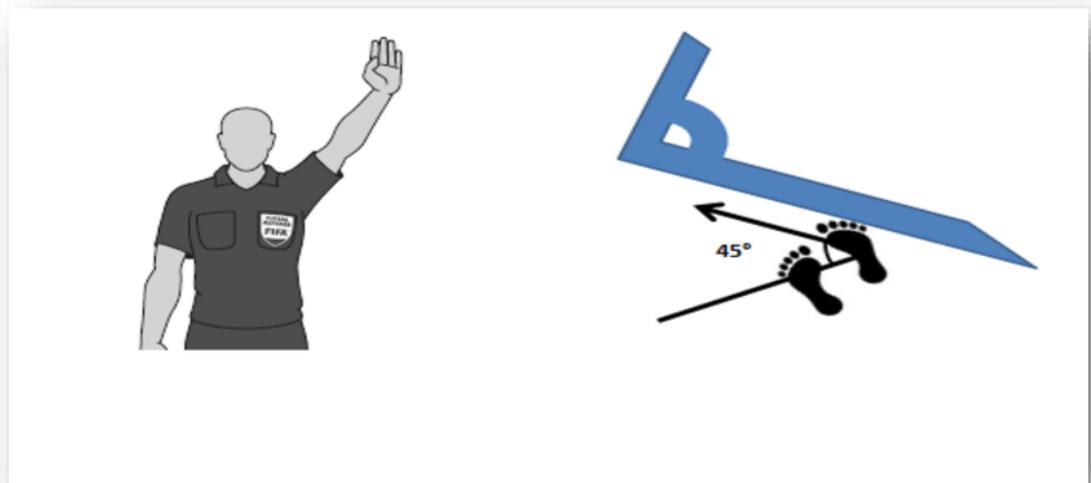


- e. **Caso exista 3º árbitro**
 - ✓ Este passa a colocar-se na interceção da linha de baliza e a linha lateral sempre do lado dos bancos.
 - ✓ Deste modo o 1º árbitro passará a controlar sempre o procedimento da marcação da grande penalidade, quer seja ele a assinalar a infração ou não.
 - Isto é valido para se achar um vencedor também.
 - Cronometrista passa a ir para o meio da superfície de jogo.
 - Quem apita é sempre o 1º árbitro

18. Pontapé livre indireto

1. Sinalética

- a. O árbitro interrompe o jogo, fazendo uso do sinal sonoro – apito – e, de imediato no local onde se encontra, executa a sinalética que corresponde à ação, tal como se instrui:
- b. Com o corpo posicionado a 45° em relação à linha lateral e orientado para a baliza, no sentido em que será executado o pontapé-livre indireto, ergue na vertical o braço exterior;
- c. No caso de existir necessidade de formação de barreira pela equipa defensora e após reunidas as condições para a execução do pontapé-livre, permanecerá no exterior da superfície de jogo, mantendo a posição referida na alínea anterior;



2. Posicionamento

- a. O árbitro no controlo da ação, posicionado sensivelmente no enfiamento da bola;
- b. Colocado sobre a linha lateral, a 45° em relação à superfície do jogo;
- c. O outro árbitro, desloca-se para o controlo da zona de influência, sensivelmente no enfiamento do penúltimo defensor de frente para a superfície de jogo;
- d. Em qualquer das situações, a posição do braço elevado e que confirma tratar-se de um pontapé-livre indireto, será respeitada até que a bola deixe de estar em jogo ou toque um jogador, **por ambos os árbitros.**

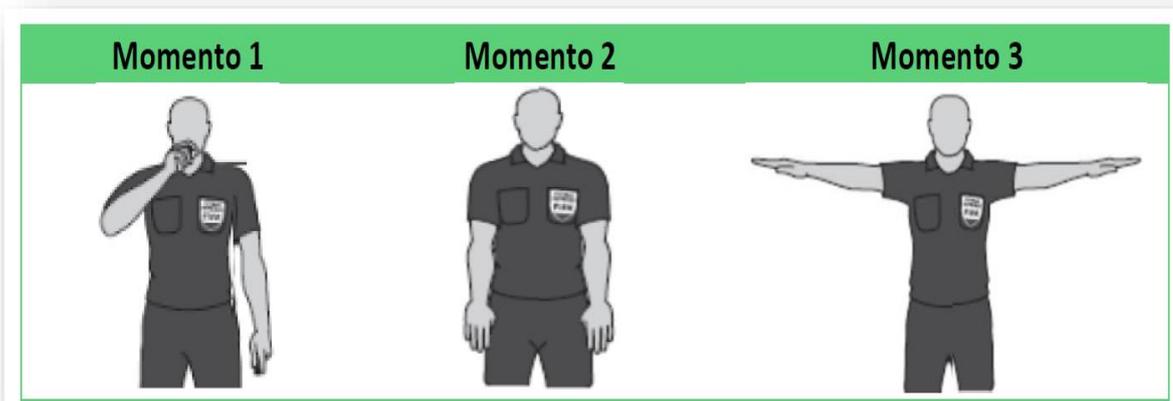
19. Sinal da lei da vantagem e acumulação de falta acumulada

