



CONSELHO DE **ARBITRAGEM**

ÉPOCA 2018/2019

Normas e Instruções

- Futebol -

SETEMBRO 2018

Índice

Mensagem do Presidente	4
Capítulo 1.....	5
1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
2 - APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	7
4 – VISTORIA DO TERRENO DE JOGO.....	8
5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO	9
6 - ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE	9
7– IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS	11
8 - FALTA DOS CARTÕES LICENÇA.....	12
9 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	13
10 - ATRASO DE UMA EQUIPA.....	15
11 – OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	16
12 - POLICIAMENTO DE JOGOS DE FUTEBOL.....	16
13 – BOLAS A UTILIZAR.....	17
14 – CAPITÃO DE EQUIPA	18
15 - ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS	19
16 - SORTEIO INICIAL	19
17 – REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	20
18 - PROTESTOS DE JOGOS.....	21
19 – DURAÇÃO DOS JOGOS.....	23
20 - JOGOS NOTURNOS	23
21- JOGOS PARTICULARES.....	23
Capítulo 2.....	24
1– ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	25
2 - CONDUTA IMPRÓPRIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	25
3 – NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES	25
4 – ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO	27

5 – AÇÕES DISCIPLINARES	28
6 – RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO	30
7 – INCIDENTES GRAVES.....	30
8 - ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO.....	30
9 – HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS	30
10 – ZONA DE AQUECIMENTO DOS JOGADORES SUPLENTE.....	31
11 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE	31
12 - JOGOS INTERROMPIDOS.....	31
13 - JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS.....	32
14 – AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE	33
15 – EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM AOS BALNEÁRIOS NO INTERVALO.....	33
16 – TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES.....	34
Capítulo 3.....	35
1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	36
2 - ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	36
3 – DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	37
4 – ITINERÁRIOS.....	37
5 – OFERTAS E LEMBRANÇAS	37
6 – RELATÓRIO DE JOGO	38
7 - REMESSA DE DOCUMENTAÇÃO/INFORMAÇÃO	40
Anexos	42
1 - Relatório Eletrónico	43
2 – Ficha Técnica (Mod 143).....	45
3– Impresso de Vistoria de Veículo	48
4 – Impresso de Substituição de Jogador.....	49
5 – Impresso de Identificação da Equipa de Arbitragem	50
6 – Relatório do 4º Árbitro	51
7 – Credencial PCS.....	52
8 – PCS – Boletim Segurança – Relatório de Ocorrências.....	53

Mensagem do Presidente

Decorridos alguns anos desde a última atualização profunda às Normas e Instruções para Árbitros de Futebol, é altura de proceder não só à atualização mas também a uma reestruturação das presentes Normas.



Pela sua natureza, este é um documento suscetível a constantes alterações quer por via do acréscimo de competições quer de alterações aos Regulamentos próprios das Competições.

No entanto julgamos tratar-se de uma ferramenta de trabalho imprescindível, pelo que a sua atualização neste momento era necessária.

Este trabalho que contou com a colaboração de diversos intervenientes (árbitros, técnicos de arbitragem, competições, ADR's, entre outros) é um complemento importante às Leis de Jogo, na medida em que contempla uma série de aspetos práticos que as referidas Leis não referem nem detalham.

Reúne ainda um conjunto importante de informação constante dos diversos Regulamentos das Competições nacionais, embora de forma resumida, pelo que se recomenda também a leitura atenta dos mesmos.

Votos de bom trabalho,

José Fontelas Gomes

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 - O equipamento da equipa de arbitragem é composto por camisola, calções, meias e calçado adequado;

1.2 - O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor, modelo e marca uniforme;

1.3 - Caso sejam fornecidos equipamentos pela entidade organizadora da competição ou jogo, deverão ser esses os equipamentos a utilizar;

1.4 - O uso dos equipamentos oficiais fornecidos pela FPF em jogos particulares só é permitido quando sejam nomeados pelo Conselho de Arbitragem da FPF ou pelo Conselho de Arbitragem da Associação onde estejam filiados;

1.5 - A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Só pode ser exibida nas mangas da camisola sem exceder 200 cm²;

1.6 - Podem ainda conter, em cada peça, o emblema do fabricante sem exceder 20 cm², bem como o logótipo da FIFA e/ou da FPF.

