



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

# CONSELHO DE ARBITRAGEM

Época 2013 - 2014

## NORMAS E INSTRUÇÕES

- FUTSAL -

---

JUNHO DE 2013



## CONTEÚDO

<b>LISTA DE ABREVIATURAS.....</b>	<b>vi</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS .....	1
1.1.1 Revisão .....	1
1.1.2 Regulamentos.....	1
1.1.3 Deveres.....	1
<b>2 PREVIAMENTE AO JOGO.....</b>	<b>2</b>
2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO .....	2
2.1.1 Equipamento básico.....	2
2.1.2 Equipamento em jogos particulares .....	2
2.1.3 Publicidade nos equipamentos.....	2
2.1.4 Acessórios.....	2
2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – procedimentos e organização.....	3
2.2.1 Chegada dos árbitros às instalações .....	3
2.2.2 Contagem regressiva.....	3
2.2.3 Recinto e superfície de jogo .....	3
2.2.4 Balneários e aquecimento.....	3
2.2.5 Aspetos a incluir no relatório .....	4
2.2.6 Transferência de instalações e horários dos jogos .....	4
2.2.7 Características da superfície de jogo .....	4
2.2.8 Características das zonas envolventes à superfície de jogo.....	4
2.2.9 Local para prestar instruções .....	5
2.2.10 Bancos de técnico e substitutos - localização.....	5
2.2.11 Bancos de técnicos e substitutos – composição.....	5
2.2.12 Método SINAPSE.....	6
2.2.13 Bolas.....	6
2.2.14 Equipamentos – na área técnica e zona de aquecimento.....	7
2.2.15 Identificação dos dirigentes/técnicos/oficiais.....	7
2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS .....	7



2.3.1	Apresentação e documentação .....	7
2.3.2	Identificação de jogadores .....	8
2.3.3	Cartões licença – sua falta .....	9
2.4	AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM .....	9
2.4.1	Ausência do árbitro .....	9
2.4.2	Ausência ou incapacidade do segundo árbitro.....	9
2.4.3	Ausência da equipa de arbitragem .....	9
2.4.4	Equipa de arbitragem incompleta .....	10
2.4.5	Ausência simultânea da equipa de arbitragem e de uma das equipas.....	10
2.4.6	Morte de elemento da equipa de arbitragem.....	10
2.4.7	Atraso de equipa.....	11
2.4.8	Ofensas à equipa de arbitragem.....	11
2.4.9	Serviço de segurança .....	11
2.5	CAPITÃO DA EQUIPA.....	12
2.5.1	Indicação .....	12
2.5.2	Exercício da função de capitão .....	12
2.5.3	Abandono temporário da superfície de jogo por parte do capitão.....	12
2.5.4	Substituição do sub-capitão .....	12
2.6	ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL.....	13
2.6.1	Entrada das equipas na superfície de jogo.....	13
2.6.2	Alinhamento das equipas.....	13
2.6.3	Sorteio inicial .....	13
2.6.4	Outras cerimónias.....	14
2.7	EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS .....	14
2.7.1	Equipamentos idênticos.....	14
2.7.2	Equipamentos dos guarda-redes.....	14
2.7.3	Substitutos.....	15
2.7.4	Outros itens .....	15
2.7.5	Numeração dos equipamentos .....	15
2.7.6	Dimensões da numeração.....	15
2.7.7	Características da numeração .....	16
2.7.8	Situações excecionais.....	16
2.7.9	Publicidade nos equipamentos.....	16



2.8	PROTESTO DE JOGO – prévio ao jogo .....	17
2.8.1	Condições do recinto de jogo .....	17
2.8.2	Qualificação de jogadores .....	17
2.9	CRONOMETRAGEM .....	17
2.9.1	Princípios de atuação .....	17
2.10	JOGOS NOTURNOS .....	18
2.10.1	Horários .....	18
2.11	JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS .....	18
2.11.1	Comunicação .....	18
2.11.2	Documentação .....	18
<b>3</b>	<b>DECURSO DO JOGO .....</b>	<b>19</b>
3.1	LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES .....	19
3.1.1	Localização dos AAs .....	19
3.1.2	Funções adicionais dos AAs .....	19
3.2	EQUIPA DE ARBITRAGEM – atraso ou incidentes disciplinares .....	19
3.2.1	Atraso da equipa de arbitragem .....	19
3.2.2	Incidente com árbitro .....	20
3.3	SUBSTITUIÇÕES – particularidades .....	20
3.3.1	Enquadramento .....	20
3.3.2	Gestão de substitutos em processo de aquecimento .....	20
3.3.3	Substitutos em processo de substituição .....	20
3.3.4	Substituições nos tempos-mortos .....	20
3.3.5	Desempenho de funções por jogador ou substituto indicado como guarda-redes .....	20
3.3.6	Substituição e troca de posto .....	21
3.3.7	Substituição após assistência médica .....	21
3.3.8	Registo dos jogadores utilizados .....	21
3.4	PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS .....	21
3.4.1	Utilização do painel eletrónico .....	21
3.4.2	Cronometragem manual .....	21
3.4.3	Registo das faltas acumuladas e golos .....	21
3.5	INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - particularidades .....	22
3.5.1	Princípios .....	22
3.5.2	Expulsões .....	22



3.5.3	Reivindicação de cartão e exibição de <i>slogans</i> .....	22
3.5.4	Exibição de cartões a jogadores ou substitutos .....	23
3.5.5	Advertência antes da entrada das equipas na superfície de jogo .....	23
3.5.6	Procedimento de advertência ou expulsão.....	23
3.5.7	Recusa de abandono .....	24
3.5.8	Expulsão de elementos do banco .....	24
3.6	INSUBORDINAÇÃO.....	24
3.7	OUTROS CONFLITOS GRAVES.....	25
3.7.1	Conflitos massificados ou generalizados.....	25
3.7.2	Atuação do árbitro .....	25
3.7.3	Sensibilização dos agentes desportivos .....	25
3.7.4	Agressão a elemento da equipa de arbitragem.....	25
3.7.5	Agressão a agente do serviço de segurança.....	26
3.8	ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES .....	26
3.8.1	Zona reservada aos Agentes Desportivos .....	26
3.8.2	Acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos .....	26
3.8.3	Acesso a zonas adjacentes à superfície de jogo .....	27
3.9	PROTESTO DE JOGO – durante o jogo .....	28
3.9.1	Protesto por condições do recinto de jogo .....	28
3.9.2	Protesto por decisões da arbitragem.....	28
3.10	HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS .....	28
3.11	SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO .....	29
3.11.1	Zonas de aquecimento.....	29
3.11.2	Número de substitutos em processo de aquecimento.....	29
3.12	INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA .....	29
3.12.1	Procedimento .....	29
3.13	JOGOS SUSPENSOS .....	30
3.13.1	Procedimento .....	30
3.13.2	Novo jogo .....	30
3.14	INTERVALOS .....	30
3.14.1	Intervalo .....	30
3.14.2	Prolongamento.....	31
3.15	PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS .....	31



3.16 PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE .....	31
3.16.1 Procedimentos.....	31
3.16.2 Sorteio .....	31
3.16.3 Baliza .....	32
<b>4 CONCLUSÃO DO JOGO.....</b>	<b>33</b>
4.1 DOCUMENTAÇÃO .....	33
4.1.1 Procedimento a adotar .....	33
4.1.2 Impresso modelo 144 .....	33
4.1.3 Relatório do jogo .....	33
4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES.....	33
4.2.1 Procedimento .....	33
4.2.2 Danos na viatura .....	34
4.3 Envio da documentação .....	34
4.3.1 Procedimento .....	34
<b>ANEXOS.....</b>	<b>35</b>



## LISTA DE ABREVIATURAS

---

- AAs** Árbitros Assistentes  
**FPF** Federação Portuguesa de Futebol  
**CA** Conselho de Arbitragem  
**ADR** Associação Distrital ou Regional



# 1 INTRODUÇÃO

---

## 1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

### 1.1.1 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.

### 1.1.2 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 iliba do seu cumprimento.

### 1.1.3 DEVERES

- a. O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compaginar intervenção dos órgãos federativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes.
- b. O árbitro deve 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, estadia, refeições, documentação e afins.
- h. Nos casos em que exista a necessidade de deslocação em dias diferentes daquele da realização do jogo, deverá o árbitro articular com os serviços do CA – FPF, os procedimentos adequados.
- i. Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário *scouting* de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.





## 2 PREVIAMENTE AO JOGO

---

### 2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO

#### 2.1.1 EQUIPAMENTO BÁSICO

- a. O equipamento do árbitro é constituído por camisola, calção, meias e calçado adequado, permitindo-se, adicionalmente, a utilização de fato de treino pelos AAs.
- b. Permite-se a utilização de acessórios que se descortinem necessários para conforto do árbitro e que não colidam com as Leis do jogo ou outras regulamentações (por exemplo: braçadeiras anti suor, fitas para segurar o cabelo, luvas, etc.).
- c. O equipamento dos árbitros será sempre uniforme, permitindo-se eventual alteração em conjunto e em circunstâncias que se vislumbrem como justificadas.

#### 2.1.2 EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES

O uso de equipamentos fornecidos pela FPF em jogos particulares só é permitido quando os árbitros tiverem sido nomeados pela FPF e/ou ADR onde se encontrem filiados.

#### 2.1.3 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a. A inserção de publicidade nos equipamentos do árbitro é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Pode ser exibida nas mangas da camisola sem exceder 200 cm<sup>2</sup>.
- b. Cada peça do equipamento poderá ostentar o emblema do fabricante sem exceder 20 cm<sup>2</sup>, bem como o logótipo da FPF e/ou FIFA.
- c. Poderá ser inserto nas mangas um símbolo de entidade oficial, ao abrigo de programas específicos e fundamentados (*Respect, Fair-play, etc.*).