- Sempre que o árbitro decida aplicar a lei da vantagem deve esticar os dois braços (1) como que pegando a bola e transportando-a, no sentido da baliza do infrator, indicando a aplicação da lei da vantagem, momento em que os AA's acrescentarão a respetiva falta no painel eletrónico;
- O árbitro posiciona-se de frente para a mesa do AA-cronometrista e roda os antebraços frente ao tórax, um sobre o outro por três ou quatro vezes (2), após o que indicará num gesto simultâneo e empregando também os dois braços e de acordo com a posição das equipas, a equipa do jogador que cometeu a falta (braço na projeção do ombro) e o número de faltas acumuladas (dedos erguidos, da mão elevada sobre a cabeça) (3);
- Quando o árbitro atuar sozinho deve fazer a sinalética em local visível virado para a superfície de jogo



20. Sinal de faltas simultâneas e acumulação a ambas as equipas

- Devido à inexistência de sinalética própria, em qualquer das edições escritas ou em outras ações em termos mundiais, criámos um sinal que sendo posto em prática, garantirá num curto espaço de tempo, alguma universalidade, pela lógica que esteve na sua génese.
- Assim, de acordo com o esquema abaixo:



21. Lei da Vantagem- Atuação do AA-Cronometrista

- Sempre que uma equipa cometa uma falta punível com pontapé livre direto e os árbitros decidam aplicar a lei da vantagem, o AA-cronometrista **deve registar de imediato no painel eletrónico a respetiva falta**
- Logo que a bola deixe de estar em jogo os árbitros indicam aos árbitros assistentes, utilizando a sinalética obrigatória, o averbamento da falta acumulada.
- Sempre que uma equipa cometa a 5ª falta e o árbitro decida aplicar a lei da vantagem, o AA-cronometrista deverá erguer ligeiramente o marco indicativo das 5 faltas, colocando-o em posição de acordo com o estabelecido.
- Contudo, se essa equipa comete uma nova falta acumulada antes que o jogo deixe de estar interrompido, os árbitros assistentes fazem soar o sinal acústico, salvo se a equipa adversária da que comete a falta tem uma clara ocasião de golo.

22. Sinal de 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.



Sinal de pausa técnica



- 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

23. Pausa Técnica

- a. 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 mais importante para o mesmo a concessão da pausa técnica
- b. Se ambas as equipas solicitam a pausa técnica em simultâneo, esta será atribuída há que reunir as condições de modo mais imediato, devendo perguntar-se à outra equipa se ainda pretende a sua concessão, num momento seguinte.
- c. Nas pausas técnicas os árbitros **devem deixar ficar a bola no local do recomeço do jogo.** Contudo, sendo uma questão de princípio, poderão existir casos em que não vão ficar à espera da bola, nesse local, sendo que, então, **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.
- d. Concentrados no local apropriado, cruzarão os olhares e 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 também para confirmar os seus apontamentos.
- e. A sua intervenção nos bancos deverá ser discreta e não direcionada para jogadores e treinador. A deslocação dos árbitros junto dos bancos deve ser evitada, verificando-se apenas quando absolutamente necessário. Neste caso o árbitro deve dirigir-se ao delegado da equipa e não ao treinador ou jogadores.
- f. Excetua-se, naturalmente, a necessidade de intervenção disciplinar junto dos referidos elementos.



Recorda-se que:

- Nas competições da AFS, os árbitros **não deverão intervir** caso os substitutos ou elementos oficiais estejam dentro da superfície de jogo.
 - Deve-se permitir que se encontrem dentro da superfície de jogo na zona envolvente da área técnica 3-4metros.
 - **Devem garantir:**
 - Que 5 jogadores se encontram sem colete
 - Não se efetuem substituições.
 - Não permitir que bebam água dentro da superfície de jogo

24. Confirmação da 5ª falta acumulada ao AA-Cronometrista

- a. Deixa de ser imperioso que o árbitro se desloque até à linha do meio-campo, para receber e retribuir, ao seu árbitro assistente, o sinal indicativo de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada.
- b. Assim, podem confirmar a 5ª falta acumulada no local onde se encontram, desde que se encontre entre ambos os agentes, um espaço inequivocamente livre, que lhes permita verem-se mutuamente.