2 - APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.1 - O árbitro deve munir-se, de acordo com as Leis de Jogo, dos seguintes apetrechos:

- Apito(s)
- Relógio(s) (com cronómetro)
- Cartões amarelo e vermelho
- Bloco de apontamentos (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)

2.2 - Devem ainda ser portadores de:

- Lápis ou esferográfica
- Moeda(s)

2.3 - Os árbitros assistentes devem munir-se especialmente de:

- Bandeiras de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de "Sinal Beep" para o recetor do árbitro;

- Relógio com cronómetro;
- Bloco de apontamentos (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)
- Lápis ou esferográfica

2.4 - O quarto árbitro, quando existente, deverá munir-se obrigatoriamente de todos os acessórios atrás mencionados, como necessários ao árbitro;

2.5 – Podem os elementos da equipa de arbitragem utilizar equipamento para comunicar entre si - dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores, etc;

2.6 - Podem ainda utilizar sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho;

2.7 - Podem ainda utilizar no pulso uma braçadeira para limpar o suor.

2.8 - Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de usar joias ou qualquer outro equipamento eletrónico não autorizado.

3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

3.1 - A equipa de arbitragem deve chegar às instalações onde o jogo se irá realizar, com uma antecedência mínima de noventa minutos em relação à hora de início do jogo.

3.2 - Deverá estacionar a sua viatura no local reservado para o mesmo ou em local a indicar pela entidade responsável pelas instalações ou pelo Comandante da Força Policial (ou PCS).

3.3 – Assim que possível deverá informar os delegados de ambas equipas sobre a reunião a realizar com a presença de ambos no balneário da equipa de arbitragem ou numa sala que eventualmente o delegado da equipa da casa disponibilize para o efeito, com os seguintes tópicos:

- Equipamentos (dos jogadores, guarda-redes titulares e suplentes), coletes para os suplentes e para os apanha-bolas (caso existam) e braçadeiras dos elementos oficiais;
- Local de aquecimento dos jogadores suplentes (combinado pelo grupo de árbitros C2 ser atrás da linha baliza onde se encontra o seu guarda-redes no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e a interseção da linha de baliza com a área de baliza). Reforçar a alteração da lei para este ano em caso de interferência de jogadores suplentes ou elementos técnicos com o jogo – pontapé de penalti e expulsão);
- Verificação das bolas necessárias para a realização do jogo;

- Entrega dos papéis das substituições;
- Informar o tempo em que os jogadores deverão estar à porta da cabine para a sua identificação;
- Preenchimento da ficha da viatura e assinatura dos delegados de ambas equipas;
- Informar sobre o tempo para entrega da documentação após o final do jogo (15 minutos e em simultâneo).

3.4 - Em competições da FPF deverá inspecionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas e o Comandante da Força Policial e preencher o impresso apropriado "Vistoria de veículo", solicitando a assinatura das entidades presentes, devendo submetê-lo à FPF apenas no caso de se verificar qualquer anomalia na viatura.

3.5 - No caso das competições profissionais a chegada às instalações deverá ser no mínimo com uma antecedência de 90 minutos.

4 – VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

4.1 – Deverá inspecionar o terreno de jogo e seus acessos, nomeadamente:

a) O estado do terreno de jogo (se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores)

b) As marcações (se são visíveis, com linhas contínuas e com materiais não perigosos). Nos campos com relva artificial podem existir outras marcações, a cor diferente e claramente distintas das marcações de futebol, devendo as de futebol 11 ser em branco.

c) As bandeirolas (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo).

d) As balizas e respetivas redes (se estão bem presas ao solo e à baliza de forma a não deixarem passar a bola e se os fios utilizados não têm uma espessura inferior a 2,5 milímetros). Nova vistoria deve ser feita antes do início da 1.ª e da 2.ª parte, pelo árbitro assistente que atua mais próximo de cada uma das balizas.

e) As placas numeradas ou placard luminoso para as substituições.

f) A existência de maca para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade.

g) Na vistoria poderão ter a companhia dos elementos definidos para o efeito no Regulamento da Competição. Poderão ainda efetuar os testes dos sistemas de comunicação que possuam.

4.2 - É expressamente vedada a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicado ou aprovado pela Organização da Competição.

5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO

5.1 - As dimensões do terreno de jogo são as previstas nas respetivas Leis do Jogo, bem como as constantes dos regulamentos das competições.