#### 2.1.4 ACESSÓRIOS

- a. Os árbitros devem apetrechar-se dos seguintes acessórios: apito, moeda, documento de anotações, instrumento de escrita e cartões.
- b. Os AAs, para além do material suprarreferido, devem ainda fazer-se acompanhar dos seguintes acessórios: relógio-cronómetro, documentos (boletim de cronometrista, ficha de tempo-morto, documento de 5 inicial, documento de incorporação e outros), marcos da 5ª falta acumulada, relatório do AA-cronometrista e buzina sobressalente.
- c. Nos casos em que se verifique a ausência de AAs, é permitida aos árbitros a utilização de relógio-cronómetro, por forma a cumprir as funções daqueles, em acumulação.
- d. Poderão os árbitros utilizar meios de comunicação adequados e regulamentados, como forma de estabelecer o contacto entre si.



## **2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO**

### **2.2.1 CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES**

- a. Os árbitros deverão chegar ao local do jogo com uma antecedência mínima de 75 minutos relativamente à hora marcada para o início do jogo, como forma de garantir o cumprimento do protocolo de contagem regressiva, de forma serena e sóbria.
- b. Deverão estacionar o seu veículo em local indicado por algum responsável do clube visitado ou, na ausência de indicações, em local o mais próximo possível do acesso às instalações e de grande visibilidade.
- c. Promoverão a inspeção da viatura juntamente com os delegados das equipas e o responsável da segurança, registando e documentando em vídeo ou através de fotos, o estado da mesma.
- d. Solicitarão a assinatura das entidades presentes, no documento apropriado.

### **2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA**

Deverá ser cumprido integralmente o lavrado no protocolo de contagem regressiva que se encontra em anexo.

### **2.2.3 RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. O árbitro confirmará se o recinto e a superfície do jogo estão de acordo com o previsto nas Leis do jogo e na regulamentação da prova, no que concerne a:
  - Material e condições do piso
  - Marcações
  - Vedações
  - Balizas
  - Painel ou sistema de exibição de dados
  - Bancos de técnicos e zonas envolventes
  - Mesa de AAs
  - Espaço livre na vertical e sobre a superfície do jogo (4m, mínimo)
- b. Adicionalmente o árbitro verificará, imediatamente antes do início do jogo, se o recinto de jogo se mantém nas condições exigidas e acima mencionadas.
- c. O árbitro, caso não se verifique o cumprimento integral dos pressupostos, decidirá sobre a realização do jogo, devendo realizar o mesmo apenas se considerar que tal não põe em causa a verdade desportiva.

### **2.2.4 BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO**

- a. O árbitro deverá certificar-se da disponibilidade dos balneários 60 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, no mínimo, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.



- b. De igual modo, até 30 minutos antes da hora prevista para o início, verificará a disponibilidade da superfície de jogo para aquecimento das equipas, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- c. O árbitro, perante a não verificação do mencionado nas alíneas anteriores, poderá diferir o início do jogo até que os referidos intervalos se verifiquem.

#### **2.2.5 ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO**

- a. Qualquer dos aspetos referentes a este ponto que sejam suscetíveis de reflexão ou avaliação por parte da entidade organizadora terão que fazer parte obrigatória do relatório do árbitro, sem o que se poderá considerar como omissão de factos relevantes.
- b. De acordo com o mencionado no respetivo regulamento disciplinar, sempre que existir utilização indevida de aparelhagem sonora, no decurso de um jogo, deverá o árbitro referi-lo no seu relatório, transcrevendo as circunstâncias e expressões empregues.

#### **2.2.6 TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS**

Quando, por motivos de força maior, devidamente circunstanciados e verificados, exista a necessidade de transferir a logística e efetivação do jogo, para outro recinto diferente daquele mencionado na nomeação oficial, deve atentar-se nos fatores seguintes:

- Cabe ao clube visitado efetuar as diligências necessárias.
- Importa obter o acordo da equipa visitante e da equipa de arbitragem.
- Se encontrem reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.
- O local encontrado se encontre numa distância não superior a 20 Km do local da indicação na nomeação.
- O jogo se inicie ou reinicie de forma a não haverem transcorrido mais de 180 minutos após a hora inicialmente prevista ou a hora de interrupção, tendo sempre presente o articulado no ponto 2.10.

#### **2.2.7 CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. Nas provas de futsal disputadas sob a égide da FPF, as dimensões da superfície de jogo são as constantes nas Leis do jogo e nos regulamentos da respetiva prova.
- b. O piso da superfície de jogo deve ser desprovido de rugosidades, podendo ser de madeira ou material sintético aprovado.
- c. Apesar de ser permitido, nas provas oficiais da FPF, jogar-se em superfícies de jogo cujas linhas variem entre os 5 e os 8 cm, é obrigatório que a linha de baliza entre os postes, alinhada pela parte exterior da restante linha de baliza, tenha a largura dos postes e da barra, ou seja, 8 cm.

#### **2.2.8 CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.
- b. Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.



- c. Quando não se torne viável a localização mencionada na alínea anterior, os espaços de aquecimento poderão prolongar-se desde o aludido banco até junto ao arco de círculo do pontapé de canto.
- d. Em caso algum será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento, do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e. Em caso algum será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.
- f. Na imediação da superfície do jogo e frente a cada zona de substituições existirão dois setores designados “áreas técnicas”, convenientemente definidas nas leis do jogo.
- g. As áreas técnicas estarão marcadas no solo e no espaço compreendido entre a zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm, terminando 1m após os bancos de técnicos.
- h. A não existência da marcação visível de tais áreas não impedirá a efetivação do jogo, mas terá que merecer relato no relatório do árbitro.

#### **2.2.9 LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES**

- a. O espaço descrito em 2.2.8 f. é o local desde o qual um oficial poderá dar instruções aos seus jogadores.
- b. Apenas um oficial poderá manter-se de pé, dando instruções. Contudo, deverá fazê-lo de forma responsável e sem dificultar a movimentação do árbitro.

#### **2.2.10 BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO**

- a. Os bancos de técnicos e substitutos situam-se a seguir à zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 50cm.
- b. O árbitro garantirá que haja lugares ou espaço para acomodar, em condições de conforto, 12 pessoas.

#### **2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO**

- a. A composição dos bancos de técnicos e substitutos é a aqui prevista, com exceção das provas em que composição distinta esteja expressamente prevista no respetivo regulamento.
- b. No banco de técnicos e substitutos de cada equipa poderão encontrar-se até 12 pessoas, constantes obrigatoriamente da ficha técnica (**Mod.144**), com a seguinte composição:
  - Até 7 substitutos
  - Até 5 Dirigentes / Técnicos / Oficiais.
- c. Como Dirigentes / Técnicos / Oficiais entenda-se:
  - Delegados
  - Treinadores, incluindo-se adjunto e preparador físico
  - Secretário técnico
  - Médico
  - Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista



- d. De entre estes agentes, deverão fazer parte e têm lugar assegurado:
  - Delegado
  - Treinador
  - Médico
  - Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
- e. Caso a equipa prescindir do 2º Delegado, poderá incluir no Mod. 144, qualquer dos outros elementos (Treinador adjunto, preparador físico ou secretário técnico).
- f. Caso a equipa não disponha de Delegado ao jogo, essas funções poderão ser cumpridas por outros elementos, a saber por ordem de prioridade:
  - Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
  - Treinador
  - Secretário Técnico
  - Capitão de equipa
  - Sub-capitão de equipa
- g. Nos casos em que uma equipa pretende inscrever no local próprio dos Mod. 144 um delegado ao controlo anti-doping diferente daqueles que se reconhecem como primeiro e/ou segundo delegados, poderá fazê-lo após proceder à completa e adequada identificação desse elemento oficial. Este elemento não poderá ter acesso às zonas adjacentes à superfície do jogo.

#### 2.2.12 MÉTODO SINAPSE

- a. 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.
- b. 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.
- c. Naturalmente que este sistema pressupõe a disponibilização de recursos humanos que permitam a rápida reposição das bolas.
- d. Estes agentes deverão ser portadores de vestuário com cores que os distingam de todos os demais agentes.
- e. O eventual comportamento inadequado de um ou mais destes elementos poderá implicar a dispensa dos seus serviços e consequente menção no relatório do árbitro.

#### 2.2.13 BOLAS

- a. Como carácter genérico, a bola a utilizar nas competições de futsal, nos escalões de seniores, veteranos, juniores, juvenis e femininos será a nº 4.
- b. A bola nº 4 cumprirá com o articulado nas leis do jogo, no que se refere a dimensões e pressão.
- c. Nos jogos do Campeonato Nacional da I Divisão, Taça de Portugal e Supertaça, a única bola autorizada é a Mikasa FL450-YGR.
- d. Nas II e III Divisões e Taças Nacionais, para além da bola Mikasa FL450-YGR, podem também ser utilizadas as bolas MIKASA FSC 62 PW (branca) e MIKASA FSC 62 (branca).



- e. Proíbe-se qualquer espécie de publicidade nas bolas, apenas podendo nelas figurar os seguintes logótipos:
  - Do organizador da competição
  - Da competição
  - Da marca do fabricante
- f. Antes do jogo se iniciar, o árbitro verificará as bolas que poderão vir a ser utilizadas.
- g. Não sendo apresentada nenhuma bola de acordo com as características da prova em causa, o árbitro não dará o início ao jogo, pormenorizando os factos no seu relatório.
- h. Caberá ao clube visitado fornecer as bolas necessárias para o jogo, permitindo-se que cada equipa apresente bolas.
- i. Neste caso, o árbitro garantirá a utilização de bolas fornecidas por ambos os clubes, privilegiando a utilização das bolas da equipa visitante no primeiro período.
- j. Nos jogos efetuados em pavilhão neutro, esta regra deve ser promovida.
- k. Cabe ao árbitro, observando que uma ou mais bolas não cumprem os requisitos legais, recusá-la(s).