- 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.
- O AA cronometrista, não deve deixar prosseguir o jogo, sem que os árbitros tenham confirmado a 5ª falta acumulada.
- 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



25.O estilo de deslocamento e corrida

- a. Todos os estilos de corrida são corretos, desde que adequados à ação em causa. Por adequados entenda-se, que permitam mais eficaz deslocamento, sem assumir posturas físicas estranhas e sem justificação.
- b. A corrida lateral deve ser utilizada sempre que o jogo se disputa na metade contrária ao seu local de deslocamento, considerando uma linha imaginária de baliza a baliza, no sentido do comprimento da superfície do jogo e **quando o árbitro está controlando a área GP e linha de baliza.**
- c. A corrida frontal deve ser utilizada sempre que o jogo cai na sua ala ou quando tem necessidade de acompanhar velozmente determinados lances.
- d. A corrida de costas deve ser utilizada quando o jogo corre no sentido do árbitro. O deslocamento deverá ser de forma a manter o foco atencional à sua frente, de modo a não ficar com figuras estranhas, permitindo também mudanças de ritmo e velocidade imediatas.
- e. A aproximação aos locais de disputa de bola deve ser feita quando a mesma fica restringida a um espaço muito curto, disputada por adversários;
- f. Nesta aproximação o árbitro que chega faz sentir a sua presença e apenas se focaliza na ação, passando a controlar também a linha de baliza e a área de grande penalidade;
- g. O árbitro da ala oposta será quem tem que se preocupar com o reposicionamento;
- h. As trocas de posicionamento não deverão ser feitas de forma injustificada, tendo que ficar sempre um árbitro no controlo da linha de baliza e respetiva área de grande penalidade;
- i. Considera-se um posicionamento a evitar sempre e quando existe um remate à baliza e não existe um árbitro mais próximo da linha de baliza, que o rematador.



26. Sinalética permitida em movimento

- a. Apenas é permitido em movimento a seguinte sinalética:
 - ✓ Lei da vantagem
 - ✓ Pontapé livre indireto (pelo árbitro que após a execução, acompanha a jogada)
 - ✓ Contagem dos 4 seg. pelo guarda-redes
- b. Não seria interessante se, numa qualquer altura, perante um pontapé livre indireto que tivesse levado os árbitros a ficar colocados, num reduzido setor da superfície do jogo, sendo a bola colocada noutra setor afastado e onde existisse luta pela posse da mesma, tivessem aqueles que permanecer distantes da ação, até estarem cumpridos os pressupostos dos pontapés livres indiretos (bola deixar de estar em jogo ou ter sido tocada por outro jogador), nem a controlando nem a linha de baliza e área de grande penalidade respetiva.

27. Linguagem Corporal

- a. 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, exhibirá o apito à altura dos olhos, podendo também referir verbalmente a ação pretendida.
- b. Dirigir-se-á 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 com os jogadores.
- c. Na formação da barreira ao apontar para o solo o árbitro não pode ficar de costas para o colega. Deve efetuar sempre com contacto visual do colega.



28.O novo modo de atuação do AA-terceiro árbitro

- a. Normalmente em ações em que, uma das equipas jogue com guarda redes avançado
 - i. Um dos árbitros controla a linha de baliza
 - ii. O outro árbitro controla o penúltimo defensor com especial atenção a um possível remate para a baliza deserta.
- iii. **Quando existir AA-terceiro árbitro**
 1. Numa primeira fase, coloca-se no enfiamento da marca de grande-penalidade, para verificar se um jogador defensor, recuando em velocidade, joga a bola onde e como....
 2. Sendo o guarda-redes e jogando a bola com as mãos, já no interior da área GP, nada infringe; se joga a bola com as mãos fora da área GP, é punido com pontapé-livre direto, e muito provavelmente expulso, por evitar um golo iminente.
 3. Sendo outro jogador colega do guarda-redes e jogando a bola com as mãos, fazendo-o dentro da área GP será punido com GP, enquanto que fazendo-o fora da referida área, será punido com PLD. Em termos disciplinares, quer o faça dentro quer fora da área GP, será muito provavelmente expulso, por evitar um golo iminente.
 4. Sendo um substituto, será expulso de acordo com as leis do jogo, independentemente da forma como o fizer. Sendo um jogador e jogando a bola de forma correta, nada infringe.
 5. Não se verificando nenhuma situação descrita anteriormente ou podendo ser aplicada a lei da vantagem, desloca-se de imediato para a cobertura da linha de baliza observando se...
 - a. A bola ultrapassa a linha de baliza, entre os postes e sob a barra, anotando-se golo
 - b. A bola ultrapassa a linha de baliza por outro local, concedendo-se pontapé de canto ou lançamento de baliza.
 - c. Sendo jogada por outro jogador diferente do guarda-redes, com as mãos, no interior da área GP, concedendo-se GP, sendo provavelmente expulso, por evitar golo iminente.



29. Os cartões

- a. 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.
- b. É que um árbitro de cabeça baixa, desfocalizado do essencial, transmite a ideia de subserviência e insegurança... A evitar, portanto!
- c. Na exibição de cartões, o árbitro deverá ser elegante e educado na abordagem, interiorizando que o momento é de tensão. É fundamental ter a noção da diferença de alturas, sendo que isso implica um procedimento mais paciente e distante.
- d. Recordar que os árbitros têm que utilizar:
 - ✓ O cartão amarelo no bolso dos calções, do seu lado direito;
 - ✓ O cartão encarnado no bolso dos calções, do seu lado esquerdo;