5.2 - Os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais de Seniores são disputados em retângulos com as dimensões mínimas de 100 x 64 metros e máximas de 105 X 68 metros.

5.3 - O piso dos campos deve ser plano, de terra batida ou relvado natural ou sintético.

5.4 - O piso relvado, natural ou sintético, é obrigatório para os jogos da Taça de Portugal e dos Campeonatos Nacionais de Seniores bem como de algumas categorias jovens, de acordo com os respetivos Regulamentos.

5.5 - Nas competições profissionais, de acordo com o respetivo Regulamento, os jogos são obrigatoriamente disputados num terreno de jogo de relva natural, não podendo, em caso algum, ser inferior a 100 metros de comprimento e 64 metros de largura.

6 - ÁREA TÉCNICA E BANCO DE SUPLENTE

6.1 - A área técnica refere-se aos jogos que se disputam em estádios que oferecem lugares sentados para os elementos da equipa técnica e para os suplentes, devendo ser seguidas as seguintes orientações:

- A área técnica estende-se 1 m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até 1 metro da linha lateral
- Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a área técnica

6.2 - Os ocupantes da área técnica:

- São identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição
- Devem manter um comportamento responsável

- Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo, para tratar de um jogador lesionado.
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica

6.3 - Apenas poderão permanecer no banco de suplentes durante o tempo regulamentar, em número máximo definido pelo Regulamento da respetiva competição, os seguintes elementos constantes das fichas técnicas:

- 7 Jogadores suplentes no máximo para o futebol de 11 (5 para o futebol de sete)
- Delegado(s)
- Treinador(es)
- Médico
- Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista

6.4 – No Campeonato de Portugal é obrigatória a presença de um Delegado ao Jogo e um Treinador.

6.5 - Nas competições profissionais, de acordo com o respetivo Regulamento, é obrigatória a presença de médico no banco de suplentes em todos os jogos da competição mais elevada e é obrigatória a presença de médico no banco de suplentes do clube visitado na segunda competição.

6.6 - Os jogadores suplentes devem estar devidamente equipados e com fato de treino ou coletes que os distingam dos jogadores de campo.

6.7 - Os restantes elementos do Banco de Suplentes, dirigentes e técnicos, devem possuir braçadeiras de identificação.

6.8 - Os jogadores substituídos podem tomar lugar no Banco de Suplentes.

6.9 - O Regulamento da Competição poderá definir os moldes em que um Banco Suplementar para cada clube, fora da área técnica, poderá ser utilizado.

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

7– IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

7.1 - Os Delegados dos clubes visitados devem apresentar-se perante a equipa de arbitragem à chegada destes ao estádio, com a antecedência mínima de 75 minutos.

7.2 - Até 60 minutos antes do início do jogo os Delegados dos Clubes são obrigados a apresentar ao árbitro a ficha técnica de jogo, com a identificação de:

- Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela FPF e os respetivos cartões licença;
- Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
- Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
- Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa

7.3 - Para além da entrega dos cartões de todos os elementos supramencionados, os Delegados ao jogo devem na mesma altura apresentar ao árbitro as Fichas Técnicas oficiais em duplicado e totalmente preenchidas com as vinhetas dos jogadores.

7.4- O duplicado das Fichas Técnicas deve ser entregue ao Delegado de cada clube após o final do jogo, depois do árbitro mencionar os números dos jogadores advertidos e/ou expulsos, bem como das expulsões de Delegados ou elementos técnicos.

7.5- Os Delegados só poderão ser substituídos pelos seguintes indivíduos, por ordem de prioridade:

- Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
- Treinador
- Secretário Técnico
- Capitão da equipa
- Sub-Capitão da equipa

7.6- Os árbitros verificarão as Fichas Técnicas oficiais, tendo em atenção as seguintes obrigações:

- Identificar os jogadores, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença,

nunca confiando esse cargo a outrem, nem deixando de o fazer.