#### **2.2.14 EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO**

- a. Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete, por exemplo) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.
- b. Qualquer substituto no processo de substituição deve segurar a referida peça de vestuário, como forma de a entregar em mão ao seu colega, no momento em que este se torna substituto.
- c. Excetuar-se-ão da aplicação do ponto anterior os casos em que um jogador saia da superfície do jogo, por outros motivos e por diferente local.

#### **2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES/TÉCNICOS/OFICIAIS**

- a. Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão ostentar uma braçadeira identificadora da função respetiva ou credencial oficial.
- b. Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão envergarem cores que os distingam dos demais agentes do jogo, podendo recorrer-se ao uso de coletes.
- c. O não cumprimento do estabelecido nas alíneas anteriores levará o árbitro a reportar as situações.

### **2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS**

#### **2.3.1 APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO**

- a. De acordo com o protocolo de contagem regressiva, os Delegados ao jogo dos clubes, deverão apresentar-se ao árbitro até 40 minutos antes da hora prevista para o início do jogo.



- b. Contudo e já antes, a cerca de 75 minutos da hora marcada e aquando da chegada da equipa de arbitragem às instalações, deve o Delegado ao jogo da equipa visitada comparecer junto ao árbitro no sentido de, em colaboração com o mesmo, garantir que sejam satisfeitas as regulamentares exigências para a efetivação do jogo.
- c. Na entrega da documentação respeitante ao jogo, os Delegados ao jogo dos clubes, são obrigados a apresentar ao árbitro:
  - O cartão-licença do(s) delegados
  - Os cartões-licença dos jogadores e substitutos
  - Os cartões-licença do médico e do Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
  - Os cartões dos demais técnicos, oficialmente ao serviço do Clube no jogo
- d. Estes cartões poderão ser substituídos, em caso de extravio, por documento de identificação oficial que identifique os seus titulares, acompanhado de credencial do clube, devendo tal facto ser referido nas observações do delegado e no relatório do árbitro.
- e. Serão facultados pela FPF aos Clubes, pelos canais próprios, os impressos Mod.144.
- f. O delegado ao jogo deverá ainda apresentar ao árbitro os impressos supra, em duplicado e totalmente preenchidos com as vinhetas e primeiro e último nome dos jogadores e os números de licença da FPF.
- g. Deverão constar, no local existente para o efeito, o número mínimo de duas assinaturas de dirigentes do clube, bem como o respetivo carimbo.
- h. No caso dos jogadores inscritos pela primeira vez que ainda não disponham de vinheta, aceita-se que a mesma não seja colocada até ao prazo limite constante de comunicado oficial.
- i. Sempre que no preenchimento dos impressos Mod.144 se verificarem rasuras ou outras anomalias e perante a impossibilidade de preencher novos impressos, dever-se-á referir tal facto nas observações do delegado ou do árbitro, consoante a responsabilidade.
- j. Posteriormente ao preenchimento e entrega dos impressos Mod.144 ao árbitro, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição dos mesmos, nos seguintes termos:
  - Se algum dos jogadores não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos substitutos constantes do impresso Mod.144 entregue, podendo ser adicionado mais um jogador substituto;
  - Qualquer substituto que conste na ficha técnica e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer elemento regularmente inscrito na FPF pelo Clube, e que não constasse do impresso Mod.144 inicial.

### **2.3.2 IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES**

- a. Deverão ser identificados os jogadores e substitutos, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- b. Deverão ser identificados os elementos oficiais, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
- c. Registrar-se-ão, neste momento, os “5 iniciais”.



### **2.3.3 CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA**

- a. Quando, por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do jogo, os cartões-licença de um ou mais jogadores ou substitutos, deverão os mesmos assinar no relatório do jogo, na presença do árbitro.
- b. Além das assinaturas dos jogadores ou substitutos, constarão os dados a si referentes, apresentando ao árbitro o Cartão de Cidadão ou outro documento fidedigno (com fotografia), de modo que a(s) sua(s) identificação(ões), não suscitem dúvidas.
- c. Na eventualidade de não estar disponível documento fidedigno com fotografia, o Delegado ao jogo deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita, preferentemente em papel timbrado do clube, confirmando que o jogador ou substituto que assinou no relatório do árbitro é, de facto, o elemento em questão.
- d. Em qualquer dos casos, o árbitro deverá fazer no seu relatório menção pormenorizada da situação, referindo o documento apresentado.

## **2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

### **2.4.1 AUSÊNCIA DO ÁRBITRO**

- a. Sempre que o árbitro nomeado não puder comparecer ou se veja a qualquer momento impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, caberá ao segundo árbitro a assunção das funções do árbitro.
- b. Neste caso, será o AA-terceiro árbitro a assumir as funções de segundo árbitro.

### **2.4.2 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO**

- a. Na falta do segundo árbitro ou perante a incapacidade deste, o árbitro deverá promover a essa função o AA-terceiro árbitro.
- b. Se não tiver sido nomeado AA-terceiro árbitro, o AA-cronometrista será promovido a segundo árbitro, uma vez que, na ausência daquele, assume as suas funções.
- c. O árbitro deverá então procurar substituto para o AA-terceiro árbitro, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência oficial.
- d. Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro escolherá por sorteio, o clube a quem caberá o recrutamento de um supletivo.
- e. Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir o critério sugerido no ponto 2.4.3.

### **2.4.3 AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

- a. No caso de ausência da equipa de arbitragem, deverão os delegados de ambos os clubes, assistidos pelos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre os espetadores um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- b. Caso não se obtenha acordo, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da FPF presente.





- c. Não se encontrando presente qualquer dos aludidos agentes oficiais, os delegados dos clubes sortearão entre si a quem caberá designar o árbitro.
- d. Aquele a quem competir esse encargo, tentará recrutar entre a assistência um árbitro oficial.
- e. Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- f. Na ausência de qualquer árbitro oficial, o delegado a quem competir essa incumbência poderá recrutar, na assistência, um elemento da sua confiança.
- g. Poderá, também, confiar a arbitragem a um jogador da sua equipa, aconselhando-se o capitão de equipa, sendo quem naturalmente, a adoção desta hipótese não implica redução numérica nos elementos da equipa.
- h. Após verificação de todos os pontos anteriores, nenhuma das equipas pode recusar o árbitro recrutado.
- i. A escolha dos restantes elementos da equipa de arbitragem far-se-á nos termos dos pontos 2.4.1 e 2.4.2

#### **2.4.4 EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA**

- a. Apenas em casos especiais e devidamente regulamentados, o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa.
- b. De igual modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, a mesma se venha a desintegrar, sem que seja possível a natural recomposição.
- c. Sempre que exista, pelo árbitro, a suspensão de um jogo em harmonia com os direitos que lhe estão consagrados nas Leis do jogo ou regulamentações, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo.

#### **2.4.5 AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS**

- a. Não comparecendo nenhum elemento da equipa de arbitragem oficialmente nomeada, nem uma das equipas, o delegado da equipa presente no recinto de jogo, escolherá entre os espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para sua identificação e oficialização da presença do seu clube, em condições regulamentares.
- b. O árbitro escolhido deverá identificar os jogadores e oficiais presentes, cabendo-lhe enviar a respetiva documentação à Federação Portuguesa de Futebol, no prazo máximo de 24 horas.
- c. Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares.
- d. Não sendo possível encontrar um árbitro oficial, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da FPF presente.
- e. Não se encontrando presente qualquer um dos agentes mencionados no ponto anterior, o delegado da equipa presente encarregar-se-á da aplicação do ponto 2.4.3 devendo fazer-se acompanhar por duas pessoas de confirmada idoneidade, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

#### **2.4.6 MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

Se no decurso do jogo morrer na superfície de jogo um dos árbitros, o jogo deve ser definitivamente suspenso.



#### **2.4.7 ATRASO DE EQUIPA**

- a. Sempre que uma equipa, por motivos supostamente alheios à sua intenção (acidente ou avaria no transporte), não puder estar presente de forma a iniciar o jogo à hora marcada, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo.
- b. Sempre que uma equipa faltar, sem dar conhecimento ou informação, o árbitro limitar-se-á a relatar os factos no relatório, após aguardar 30 minutos sobre a hora marcada para o início do jogo, tomando então a sua decisão em definitivo.
- c. É desnecessária a presença na superfície de jogo dos elementos da equipa presente, devendo contudo o árbitro proceder às formalidades obrigatórias, como a identificação de jogadores e técnicos e elaboração de relatório.
- d. Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para entrada na superfície de jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.
- e. Sempre que uma equipa se apresentar atrasada para o reinício do jogo deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa a razão de tal, referindo no seu relatório os motivos alegados, podendo adicionar informações, nos casos em que tenha objetivamente verificado outro fundamento para o atraso.

#### **2.4.8 OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM**

Na eventualidade da equipa de arbitragem ser alvo de ofensas ou outro comportamento indevido por parte de qualquer interveniente no jogo, após a chegada às instalações desportivas, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.

#### **2.4.9 SERVIÇO DE SEGURANÇA**

- a. Deverá ser identificado e apresentado o agente responsável pela segurança, nos moldes legais.
- b. Não deverá o árbitro dar início ao jogo sem que lhe seja garantida a segurança, nos moldes legais.
- c. Perante a inexistência ou atraso do responsável de segurança, a equipa de arbitragem deverá aguardar no seu balneário até 30 minutos após a hora marcada para o início do jogo.
- d. O local onde as equipas permanecem no caso referido na alínea anterior é da responsabilidade exclusiva das mesmas.
- e. Se o árbitro entender que, em qualquer momento, não lhe estão a ser dadas garantias de segurança e adequada proteção, suspenderá o jogo e relatará, de forma concisa e consolidada, os factos que motivaram a suspensão.