- Verificar na ficha técnica os jogadores efetivos e suplentes que tenham participado no encontro, registrando, no local apropriado, o número dos jogadores substituídos e dos substitutos, bem como o tempo das substituições.
- Indicar nas observações, no verso do impresso, o resultado do jogo e os elementos que foram advertidos e/ou expulsos, ou considerados como tal.
- Visar, mediante a aposição da sua rubrica nas fichas técnicas, todas as informações nelas mencionadas.
- Assegurar que os Delegados dos clubes confirmem, mediante assinatura no verso das fichas técnicas, todas as informações constantes das mesmas.
- Devolver aos Delegados dos clubes, no final do encontro, todos os cartões referentes ao jogo.
- Reter e enviar juntamente com a documentação do jogo os cartões dos elementos expulsos, no caso do Delegado do clube se recusar a assinar o verso das fichas técnicas.
- Enviar à FPF, no próprio dia do jogo, toda a documentação, para além da submissão em plataforma eletrónica do respetivo Relatório.

7.7 – Nas competições profissionais, a ficha técnica é preenchida pelos clubes até 75 minutos antes da hora de início do jogo e validada pelo árbitro até 60 minutos antes do início de jogo, em moldes definidos pelo Regulamento da Competição.

8 - FALTA DOS CARTÕES LICENÇA

8.1 - Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro, os cartões-licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado "Descritivo e Outras" do relatório do jogo, uma vez que nestes casos deverá ser elaborado, adicionalmente ao relatório submetido eletronicamente, um Relatório em Papel, tendo ainda em atenção o seguinte:

- Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Bilhetes de Identidade/CC ou outro documento de identificação oficial (com fotografia), de modo a que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.
- Se o documento de identificação oficial referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do Clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no boletim do jogo.

- Nos casos indicados nas duas situações anteriores, deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento apresentado.

9 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

9.1- Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 4.º árbitro quando nomeado, ou o árbitro assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo em termos de anos de arbitragem.

- Deve adotar-se a mesma forma no caso de o árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigir. (Exemplo: lesão ou indisposição)
- Se no decurso do jogo morrer em campo um dos árbitros ou árbitros assistentes, o jogo deve ser definitivamente suspenso.
- Para os efeitos previstos neste número, compete ao Conselho de Arbitragem da FPF (e aos Conselhos de Arbitragem Distritais e Regionais) definir previamente a categoria dos árbitros assistentes.

9.2 - Se apenas comparecer o 4.º árbitro ou um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro.

9.3 - Se faltarem todos os elementos da equipa de arbitragem, deverão os delegados dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.

- No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo Observador dos árbitros ao jogo ou, na falta deste, por qualquer dirigente da Federação ou Associação que se encontre presente.
- Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados no ponto anterior, os Delegados dos clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará entre a assistência, um árbitro oficial.
- O árbitro escolhido nas presentes condições não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

- Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.
- Se não houver, na assistência, nenhum árbitro oficial, devem os delegados dos dois Clubes, acompanhados dos capitães, pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.
- Aquele a quem competir esse cargo Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança ou;
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa ou;
- Em última instância, entregará a direção do jogo ao capitão da sua equipa.
- Qualquer das hipóteses previstas não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

9.4 - O Clube que se recusar a cumprir o disposto nos números 9.1, 9.2 e 9.3, será punido por falta de comparência no encontro em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infração cometida, lhe venha a ser aplicada.

9.5 - Nenhum clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de árbitro. Sempre que um jogo não se efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos com falta de comparência.

9.6 - Na falta dos árbitros assistentes, o árbitro, em primeira instância deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrem na assistência, de preferência oficiais.

9.7 - Não sendo possível substituir nos termos indicados os árbitros assistentes faltosos, o árbitro então deve proceder do seguinte modo:

9.8 - Se faltar apenas um árbitro assistente, escolherá por sorteio, qual o Clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.

9.9 - Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto.

9.10 - Para o recrutamento referido nos pontos 9.8 e 9.9, os delegados deverão seguir o critério preconizado número 9.3, tendo em atenção o disposto nos nºs 9.4 e 9.5.

9.11 - Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em

conformidade com o n.º 9.6.

9.12 - Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos casos referidos no n.º -9.11 e não for possível a substituição.

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

9.14 - Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada, nem uma das equipas, o delegado do grupo presente em campo, deverá tomar as seguintes providências:

- Escolherá de entre os espectadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido, deverá confirmar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação ou à Federação, no prazo de 24 horas.
- Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior.
- Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea a) anterior caberão ao observador dos árbitros ao jogo ou, na sua falta, a qualquer dirigente da Federação ou da Associação que porventura se encontre presente.
- Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado da equipa presente se encarregará das diligências descritas na alínea a) anterior, devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

9.15 – Nas competições profissionais se, por qualquer razão, o árbitro ou qualquer árbitro assistente designado para dirigir um jogo, o não puder fazer, será substituído pelo árbitro ou árbitro assistente que reúna condições para tal, de acordo com o Regulamento da competição, cabendo tal competência ao Presidente ou Vice-Presidente da Secção Profissional.

10 - ATRASO DE UMA EQUIPA

10.1- Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por motivo que não

Ihe seja imputável, se a FPF/árbitro estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo. Exceção feita a jogos da Taça de Portugal, onde o tempo máximo de espera é de 60 minutos.

10.2- Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguarda 30 minutos.

10.3 - Não se toma necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro nas cabines proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório.

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

10.5 – Nas competições profissionais, quando se verificar atraso de comparência de uma equipa em relação à hora marcada para o início do jogo, por factos que, não lhe sendo imputáveis, sejam do conhecimento prévio do Diretor Executivo com o pelouro das competições, ou um substituto por si designado, e do árbitro, deverá este aguardar até 60 minutos. Em qualquer outra circunstância, o árbitro deverá aguardar durante um período até 30 minutos, podendo tal período ser alargado até 60 minutos, desde que haja entendimento entre os clubes e o árbitro assim o decida.

11 – OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

11.2 - Qualquer outro comportamento antidesportivo deve ser mencionado no relatório do jogo, mas não é contabilizado como 1ª advertência para o jogo que se vai realizar.

12 - POLICIAMENTO DE JOGOS DE FUTEBOL

12.1 - Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial ou dos ARDs onde estes elementos substituam a Força Policial. Nos jogos de competições não profissionais onde não é

obrigatória a presença dos elementos anteriormente referidos, é obrigatória a presença de um PCS (Ponto de Contato com a Segurança), que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções.

12.2 - Nos jogos em que sejam utilizados os serviços de assistentes de recinto desportivo (ARD) é obrigatória a apresentação ao árbitro de uma cópia do alvará da empresa de segurança, bem como de uma cópia dos cartões profissionais dos ARDs, de forma a comprovar a habilitação para a prestação do serviço e para o desempenho da função.

12.3 - O PCS tem os seguintes deveres:

- Identificar-se ao árbitro através do seu documento de identificação;
- Apresentar-se uma hora antes do início do jogo e identificar os elementos da sua equipa;
- Entregar ao árbitro uma cópia da credencial e do boletim de segurança, devidamente preenchido e assinado;
- Solicitar, por sua iniciativa ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próximo sempre que constate a existência de alterações à ordem e disciplina e a sua incapacidade para assegurar as condições de segurança;
- Usar colete identificativo durante o tempo regulamentar do jogo e até a equipa de arbitragem abandonar o recinto;
- Situar-se em local visível, entre a entrada no terreno de jogo e a zona de acesso aos balneários;

12.4 - Os Auxiliares do PCS têm os seguintes deveres:

- Identificar-se ao árbitro através do seu documento de identificação;
- Usar colete identificativo durante o tempo regulamentar do jogo e até a equipa de arbitragem abandonar o recinto;
- Situar-se em local visível à equipa de arbitragem;
- Acompanhar a equipa de arbitragem aos balneários no intervalo e no final do jogo.

12.5 - O Boletim de Segurança deve ser assinado pelos delegados ao jogo, pelo árbitro e pelo PCS e submetido à FPF juntamente com o relatório do jogo.

13 – BOLAS A UTILIZAR

13.1 - Compete ao Clube visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo, exceto quando o regulamento da competição estipule de outra forma.

13.2 - A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva são indicados pela entidade organizadora da competição.

14 – CAPITÃO DE EQUIPA

14.1 - Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, na Ficha Técnica, de entre os jogadores efetivos, os nomes e número da camisola dos capitães e dos sub-capitães que os substituirão naquelas funções no caso de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo.

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

14.3- O capitão deverá usar uma braçadeira de cor diferente do respetivo equipamento, que facilmente o identifique perante a equipa de arbitragem, a qual será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.

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

14.5 - No caso de o capitão regressar ao terreno de jogo, poderá assumir de novo as suas funções, devendo para tanto dar conhecimento ao árbitro.

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

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

14.8 - Se o delegado ao jogo de um Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.

14.9 - Em qualquer caso o jogo nunca poderá prosseguir sem que em cada equipa exista um jogador de campo com as funções de capitão.