## **2.5 CAPITÃO DA EQUIPA**

### **2.5.1 INDICAÇÃO**

- a. No impresso Mod.144 aparecerá indicado, de forma clara e objetiva, a quem competirá a função de capitão de equipa.
- b. No mesmo impresso Mod.144 surgirá ainda indicado, de forma clara e objetiva, a quem caberá a função de sub-capitão, elemento que substituirá aquele nas respetivas funções, se este abandonar o recinto de jogo por qualquer motivo.
- c. O capitão envergará uma braçadeira de cor distinta do respetivo equipamento e que facilmente o identifique, quer perante a equipa de arbitragem quer perante os demais.
- d. A braçadeira de capitão deverá estar visível a todo o momento, seja a sua função de jogador ou substituto.
- e. A referida braçadeira será transferida para o sub-capitão, quando ocorra o mencionado na alínea b).

### **2.5.2 EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO**

- a. Em qualquer caso um jogo nunca poderá realizar-se ou prosseguir, sem que em cada equipa a capitania esteja entregue a um jogador.
- b. Não é obrigatório que o capitão de equipa esteja presente na superfície de jogo, podendo ser substituto. No entanto terá que estar visível em todos os momentos, quer na superfície de jogo, quer no banco ou em processo de aquecimento.
- c. No caso em que ocorra o descrito em 2.5.1 e) e se verifique o regresso do capitão à superfície de jogo, este poderá reassumir as suas funções, reenvergando a braçadeira, com o conhecimento do árbitro.
- d. Contudo, se a equipa ou o sub-capitão entenderem manter a situação decorrente de 2.5.1 e), o árbitro abster-se-á de intervir.

### **2.5.3 ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO**

- a. Sempre que por lesão ou outra situação prevista nas Leis do jogo, o capitão de equipa tenha de deixar temporariamente a superfície de jogo, mas ficando nas suas imediações, é desnecessária a cedência da braçadeira ao sub-capitão.
- b. Nestes casos considerar-se-á que a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto deste se encontrar a receber tratamento.

### **2.5.4 SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO**

- a. Caso exista a necessidade de se proceder à substituição do sub-capitão nas respetivas funções, caberá ao delegado ou seu representante, designar o jogador ou substituto em causa.
- b. Caso o delegado ou o seu representante se negar a cumprir com o descrito na alínea anterior, o árbitro ver-se-á obrigado a suspender o jogo, mesmo que definitivamente.
- c. De tal facto, fará pormenorizada descrição no seu relatório de jogo.



## **2.6 ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL**

### **2.6.1 ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efetuada em simultâneo.
- b. O AA-terceiro árbitro (ou o AA-cronometrista quando investido das funções deste) acompanhará o árbitro na entrada na superfície de jogo.
- c. Para tal, as duas equipas formarão duas colunas, sendo precedidas pela equipa de arbitragem.
- d. O árbitro posicionar-se-á de tal forma que, ao encarar a tribuna de honra, se encontre ao centro, entre o segundo árbitro (à direita) e o AA (à esquerda).
- e. Com o intuito de permitir que se iniciem à hora prevista e dando cumprimento ao estabelecido no protocolo de contagem regressiva, as equipas deverão estar em local apropriado, devidamente equipadas com o equipamento do jogo ou outro similar e oficial, preparadas para entrar na superfície de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

### **2.6.2 ALINHAMENTO DAS EQUIPAS**

- a. As equipas alinharão de seguida com a presença de todos os jogadores devidamente equipados.
- b. A saudação regulamentar será feita com todos os elementos alinhados de frente para a tribuna de honra.
- c. As equipas perfilarão sobre uma linha imaginária, perpendicular à linha de meio-campo e a uma distância entre 5 e 7m da linha lateral.
- d. A equipa visitante alinhará à direita da equipa de arbitragem.
- e. Concluída a saudação, a equipa visitante cumprimentará os árbitros e a equipa visitada, concluindo-se esta cerimónia com a passagem da equipa visitada em cumprimento à equipa de arbitragem.
- f. Em nenhuma circunstância é permitida dupla saudação, à tribuna de honra e ao lado oposto.

### **2.6.3 SORTEIO INICIAL**

- a. O sorteio inicial será feito na superfície de jogo, no local onde o árbitro se encontrava posicionado para a saudação, mantendo-se os capitães das equipas do lado que lhes correspondeu na saudação inicial.
- b. A escolha da face da moeda pertencerá ao capitão da equipa visitante, a menos que o jogo seja disputado em recinto neutro, cabendo então ao árbitro designar a face que cabe a cada equipa.
- c. A equipa que vencer o sorteio escolherá a baliza que atacará durante a primeira parte.
- d. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.
- e. Se um ou ambos os capitães se recusar(em) a participar no sorteio, deverá o árbitro expulsá-lo(s).
- f. O(s) seu(s) lugar(es) será(ão) então ocupado(s) pelo(s) jogador indicado(s) como sub-capitão.



- g. O(s) jogador(es) expulso(s) poderá(ão) então ser substituído(s), por um substituto inscrito no Mod.144.

#### **2.6.4 OUTRAS CERIMÓNIAS**

- a. A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização da FPF, não pode ser celebrada qualquer outra cerimónia antes ou durante os jogos, incluindo-se a cerimónia do minuto de silêncio.
- b. De igual forma, o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas, dirigentes ou outrem falecido, apenas será permitido após solicitado e devidamente autorizado pela FPF.
- c. Destas autorizações, será o árbitro notificado por comunicado oficial, documento fidedigno apresentado pelo clube solicitante ou comunicação oficial pela FPF.
- d. A simples entrada de crianças a acompanhar os jogadores das equipas não é considerada uma cerimónia, pelo que não existe qualquer impedimento à sua efetivação.

## **2.7 EQUIPAMENTOS E SUAS CARACTERÍSTICAS**

### **2.7.1 EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS**

- a. Quando as duas equipas apresentarem equipamentos iguais, idênticos ou de difícil destriça, mudará de equipamento o clube visitado.
- b. Sendo o jogo disputado em recinto neutro, mudará o clube que tiver a inscrição mais recente junto da FPF, relativamente a provas oficiais.
- c. A expressão "recinto neutro", não reflete as situações de punição disciplinar nem reflete as situações de impossibilidade de utilização, seja por motivo de obras ou outras.

### **2.7.2 EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES**

- a. Os guarda-redes usarão equipamento de cor que os distinga dos demais jogadores e dos árbitros.
- b. Os guarda-redes de uma mesma equipa deverão utilizar equipamento igual.
- c. Sendo a cor da camisola dos guarda-redes adversários igual, idêntica ou de difícil destriça e não sendo possível nenhum deles mudar de camisola, o jogo realizar-se-á.
- d. Permitir-se-á ao guarda-redes a utilização de calças desportivas, luvas e acessórios de proteção, devidamente enquadrados nas Leis de jogo e que não ofereçam perigo para os intervenientes.
- e. As meias utilizadas pelos guarda-redes, quando visíveis, deverão ser da mesma cor das dos restantes colegas, não se permitindo que sejam iguais, idênticas ou de difícil destriça, às meias dos seus adversários.



### 2.7.3 SUBSTITUTOS

Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete, por exemplo) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la no durante o processo de substituição.

### 2.7.4 OUTROS ITENS

- a. Os jogadores, substitutos ou árbitros que usem óculos, podem participar em provas oficiais da FPF, desde que os óculos sejam adequados à prática do futsal, ou seja, com armações em plástico ou *nylon*, equipadas com lentes de plástico ou *nylon* e devidamente seguros.
- b. Poderão os jogadores ou substitutos jogar com luvas de materiais suaves, desde que as mesmas não ofereçam perigo para a integridade física dos intervenientes.
- c. Será permitido o uso de calções “têrmicos”, desde que não ultrapassem o joelho. Caso excedam o tamanho do calção do equipamento de equipa, terão que ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante.
- d. Será permitido o uso de camisolas “têrmicas”, cujas mangas ultrapassem a manga da camisola do equipamento de equipa, desde que sejam ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante.
- e. De igual modo, o uso de calças térmicas (collants), será permitido em circunstâncias especiais e desde que a sua cor não confunda jogadores e árbitros.
- f. Proíbe-se o uso de todo e qualquer outro adereço que o árbitro entenda como perigoso ou que esteja proibido por regulamentação própria.

### 2.7.5 NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS

- a. As camisolas dos jogadores e substitutos terão inserido um número concordante com o indicado nos impressos Mod.144.
- b. Este número é obrigatório nas costas e na parte frontal da camisola.
- c. A aplicação nos calções é facultativa.
- d. Em caso nenhum poderão estar presentes dois ou mais jogadores ou substitutos de uma mesma equipa, ostentando o mesmo número.
- e. O número será de cor contrastante com a cor das camisolas e dos calções.
- f. Caso tal não se verifique ou não se afigure fácil, serão aplicados sobre um fundo de cor que permita o contraste.
- g. Aquando da identificação dos jogadores e substitutos, caberá ao árbitro verificar se cada um deles enverga a camisola e calção, quando este tenha número, com o número correspondente.
- h. No caso de tal não suceder, não será permitida a sua participação no jogo.

### 2.7.6 DIMENSÕES DA NUMERAÇÃO

- a. Nas costas da camisola, o número deve ter uma altura mínima de 25cm.
- b. Na proximidade deste número é permitida a colocação do nome do jogador ou substituto.
- c. Nos calções e na parte frontal da camisola, a altura mínima do número é de 10cm.



### 2.7.7 CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO

- a. Nas provas oficiais da FPF e no início do jogo, a existir o nº 1, este será o guarda-redes indicado no lugar inicial dos impressos Mod.144.
- b. Os demais jogadores e substitutos podem utilizar numeração entre 2 e 99.
- c. A numeração é livre, não tendo que obedecer a nenhuma sequência ou lógica.
- d. A troca de equipamento que implique alteração do número constitui um ato de comportamento incorreto, devendo ser punido como tal.
- e. A falta, deturpação ou extração do número configura um ato de comportamento incorreto, devendo ser punidos como tal.
- f. Na eventualidade de, por lapso do árbitro ou outra circunstância não justificada, tomem parte no jogo um ou mais jogadores ou substitutos envergando camisola sem número ou com número indevido, deverá tal responsabilidade ser assacada, em primeiro lugar, ao clube a que pertence esse jogador ou substituto.