15 - ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS

15.1- As duas equipas devem entrar no terreno de jogo em simultâneo com a equipa de arbitragem à frente e os jogadores lado a lado.

15.2- Nas provas da Federação em que haja 4.º árbitro, este deve entrar no terreno conjuntamente com a equipa de arbitragem.

15.3- Em seguida devem alinhar de frente para a tribuna, a uma distância de 7 a 9 metros da linha lateral, sobre a linha de meio campo para procederem à saudação regulamentar. A equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

15.4- Por fim a equipa visitante cumprimenta os árbitros e a equipa visitada e, de seguida, a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem. Esta cerimónia não deverá prejudicar a hora marcada para o início do jogo

15.5- Em nenhuma circunstância é permitida uma dupla saudação (à tribuna e ao lado oposto).

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

16 - SORTEIO INICIAL

16.1- O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo, sobre a linha de meio campo, a uma distância de 7 a 10 metros da linha lateral. A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.

16.2 - A equipa que ganhar o sorteio escolherá a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte. À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo.

16.3 - Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte do sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos.

17 – REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

17.1- Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.

17.2- Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.

17.3 - Se o jogo for disputado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1ª vez em provas oficiais. A expressão "campo neutro", não contempla situações de "interdição" ou "impossibilidade" de utilização por motivo de obras ou "outras".

17.4- O equipamento dos guarda-redes deve ser de uma cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem.

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

17.6- O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador, bem como também pode jogar de calças de fato de treino em vez dos calções.

17.7- Os jogadores suplentes devem usar equipamento que os distinga dos jogadores efetivos - fato de treino, camisola ou colete de cor diferente.

17.8- A camisola dos jogadores deve ter obrigatoriamente numeração, de acordo com as seguintes regras:

- Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
- Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25cm de altura, e nos calções pelo menos 10cm;
- A numeração é livremente determinada, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro, antes do início de cada jogo, começando sempre pelos guarda-redes;
- A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro do mesmo Clube participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
- As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número;
- A falta, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola, constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.

17.9 - É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 4 patrocinadores.

17.10- A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento constante do Anexo II ao presente Regulamento, com as especificações técnicas que ai constam, sem prejuízo das regras seguintes.

17.11 - A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:

- Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600cm²;
- Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm²;
- Na manga esquerda até 100cm², ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm²;
- Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm²;
- Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm².

17.12- Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.

17.13- A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200cm².

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

17.15 – Nas competições profissionais os requisitos dos equipamentos estão definidos no respetivo Regulamento da Competição.

18 - PROTESTOS DE JOGOS

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

18.2 - Protestos sobre irregulares condições dos campos de jogo:

a) Antes do início do jogo

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

b) No decorrer do jogo, deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção prevenir o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o boletim para o efeito.

18.3 - Protestos sobre erros de arbitragem:

- Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do Clube ao jogo, após o encontro.
- Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o boletim do jogo, devendo o delegado assinar no local próprio.
- Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação de tais protestos.

18.4 - Protestos sobre qualificação de jogadores:

- Os protestos sobre qualificação dos jogadores deverão ser apresentados diretamente na entidade organizadora da competição, pelo que os árbitros não devem facultar o Relatório de Jogo para esse efeito

18.5 - Após o jogo, se o delegado de uma equipa pretender protestar fazer declaração de protesto, deve-lhe ser facultado o relatório do jogo, a fim de que possa assinar no local apropriado.

19 – DURAÇÃO DOS JOGOS

19.1 - Os jogos terão a seguinte duração:

- Seniores/Juniores "A"/Femininos = 90 minutos
- Juniores "B" (Juvenis) = 80 minutos
- Juniores "C"(Iniciados) = 70 minutos
- Juniores "D" (Infantis) = 60 minutos

Intervalo - Não deverá exceder 15 minutos

19.2 - O árbitro é o cronometrista da partida. No entanto, para um melhor controlo do tempo de jogo e recurso para eventuais falhas, deverão os árbitros assistentes acertar os seus relógios com o árbitro.

20 - JOGOS NOTURNOS

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

21- JOGOS PARTICULARES

21.1 - Nos jogos particulares não podem os árbitros atuar, consoante o tipo de jogo, sem prévia autorização do respetivo Conselho de Arbitragem.