### 2.7.8 SITUAÇÕES EXCECIONAIS

- a. O árbitro deverá assegurar-se sempre e com o máximo de garantias que tem um controlo absoluto da regulamentar relação número/jogador ou substituto.
- b. A realização do jogo será sempre de conveniência geral e primordial para a competição.
- c. Apenas e só em casos totalmente excepcionais, é permitida a participação de jogadores ou substitutos que não cumpram integralmente as determinações constantes nas presentes normas.
- d. Caso se verifique o referido na alínea anterior, o delegado da equipa ao jogo deverá expor em local próprio os motivos de tal incumprimento e o árbitro deverá, obrigatoriamente, fazer pormenorizado relato da situação, fornecendo o maior e mais completo conjunto de informações possível.

### 2.7.9 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a. É regulamentar o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores até ao número máximo de quatro inclusões publicitárias, devidamente homologadas pela entidade organizadora.
- b. A publicidade poderá estar colocada quer à frente quer atrás da camisola, desde que não impeça a correta leitura da numeração.
- c. Nos calções poderá ser colocada na parte posterior dos mesmos, à altura da cintura e/ou na parte frontal, na perna esquerda e sob o logótipo do fabricante ou marca do fabricante.
- d. A manga direita da camisola é um espaço reservado à entidade organizadora da competição e às situações descritas em 2.1.3, podendo ser colocada publicidade pelo clube na manga esquerda.
- e. É proibida a exibição de *slogans* ou outras mensagens, imagens ou publicidade fora dos espaços regulamentarmente previstos.
- f. É proibida a exibição de *slogans* ou outras mensagens, imagens e afins, com cariz crítico ou insultuoso para entidades, jogadores, árbitros, oficiais e espectadores, em qualquer local.
- g. Autoriza-se a colocação do logótipo e/ou nome do fabricante do equipamento, de forma discreta, incluindo na camisola interior.



- h. O símbolo do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial, situando-se de forma a destacar-se e a não se confundir com publicidade.

## **2.8 PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO**

### **2.8.1 CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO**

- a. Se o delegado ao jogo de uma equipa manifestar o desejo de protestar um jogo, por algo relacionado com as condições do recinto de jogo, o árbitro apenas o poderá considerar se apresentado antes do começo do jogo.
- b. Nesse caso, o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade, não constatada previamente.
- c. A verificar-se a irregularidade dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- d. Caso não seja possível tal conformidade, o árbitro não deverá permitir a realização do jogo.
- e. Contudo, nas situações em que o árbitro ateste que a irregularidade verificada não coloca em causa a verdade desportiva, ainda que inultrapassável, deverá proceder à realização do jogo.
- f. Em qualquer dos casos, deverá relatar todos os factos no relatório do jogo e se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, disponibilizar o relatório do jogo, no final do mesmo, a fim de que possa assinar no local apropriado.

### **2.8.2 QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES**

- a. O protesto sobre qualificação dos jogadores deve ser apresentado diretamente na FPF.
- b. Se o delegado ao jogo da equipa manifestar a intenção de apresentar o protesto, deve-lhe ser facultado o relatório do jogo, no final do mesmo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- c. Não deverá o árbitro, por não ser da sua competência, indagar os motivos que levam à exposição de tal protesto do jogo.

## **2.9 CRONOMETRAGEM**

### **2.9.1 PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO**

- a. O AA-cronometrista nomeado agirá no respeito do consignado pela Lei 6 e outras regulamentações.
- b. Assim, e em conjugação com a Lei 7, caberá ao AA-cronometrista, de forma pessoal ou automática, sinalizar o final dos períodos do jogo.
- c. O AA-cronometrista nomeado será o responsável pelo cumprimento do tempo de jogo, de acordo com o legislado.





- d. Nos jogos em que o AA-cronometrista não compareça ou seja dispensado pelo árbitro, a cronometragem será da responsabilidade do árbitro.
- e. O AA-cronometrista deverá garantir que os jogos tenham a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada.
- f. O intervalo entre esses dois períodos não poderá ultrapassar os 10 minutos.
- g. Este intervalo será controlado pelo painel eletrónico existente no recinto.
- h. Em algumas provas oficiais da FPF poder-se-á ter necessidade de jogar um prolongamento, cuja duração será de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos cada.
- i. A duração deste intervalo, entre o 2º período e o prolongamento, não poderá ultrapassar os cinco minutos.
- j. Entre ambos os períodos do prolongamento, não se observará intervalo, havendo apenas lugar à troca de meios-campos e respetivos bancos de técnicos e substitutos.
- k. A exceção ao referido alínea e) ocorrerá nos jogos de escalões **Juniores B, C, D e E**, onde a duração dos jogos será de 30 minutos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada.

## 2.10 JOGOS NOTURNOS

### 2.10.1 HORÁRIOS

- a. Os jogos disputados à noite terminarão até às 24 horas do dia em que se iniciarem, podendo haver uma tolerância de 15 minutos em caso de força maior, devidamente justificada.
- b. Os jogos dos escalões juniores poderão ter início até às 22 horas.

## 2.11 JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS

### 2.11.1 COMUNICAÇÃO

- a. Nos jogos que se revistam de carácter particular, amigável ou outro similar, exige-se ao árbitro que preste conhecimento à sua Associação Distrital ou Regional.
- b. Não o fazendo, incorrerá em sanções disciplinares, ao abrigo do respetivo regulamento.

### 2.11.2 DOCUMENTAÇÃO

- a. Nestes jogos o árbitro deve receber das equipas envolvidas documentação fidedigna e identificadora dos mesmos, como forma de acautelar eventuais ilícitos disciplinares, por parte dos intervenientes.
- b. A documentação será forçosamente enviada à FPF quando registados incidentes que se configurem de índole disciplinar, sob pena de omissão de factos relevantes.
- c. A documentação deverá ser enviada à ADR ou à FPF, quando disputado entre equipas de ADR's diferentes ou com equipas estrangeiras, sempre que o jogo não registe incidentes.



## 3 DECURSO DO JOGO

---

### 3.1 LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

#### 3.1.1 LOCALIZAÇÃO DOS AAS

- a. O AA-terceiro árbitro ficará em zona compreendida entre as duas áreas técnicas e movendo-se entre elas, podendo ultrapassá-las sempre que seja necessário.
- b. O AA-cronometrista ficará sentado junto a uma mesa, na projeção da linha de meio-campo no exterior da superfície do jogo, a uma distância nunca inferior à regulamentada para as vedações.
- c. Ao AA-terceiro árbitro caberá zelar para que a zona compreendida entre as duas áreas técnicas e designada como “zona livre do AA-cronometrista”, não seja indevidamente ocupada, no decorrer do jogo, facilitando assim uma eficácia superior àquela.

#### 3.1.2 FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AAS

- a. Nos jogos em que não exista AA-terceiro árbitro, caberá ao AA-cronometrista assumir em acumulação, as funções respetivas.
- b. O AA-terceiro árbitro está encarregue de facultar, a um elemento oficial de cada equipa e imediatamente antes de cada período de jogo, o documento necessário para os pedidos de tempo-morto.
- c. O AA-terceiro árbitro está encarregue de questionar o oficial responsável pela solicitação do tempo-morto sobre se ainda pretende fazer uso do mesmo, nos casos em que ambas as equipas o hajam solicitado e o mesmo tenha sido concedido à equipa sua adversária, autorizando-o a recolher o documento próprio no caso de não pretender fazer uso do mesmo.
- d. Caso tal responsável não recolha o referido documento, o AA-terceiro árbitro agirá de acordo com a lei, concedendo-lho na primeira oportunidade.
- e. O AA-terceiro árbitro está encarregue de recolher do(s) referido(s) elemento(s) e imediatamente após cada período de jogo, o documento mencionado e não utilizado.

### 3.2 EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES

#### 3.2.1 ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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



- b. No caso em que o atraso seja por parte do AA-cronometrista, este deverá, após autorizado pelo árbitro, assumir as suas funções mas somente no registo de dados, mantendo-se a cronometragem sob a alçada do árbitro.

### **3.2.2 INCIDENTE COM ÁRBITRO**

- a. Se no decurso de um jogo ou no seu período preliminar, o segundo árbitro ou qualquer dos AAs incorrer em procedimento que compagine grave incidente disciplinar ou claro indício de suspeição, o árbitro dispensará os seus serviços e providenciará a sua substituição.
- b. No caso de o elemento dispensado referido se recusar a abandonar a sua função, o árbitro depois de o sensibilizar acerca do inconveniente resultante de tal recusa, deverá solicitar a cooperação do responsável de segurança.

## **3.3 SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES**

### **3.3.1 ENQUADRAMENTO**

Os procedimentos de substituição são descritos de forma exaustiva na Lei 3 que também refere, com clareza, a forma de agir perante infrações e sanções.

### **3.3.2 GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO**

Cabe ao treinador ou seu representante a gestão de substitutos em processo de aquecimento, no que concerne ao seu número.

### **3.3.3 SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO**

- a. Não existe limitação ao número de substitutos em processo de substituição. Contudo, com o intuito de não perturbar o jogo nem os seus agentes, deverão manter-se a uma distância adequada da linha lateral.
- b. Ao substituto de uma equipa que está a jogar de forma sucessiva com guarda-redes volante, entrando e saindo diversas vezes para o lugar daquele, permitir-se-á estar permanentemente em processo de substituição.

### **3.3.4 SUBSTITUIÇÕES NOS TEMPOS-MORTOS**

Não sendo permitidas substituições no decurso dos tempos-mortos, esclarece-se que o mesmo se inicia com a indicação do árbitro, após sinal sonoro e a sinalética correspondente pelo AA-terceiro árbitro e termina com o sinal sonoro indicativo do final do mesmo, um minuto volvido.

### **3.3.5 DESEMPENHO DE FUNÇÕES POR JOGADOR OU SUBSTITUTO INDICADO COMO GUARDA-REDES**

Um jogador ou substituto indicado nos impressos Mod.144 como guarda-redes pode ser chamado a desempenhar essa função ou ainda a substituir qualquer outro colega de equipa, devendo contudo manter o seu número indicado nos referidos Mod.144.



### **3.3.6 SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO**

- a. A substituição e a troca de posto não são, face às leis do jogo, situações com igual configuração.
- b. A substituição do guarda-redes obedece aos mesmos procedimentos dos demais jogadores.
- c. A troca de posto entre o guarda-redes e outro jogador é possível desde que o árbitro de tal seja informado.
- d. A troca só poderá ter lugar com o jogo interrompido.
- e. A substituição poderá ter lugar com a bola em jogo ou com o jogo interrompido.
- f. Ambos os jogadores deverão manter os números com que foram indicados no Mod.144.

### **3.3.7 SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA**

Nos casos em que um jogador seja substituído, após receber assistência médica no interior da superfície de jogo e mesmo não se verificando ferida sangrante, a sua reentrada e participação apenas será permitida após a bola entrar em jogo.

### **3.3.8 REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS**

É responsabilidade do AA-terceiro árbitro registar os jogadores utilizados, anotando para isso os seus números, sabendo sempre quem é jogador, quem é substituto e quem foi ou não utilizado.

## **3.4 PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS**

### **3.4.1 UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO**

- a. O AA-cronometrista está obrigado a exercer a sua função, com a utilização do painel eletrónico.
- b. Caso não exista o referido painel ou o mesmo não se encontre em condições de ser utilizado, a sua função será executada de forma manual.

### **3.4.2 CRONOMETRAGEM MANUAL**

- a. Caso a cronometragem se faça de forma manual, é permitido ao delegado de cada equipa posicionar-se junto ao AA-cronometrista, estando dotados da função de comunicar aos seus oficiais o tempo e outras informações relevantes.
- b. Caso tal se verifique, devem fazê-lo de forma responsável, sem o que se tornam passíveis de sanção disciplinar.
- c. No caso de apenas uma das equipas pretender utilizar esta prerrogativa, o árbitro deve aceitá-lo.

### **3.4.3 REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS**

- a. O registo das faltas acumuladas e dos golos, no painel eletrónico é outra das obrigações do AA-cronometrista.



- b. Sempre e quando o painel disponha apenas de uma função numérica de registo de dados, o AA-cronometrista registará os golos, de forma pública e visível.
- c. Procurar-se-á encontrar um sistema adicional que permita, então, a exibição pública das faltas acumuladas.
- d. Os aspetos referidos em a) e b) serão também aplicados no caso do sistema de registo de dados ser manual.

### **3.5 INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES**

#### **3.5.1 PRINCÍPIOS**

- a. Perante a necessidade de intervir disciplinarmente sobre elementos oficiais, delegados, médico, enfermeiro/fisioterapeuta/massagista e/ou treinadores, é vedada ao árbitro a exibição de cartões, recorrendo-se à comunicação verbal.
- b. Por outro lado, se esta intervenção for sobre jogadores ou substitutos, é obrigatória tal exibição.
- c. Quando um jogador ou substituto, já advertido pelo árbitro, voltar a praticar qualquer ilícito que mereça igual sanção – advertência – o árbitro exibirá o cartão amarelo seguido do vermelho.
- d. Quando um jogador ou substituto já advertido pelo árbitro e antes da exibição do cartão amarelo incorrer numa conduta passível de expulsão, será de imediato expulso.

#### **3.5.2 EXPULSÕES**

- a. Sempre que existam expulsões, sejam diretas ou por dupla advertência, deverá o AA-terceiro árbitro promover o registo no boletim do jogo do AA-cronometrista dos minutos e segundos exatos da ocorrência. Por exemplo, numa situação ocorrida quando faltavam 16 segundos para o final do 1º período, registará 19'44".
- b. Contudo, no relatório do árbitro, tal não será necessário, uma vez que deverá apenas ser averbado o minuto completo. Pelo mesmo exemplo, este registará o minuto 20.
- c. Perante a situação mencionada, deverá também fazer uso do documento anexo (Anexo 3) nesta edição e disponibilizá-la à equipa do jogador em questão.

#### **3.5.3 REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS**

- a. Quando um jogador ou substituto reivindicar, com gestos ostensivos ou com palavras audíveis, a exibição de cartão para um seu adversário, o árbitro deverá adverti-lo de imediato (ou, estando o jogo a decorrer, após aplicação da lei da vantagem, se adequado), por comportamento antidesportivo.
- b. Se essa reivindicação for de forma pouco evidente, deverá o árbitro admoestar na primeira oportunidade, o referido reclamante.
- c. Se um jogador ou substituto levantar a camisola, exibindo *slogans* ou publicidade não autorizada na pele ou na camisola interior, o árbitro deverá informá-lo de que tal não é



autorizado e fazer menção detalhada do facto no relatório do jogo, no capítulo “Outras”, bem como em “Observações do árbitro” nos Mod.144 da respetiva equipa.

#### **3.5.4 EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS**

- a. A exibição de cartões a jogadores ou substitutos será possível no período que medeia entre a entrada das equipas na superfície de jogo e o seu abandono, após a conclusão dos períodos que se tenham que jogar.
- b. A exibição de cartões a jogadores ou substitutos será possível no intervalo dos períodos que se tenham que jogar, mas apenas no interior da superfície de jogo.
- c. De igual modo, esta exibição é possível durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor.

#### **3.5.5 ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. Nos casos em que o árbitro tenha que proceder à advertência de um jogador ou substituto por algo acontecido antes da entrada das equipas na superfície de jogo ou durante um intervalo e longe da vista geral, deverá exhibir-lhe o cartão amarelo no interior da superfície de jogo, imediatamente antes do início ou reinício do jogo.
- b. Caso o jogador ou substituto a advertir não se apresente ou não regresse de imediato, deverá fazer menção da advertência ao delegado e ao capitão de equipa.
- c. Deverá proceder à respetiva advertência na primeira oportunidade ou, caso não regresse, registará no Mod.144 e no seu relatório.
- d. Tratando-se de um jogador que já anteriormente haja sido advertido, logo passível de expulsão, para além de não poder reintegrar o espaço da sua equipa, dever-se-á considerar a redução ou não da sua equipa.
- e. Como tal, tratando-se de uma expulsão antes do início do jogo, isso não implicará redução do número de jogadores, em campo.
- f. Tratando-se de uma expulsão de um jogador, durante um intervalo entre dois períodos, a equipa reiniciará com menos um jogador, em relação ao final do período antecedente.

#### **3.5.6 PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO**

- a. No momento da advertência ou expulsão, o árbitro deverá garantir um adequado nível de serenidade e concentração, que lhe permitam tomar a decisão correta, no tempo certo, perante o elemento exato e de forma conclusiva.
- b. Da sua pronta e controlada intervenção deriva muitas vezes um controlo da ação e uma correta prevenção de retaliação.
- c. No momento da advertência, o árbitro isolará o jogador ou substituto, de modo a ser inequívoco.
- d. No caso do jogador a advertir ou a expulsar se encontre em posição que não erguida, a exibição do cartão será retardada até que a posição do jogador seja adequada.
- e. No momento da exibição do cartão e até porque o infrator se encontra isolado, o árbitro deverá manter uma distância de conforto e inexpressividade emotiva.
- f. Em qualquer momento da exibição dos cartões o árbitro deverá assegurar-se que o jogador ou substituto tem perfeita consciência da sanção que lhe está a ser aplicada.



- g. Contudo, em situações em que o jogador advertido ou expulso tenha que ser transportado, de maca ou outra forma, para fora da superfície de jogo, a exibição do cartão deverá ser feita, como forma de prevenir todos os elementos da sua equipa, dessa sanção.

### **3.5.7 RECUSA DE ABANDONO**

- a. No caso de expulsão e recusa de abandono por parte de um qualquer integrante do banco de técnicos e substitutos, após haver recebido ordem de expulsão, o árbitro solicitará a cooperação dos restantes integrantes, de forma a fazer respeitar a sua decisão.
- b. Caso se trate de um jogador expulso pelo árbitro que se recusa a abandonar a superfície de jogo e zonas adjacentes, deverá recorrer-se à intervenção e cooperação do capitão de equipa, em primeira instância e se necessário ao delegado ao jogo.
- c. Perante uma eventual frustração das tentativas referidas nas alíneas anteriores, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo, não devendo em caso algum recorrer ao responsável de segurança.

### **3.5.8 EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO**

- a. Em caso de expulsão do referido banco, do médico ou enfermeiro / fisioterapeuta / massagista, as funções de prestar assistência a jogadores ou substitutos, manter-se-ão.
- b. Contudo, deverá posicionar-se em local considerado adequado ao desempenho da função, mas não poderá permanecer no referido banco.
- c. Em caso de expulsão do referido banco de um delegado, as suas funções deverão manter-se apenas no caso em que seja o único.
- d. Perante a expulsão mencionada na alínea anterior e tendo essa equipa outro delegado, assumirá este a função, ficando o delegado expulso isentado do seu exercício.
- e. Contudo, o delegado expulso afastar-se-á da superfície de jogo e zonas adjacentes, sendo-lhe apenas permitido o acesso ao recinto, após o final do jogo.

## **3.6 INSUBORDINAÇÃO**

- a. Se uma equipa, a dado momento de um jogo, num recomeço que lhe compete efetuar, se recusa a retomar o mesmo, o árbitro deverá esclarecer o capitão de equipa de que, a persistir tal conduta, suspenderá definitivamente o jogo por insubordinação.
- b. Excetuam-se os casos em que os recomeços sejam puníveis com a regra dos 4 segundos, de acordo com as Leis do jogo, em cujas situações o árbitro agirá em conformidade.
- c. De eventual ato desta natureza deverá o árbitro fazer detalhado registo no seu relatório.



### **3.7 OUTROS CONFLITOS GRAVES**

#### **3.7.1 CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS**

Perante a ocorrência de conflitos massificados ou generalizados, envolvendo intervenientes do jogo, não caberá ao árbitro fazer uso da sua presença física no local da(s) contenda(s).

#### **3.7.2 ATUAÇÃO DO ÁRBITRO**

- a. Não se exige ao árbitro dominar o conflito.
- b. Não se exige ao árbitro que aja de forma a garantir a prossecução do jogo.
- c. A ação vital do árbitro será, essencialmente, garantir o respeito pela disciplina e Leis do jogo.
- d. Todos os envolvidos nos incidentes, que revelaram animosidade ou agressividade, deverão ser alvo de sanção disciplinar.
- e. Se por algum motivo não lhe for possível reconhecer e identificar os elementos referidos na alínea anterior, suspenderá definitivamente o jogo.
- f. O árbitro deverá fornecer / reportar todas as informações no respetivo relatório, sem o que incorrerá na omissão de factos relevantes.

#### **3.7.3 SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a. Deverão sensibilizar-se todos os agentes desportivos que a participação em atos que configurem falta de espírito desportivo e de respeito penalizam a modalidade, a entidade organizadora das provas e o país, não podendo existir impunidade perante tal gravidade e insensatez.
- b. De todos os incidentes e seus intervenientes deverá o árbitro fazer menção circunstanciada e objetiva, no seu relatório do jogo.

#### **3.7.4 AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM**

- a. Quando um elemento da equipa de arbitragem seja vítima de agressão de um jogador ou substituto, de um técnico ou oficial ou funcionário de um clube e fique incapacitado de manter a sua função no jogo, este deverá ser dado como suspenso definitivamente.
- b. Sendo a agressão perpetrada por indivíduos não identificados anteriormente, o árbitro em colaboração com o responsável de segurança, deverá envidar todos os esforços para identificar o(s) agressor(es).
- c. Seja ou não possível tal identificação, deverá o árbitro dirigir-se ao posto policial mais próximo, apresentando a devida participação.
- d. Deverá dirigir-se ao estabelecimento hospitalar mais próximo ou mais seguro, para ser examinado, solicitando o correspondente comprovante.
- e. De todos os incidentes, deverá fazer pormenorizado relato no seu relatório, mencionando todos os dados referentes ao responsável de segurança e ao posto policial onde foi, eventualmente, apresentada queixa.
- f. Deverá ainda ser anexa uma adenda em que se comprovem as lesões sofridas, enviando-a para a entidade organizadora da prova.





- g. Apresentará a participação em tribunal correspondente, sendo que a FPF apoiará na forma julgada conveniente, tal participação.

### **3.7.5 AGRESSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA**

- a. Perante a agressão a agente do serviço de segurança que lhe seja transmitida pelo responsável de segurança e no caso de pretender testemunho no relatório do árbitro, deverá este solicitar essa manifestação por escrito.
- b. Nos casos em que a mesma é presenciada por elemento(s) da equipa de arbitragem, o árbitro deverá sempre mencionar tal, no respetivo relatório.

## **3.8 ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES**

### **3.8.1 ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a. O regulamento de provas oficiais de cada competição define a zona reservada aos Agentes Desportivos, bem como os elementos que podem permanecer na mesma.
- b. Sempre que o árbitro verifique a presença de elementos na zona reservada aos Agentes Desportivos que não estejam autorizados a aí permanecer, deve mencionar o facto no relatório do árbitro.

### **3.8.2 ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS**

- a. A partir do momento em que o árbitro chega ao recinto de jogo, apenas poderão estar presentes ou circular na zona reservada aos Agentes Desportivos os elementos indicados na alínea d).
- b. Impende sobre o delegado ao jogo da equipa visitada a responsabilidade de limitar a circulação de pessoas, nos casos em que se disputem outras competições desportivas, nas instalações.
- c. Impende sobre as equipas a responsabilidade de zelar pelo comportamento dos membros da sua comitiva.
- d. Têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos os seguintes elementos:
- Delegados da FPF, a Equipa de Arbitragem e o *staff* da FPF;
  - Elementos inscritos nos impressos Mod.144;
  - Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
  - Diretor de Segurança;
  - Agentes da força de segurança;
  - Assistentes de recintos desportivos;
  - Apanha-bolas;
  - Presidentes dos Clubes participantes;
  - Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;



- Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da FPF;
  - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito.
- e. A FPF autoriza ainda a acreditação de oito elementos por Clube, desde que devidamente inscritos na FPF, que podem aceder à zona reservada aos Agentes Desportivos até 30 minutos antes do início do jogo e a partir dos 15 minutos depois do seu termo.
- f. Fora do período referido no número anterior, os elementos mencionados na alínea anterior devem recolher ao balneário do respetivo Clube ou tomar o lugar que o seu título de ingresso permita.

### **3.8.3 ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO**

- a. Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo aceder à superfície de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.
- b. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores:
- Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
  - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
  - Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
  - Agentes das forças de segurança pública;
  - Diretor de Segurança;
  - Assistentes de recintos desportivos;
  - Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
  - Elementos do Método SINAPSE (vide ponto 2.2.12);
  - Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
  - Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.
- c. Os funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.



### **3.9 PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO**

#### **3.9.1 PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO**

- a. Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa manifeste a intenção de protestar um jogo, por anormalidades relacionadas com as condições do recinto de jogo, no decurso do mesmo, o referido delegado informará o árbitro desse propósito, na próxima interrupção do jogo.
- b. Nesse caso o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade.
- c. A verificar-se a anomalia dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.
- d. Caso não se consiga solucionar o problema, de acordo com as Leis do jogo, o jogo será suspenso e o mesmo será detalhado no relatório do árbitro.
- e. Constatando que a aludida anomalia não se verifica, o árbitro prosseguirá com a concretização do jogo.
- f. Em qualquer dos casos, o árbitro deverá facultar o seu relatório ao delegado, no final do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- g. Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.

#### **3.9.2 PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM**

- a. Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa pretender protestar um jogo, por situações relacionadas com decisões de arbitragem, tal protesto apenas será considerado pelo órgão competente se o referido delegado manifestar tal desejo, no final do jogo.
- b. O árbitro deverá facultar o seu relatório ao delegado, no final do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.
- c. Deverá também relatar todos os factos relevantes no relatório do jogo.

### **3.10 HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS**

- a. A ingestão de líquidos ou sólidos, por parte de jogadores ou substitutos, apenas é permitida no exterior da superfície do jogo.
- b. Sempre que um jogador pretenda hidratar-se, esteja a bola em jogo ou não, sem cumprir com o processo de substituição, deverá solicitar autorização ao árbitro.
- c. As bebidas ao dispor dos jogadores e substitutos deverão estar em recipientes de plástico ou materiais similares e não podem, sob pretexto algum, ser transportadas ou lançadas para o interior da superfície de jogo.



### **3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO**

#### **3.11.1 ZONAS DE AQUECIMENTO**

- a. De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.
- b. Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.
- c. Quando não se torne viável a localização referida, a zona de aquecimento poderá prolongar-se desde o aludido banco e até junto ao arco de círculo do pontapé de canto.
- d. Em caso algum será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento, do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e. Em caso algum será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.

#### **3.11.2 NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO**

- a. Será permitido a cada equipa, nas provas oficiais da FPF, manter em processo de aquecimento um número máximo de 5 substitutos, desde que um deles seja guarda-redes e se encontre equipado como tal.
- b. Caberá ao treinador fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.
- c. Permitir-se-á ao treinador adjunto ou ao preparador físico, se incluído no Mod.144, permanecer na zona de aquecimento, para orientar os exercícios tidos como convenientes, aos substitutos.
- d. Desde que os substitutos em processo de aquecimento se mantenham na zona referida em 3.11.1 e não interfiram de qualquer forma com o decorrer do jogo, com o trabalho dos árbitros ou interajam com o público, o árbitro não deve interferir de qualquer forma com o processo de aquecimento.

### **3.12 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA**

#### **3.12.1 PROCEDIMENTO**

- a. No decurso de um jogo em que o serviço de segurança seja garantido por uma força de segurança (PSP, GNR ou outra com capacidade legal de detenção), o árbitro não permitirá a prisão de um interveniente por um agente de qualquer das referidas forças.
- b. Caso o agente concretize tal desígnio, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo.
- c. Deverá também relatar todos os factos no relatório do jogo.



### **3.13 JOGOS SUSPENSOS**

#### **3.13.1 PROCEDIMENTO**

- a. Quando o árbitro suspender um jogo, no exercício dos poderes e deveres que lhe são conferidos pelas Leis do jogo, caberá aos capitães e delegados das duas equipas indagar junto do árbitro se o jogo prosseguirá ou não, devendo o árbitro esclarecer a situação de forma clara.
- b. Sendo a interrupção ou suspensão do jogo por motivos de incidentes envolvendo espetadores, o árbitro deverá aguardar que o responsável de segurança lhe garanta as condições de segurança para todos os intervenientes no jogo para decidir sobre o eventual reatamento do mesmo.
- c. Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo aquela equipa que, a pretexto da interrupção, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- d. A suspensão assumirá contornos de definitiva se o jogo não recomeçar até 30 minutos depois da interrupção.
- e. Considerar-se-á como tendo abandonado o jogo, aquela equipa que, a pretexto de expirado o período de tempo referido, o abandone sem assegurar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- f. Após decidida a interrupção definitiva e participada aos delegados e capitães das equipas, o árbitro só poderá reconsiderar e recomeçar o jogo se os jogadores ainda estiverem no recinto de jogo e somente caso se verifique engano na cronometragem.

#### **3.13.2 Novo JOGO**

- a. Quando por questões relacionadas com meteorologia ou outras, um jogo não possa ser iniciado, transferido (conforme mencionado no ponto 2.2.6) ou concluído, este deverá ficar marcado para o mesmo recinto ou outro, de acordo com o mencionado em 2.2.6 e realizar-se 24 horas mais tarde.
- b. Ficarão isentadas desta obrigação as equipas se, de imediato e após assinarem a documentação necessária, se comprometam a acordar uma data ou delegar na FPF a marcação do jogo de repetição ou de partes do mesmo.
- c. Caberá sempre ao órgão de justiça desportiva decidir, em última instância, sobre o descrito na alínea b.
- d. De seguida, caberá ao árbitro tão pronto quanto possível, contactar a entidade que o nomeou, relatando o ocorrido e aceitando as indicações.

### **3.14 INTERVALOS**

#### **3.14.1 INTERVALO**

- a. De acordo com as Leis do jogo, o intervalo é obrigatório.



- b. Nas provas oficiais da FPF, o intervalo entre os dois períodos do jogo não pode ultrapassar os 10 minutos, conforme mencionado no ponto 2.9.1 f.
- c. Contudo, perante o acordo de ambas as equipas em reiniciar o jogo sem que esteja cumprido o tempo referido, o árbitro deverá anuir.
- d. Se após o final do 1º período do jogo, uma ou ambas as equipas assinalarem intenção de permanecer na superfície do jogo, o árbitro autorizará, responsabilizando o(s) delegado(s).

### **3.14.2 PROLONGAMENTO**

- a. Nas provas oficiais da FPF em que haja necessidade de jogar-se um prolongamento, o intervalo entre o final do 2º período e o prolongamento não poderá ultrapassar os 5 minutos, conforme mencionado no ponto 2.9.1 i.
- b. O árbitro avisará o delegado e o capitão da(s) equipa(s) que pretendam rumar ao balneário de que não poderão exceder a duração prevista no mesmo ponto, com o necessário sorteio já incluído.
- c. Nas provas oficiais da FPF não se observará intervalo entre os períodos do prolongamento, conforme mencionado no ponto 2.9.1 j.

## **3.15 PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS**

Sempre que o árbitro se depare com a participação de jogadores com necessidades especiais, deverá fazer menção no seu relatório e, caso tal lhe aporte obstáculos de qualquer ordem, deverá ser metuculoso nesse relato.

## **3.16 PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE**

### **3.16.1 PROCEDIMENTOS**

- a. As Leis do jogo incluem um capítulo em que se esclarecem, de forma exaustiva, todos os procedimentos a observar, bem como a forma de agir perante infrações e sanções.
- b. Em situações em que se verifique este processo e cujo jogo esteja a ser transmitido em direto, via TV ou outro, recomenda-se que o árbitro seja proactivo e o processo dinâmico.

### **3.16.2 SORTEIO**

- a. Perante a necessidade de se proceder a este método de desempate, o árbitro procederá a sorteio para verificar a que equipa cabe executar o primeiro pontapé.
- b. A escolha entre efetuar ou defender o primeiro pontapé é da responsabilidade de quem vencer o sorteio.
- c. Em jogos disputados em recinto neutro, caberá ao árbitro determinar qual a face da moeda a que corresponde cada equipa.
- d. Em jogos disputados em recinto de uma das equipas, caberá ao capitão visitante escolher qual a face da moeda que corresponde à sua equipa.



### **3.16.3 BALIZA**

- a. Cabe ao árbitro decidir em qual das balizas se desenrolará todo o processo.
- b. Deverá considerar para tal a existência das melhores condições gerais, para todos os intervenientes.
- c. Deverá considerar para tal, a existência das melhores condições gerais, para eventual transmissão via TV ou similar processo de registo.
- d. Nos casos em que todos os pontos anteriores estejam salvaguardados e equilibrados, deverá verificar o posicionamento dos apoiantes das equipas.
- e. Perante uma situação de eventual benefício, na escolha de uma das balizas, recomenda-se o recurso a um sorteio, por moeda ao ar.



## 4 CONCLUSÃO DO JOGO

---

### 4.1 DOCUMENTAÇÃO

#### 4.1.1 PROCEDIMENTO A ADOTAR

- a. O árbitro deverá, após terminar o jogo, fazer de forma coletiva a verificação de todos os dados a registar, tais como:
  - i. Os substitutos não participantes
  - ii. O resultado do jogo
  - iii. As advertências
  - iv. As expulsões, concretizadas ou consideradas
  - v. Ações disciplinares sobre oficiais/técnicos
  - vi. Outras situações, como observações do árbitro
- b. Legitimar-se-á, com a sua assinatura ou rúbrica, as informações prestadas no Mod.144.

#### 4.1.2 IMPRESSO MODELO 144

- a. Solicitará ao delegado ao jogo de cada equipa ou ao seu representante a confirmação, também mediante assinatura ou rúbrica, da aceitação do mencionado no Mod.144.
- b. Após a recolha de tal assinatura, devolver-lhe-á a documentação que lhe respeita, ou seja, o duplicado do Mod.144 e os cartões-licença ou o documento que os substituiu.
- c. No caso de não existir aceitação do conteúdo inserido nos Mod.144 e, como tal, perante a recusa em assinar o documento que lhe corresponde, o árbitro procederá à retenção dos cartões dos elementos expulsos, caso tal se tenha verificado.

#### 4.1.3 RELATÓRIO DO JOGO

- a. O árbitro está obrigado ao cumprimento do seu dever de elaborar o relatório do jogo, de imediato, onde deverão constar todos os dados suscetíveis de análise e reflexão, por parte dos diversos órgãos relacionados com a entidade organizadora.
- b. Não o fazendo, incorre na prática de incumprimento de normas regulamentares.
- c. O relatório deve ser assinado por todos os elementos da equipa de arbitragem que são solidariamente responsáveis pelo seu conteúdo.

### 4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES

#### 4.2.1 PROCEDIMENTO

- a. Aquando da saída das instalações deverá verificar, em consonância com o responsável de segurança, a salvaguarda das condições adequadas para a sua saída.





- b. Após esta verificação, deverá devolver o documento que serviu de identificação ao responsável de segurança, se aplicável.

#### **4.2.2 DANOS NA VIATURA**

- a. Em caso de danos na viatura, o árbitro deve dar conhecimento ao responsável de segurança, procedendo à vistoria conjunta da viatura, se possível.
- b. Em qualquer caso o árbitro deverá dirigir-se ao posto policial mais próximo e apresentar a respetiva participação.
- c. Deverá elaborar relatório complementar a enviar à FPF relatando detalhadamente todos os factos de que tenha conhecimento.
- d. Posteriormente deverá enviar à FPF um orçamento para a reparação da viatura, examinando com a entidade competente os danos sofridos.

### **4.3 ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO**

#### **4.3.1 PROCEDIMENTO**

- a. O árbitro deverá fazer cópia da documentação do jogo, sendo seu fiel depositário no período de uma época desportiva.
- b. Desta documentação deverá fazer chegar cópia, se tal lhe for requisitado por órgão competente, devendo dar conhecimento de tal ao Conselho de Arbitragem.
- c. Deverá enviar, dentro dos prazos regulamentares e adequados, toda a documentação devida, em envelope próprio e distribuído pelos serviços do Conselho de Arbitragem.
- d. Nos casos em que exista necessidade de enviar documentos que, pelo seu volume, exijam um tipo de envelope diferente, deverá o árbitro avisar, pelos canais de comunicação ao seu dispor, os serviços do Conselho de Arbitragem.



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

Normas e Instruções - FUTSAL

---

## **ANEXOS**

---



## ANEXO 1

FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL  
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA



JOGO - \_\_\_\_\_

CINCO INICIAL					SUBSTITUTOS				

EQUIPA \_\_\_\_\_

201\_ \_ \_ \_ O RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

**NOTA:** Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL  
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA



JOGO - \_\_\_\_\_

CINCO INICIAL					SUBSTITUTOS				

EQUIPA \_\_\_\_\_

201\_ \_ \_ \_ O RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

**NOTA:** Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL  
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA



JOGO - \_\_\_\_\_

CINCO INICIAL					SUBSTITUTOS				

EQUIPA \_\_\_\_\_

201\_ \_ \_ \_ O RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

**NOTA:** Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL  
FICHA DE CONSTITUIÇÃO NUMÉRICA



JOGO - \_\_\_\_\_

CINCO INICIAL					SUBSTITUTOS				

EQUIPA \_\_\_\_\_

201\_ \_ \_ \_ O RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

**NOTA:** Este documento deverá ser devolvido à equipa de arbitragem, após preenchido, até 10' (dez minutos) antes da hora marcada para o início do jogo.



## ANEXO 2

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL Jogo: \_\_\_\_\_

VERIFICAÇÃO DE CORES

	Equipa A		Equipa B		Árbitro	
	Jogadores	GR	Jogadores	GR		
					SINAPSE	



### ANEXO 3

**FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL**  
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA \_\_\_\_\_

**JOGADOR EXPULSO**

Nº	TEMPO

**INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO**

TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.

**FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL**  
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA \_\_\_\_\_

**JOGADOR EXPULSO**

Nº	TEMPO

**INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO**

TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.

**FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL**  
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA \_\_\_\_\_

**JOGADOR EXPULSO**

Nº	TEMPO

**INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO**

TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.

**FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL**  
DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA \_\_\_\_\_

**JOGADOR EXPULSO**

Nº	TEMPO

**INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO**

TEMPO

À ATENÇÃO DOS RESPONSÁVEIS: Mesmo que expirado o tempo de penalização, o substituto terá que receber um sinal CLARO do AA (terceiro árbitro ou cronometrista), para poder entrar, tornando-se então jogador.