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

21.3 - A documentação deve ser enviada à respetiva Associação ou à F.P.F., conforme a competição oficial mais elevada disputada pelas equipas intervenientes.

1– ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 - No caso da equipa de arbitragem, chegar atrasada ao jogo, e este já tenha sido iniciado, deve o mesmo continuar sob a direção da equipa que o iniciou.

1.2 – No caso de apenas o árbitro assistente chegar atrasado ao jogo, deverá apresentar-se ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro assistente oficial ou não.

2 - CONDUCTA IMPRÓPRIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.1 - Se no decorrer de um jogo, um árbitro assistente neutro tiver conduta imprópria, o árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.

2.2 - Se o árbitro assistente se recusar a abandonar o seu lugar, o árbitro depois de fazer ver ao referido árbitro assistente os inconvenientes que lhe podem acarretar da sua recusa, deve pedir a intervenção da Força Policial.

3 – NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

3.1 - SENIORES/ JUNIORES "A" e JUNIORES "B" (Juvenis)

- Cada equipa poderá efetuar três substituições sem distinção de lugares, durante todo o jogo.

3.2 - JUNIORES "C" (Iniciados) e "D" (Infantis)

- Cada equipa poderá efetuar cinco substituições durante todo o jogo, no entanto, após o início da segunda parte apenas podem ser efetuadas duas.
- Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo (exceto no caso de substituições volantes previstos no regulamento da competição).

3.3 - Sempre que, no decorrer de um jogo, haja necessidade de proceder a substituições, estas deverão orientar-se de acordo com as seguintes instruções:

- O delegado da equipa ou qualquer dos elementos autorizados a ocupar o banco dos técnicos, vai até junto do 4º árbitro informando-o que a sua equipa pretende proceder a uma substituição. Na inexistência deste, o procedimento deve ser efetuado para com o árbitro assistente.
- Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio campo.
- Na primeira interrupção de jogo, o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeirola na horizontal) de que foi pedida uma substituição; o 4º árbitro levantará a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco.
- Logo que o árbitro dê sinal para se proceder à substituição, o jogador que vai ser substituído deve dirigir-se para a linha de meio campo onde se procederá à substituição, a não ser que, por qualquer motivo admitido pelas Leis do Jogo, já tenha abandonado o terreno de jogo.
- O 4º árbitro, ou na inexistência deste, o árbitro assistente, recebe do delegado ou do elemento do banco um impresso, onde consta o número dos jogadores envolvidos na substituição. Deverá verificar o equipamento do jogador substituto, assim como registar o tempo de jogo a que se efetua a substituição.
- Depois de se certificar que o jogador substituído saiu pela linha de meio campo, ou eventualmente por um outro local mais próximo, o árbitro fará sinal, dando autorização ao suplente para entrar no terreno de jogo.
- Os jogadores substituídos, não podem voltar a participar no jogo (exceto no caso de substituições volantes previstos no regulamento da competição).
- Os jogadores substituídos podem ocupar o banco dos suplentes.

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

- O delegado da equipa ou outro elemento do banco pede a substituição ao 4º árbitro, ou na inexistência deste ao árbitro assistente, entregando-lhe o impresso de substituição;

- O 4º árbitro deverá exibir a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco, após a vistoria das balizas por parte do árbitro assistente e quando este já se encontrar junto a si na linha de meio campo.

3.5 - O 4º árbitro, ou na sua inexistência, o árbitro assistente, deverá sempre controlar as substituições e permitir a entrada dos suplentes no terreno de jogo após o sinal do árbitro.

3.6 - O jogador suplente indicado ao árbitro como guarda-redes suplente, pode substituir, além do guarda-redes efetivo, qualquer outro seu colega. Para tal terá de vestir uma camisola igual à dos restantes jogadores da sua equipa.

3.7 - Se for efetuada uma substituição durante o intervalo ou antes do prolongamento, o procedimento deve ser concluído antes do recomeço do jogo. Se o árbitro não for informado, o suplente pode continuar a jogar, não é tomada qualquer medida disciplinar e a questão é reportada à autoridade competente.

4 – ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

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

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

- No decorrer do último minuto o árbitro indica ao 4.º árbitro ou árbitro assistente - através de um gesto com os dedos ou de forma verbal - o número de minutos que decidiu acrescentar. Deve tratar-se de minutos completos e não de meios minutos ou de segundos;
- O 4.º árbitro, no final o tempo regulamentar, procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social. Se não houver 4.º árbitro, o árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exibirá a respetiva placa;
- Se durante a compensação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem

tempo de compensação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado.

- Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo concedam os seguintes valores:
Cada substituição – 30 (trinta) segundos, em média
Cada assistência e/ou transporte de jogadores lesionados - 1 (um) minuto, em média
Casos particulares - ter em conta o tempo perdido (exemplos: guarda-redes assistido em campo, paragem para hidratação de jogadores, etc.)

5 – AÇÕES DISCIPLINARES

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

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

5.3 - Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por ex.: entrar no terreno sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por ex.: jogar a bola com a mão cortando uma jogada prometedor da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o amarelo referente a cada infração e em seguida o vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.

5.4 - Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá exhibir de imediato o cartão amarelo a esse jogador.

5.5 - Se um jogador levantar a camisola para exhibir slogans ou publicidade na camisola interior, o árbitro deverá chamá-lo à atenção de que essa exibição não é autorizada e que do facto irá dar conhecimento às autoridades competentes. Assim deverá descrever o facto no Relatório do Jogo, bem como nas fichas técnicas.

5.6 - O árbitro tem autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entra no terreno de jogo para a inspeção antes do jogo até que saia após o final do jogo (incluindo pontapés da marca de penálti).

5.7 - Deverá o árbitro, no ato da advertência, isolar o jogador advertido, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo.

5.8 - Não devem ser exibidos cartões a um jogador caído no solo.

5.9 - Se o jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca para fora do terreno de jogo, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias.

5.10 - No caso de um jogador expulso pelo árbitro se recusar a abandonar o terreno de jogo, o árbitro deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado ao jogo da respetiva equipa. Se a intervenção referida sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força Policial.

5.11 - Quando o árbitro tiver de expulsar qualquer elemento do banco (delegado, médico, massagista, treinadores) deverá fazê-lo verbalmente, não exibindo os cartões. Estes devem ser utilizados apenas para os jogadores.

5.12 - No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a ação dos restantes elementos do banco, no sentido de fazer acatar a sua decisão. Se a ação referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, pedir a intervenção da Força Policial.

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

5.14 – No caso de expulsão do Delegado, o mesmo deverá abandonar a área técnica, podendo no entanto assinar as fichas técnicas no final do jogo.

5.15 - Um jogador que é expulso:

- Antes de ser entregue a ficha de jogo, não pode ser inscrito na mesma seja em que qualidade for;
- Depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo, pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido;
- Após o início do jogo, não pode ser substituído;
- Um suplente inscrito que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.

6 – RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

6.1 - Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro deverá avisar o capitão dessa equipa de que dará por terminado o jogo por insubordinação.

6.2 – Após o aviso, caso se mantenha essa atitude, suspenderá definitivamente o jogo.

7 – INCIDENTES GRAVES

7.1 – No caso excepcional de incidentes muito graves que degeneram em conflitos sobre o terreno de jogo, nelas participando muitos jogadores e em diversos locais, impossibilitando assim a equipa de arbitragem de identificar todos os infratores passíveis de expulsão devido ao elevado número, o árbitro deverá interromper o jogo e remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas.

8 - ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO

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

9 – HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS

9.1 - O fornecimento de bebidas para hidratação só é permitido no momento em que o jogo esteja interrompido.

9.2 - As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico, colocadas aproximadamente a 1 metro de distância das linhas laterais, de modo a não prejudicar os árbitros assistentes no desempenho das suas funções.

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

9.4 - É interdito lançar garrafas ou outros recipientes para o terreno de jogo em qualquer circunstância.

10 – ZONA DE AQUECIMENTO DOS JOGADORES SUPLENTES

10.1 - O aquecimento dos suplentes deverá ser efetuado, preferencialmente, atrás do árbitro assistente n.º 1, sempre que o campo tenha condições para tal.

10.2 - Não sendo possível, terá de ser feito atrás da linha de baliza da própria equipa, nunca atrás da linha de baliza adversária.

10.3 – No caso de não haver 4º árbitro, devem fazê-lo do lado do árbitro assistente, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interceção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza.

10.4 - Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de três jogadores em simultâneo, podendo um preparador físico, quando presente, sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento aos suplentes que fazem o seu aquecimento.

10.5 - Antes do jogo, o árbitro (ou o 4º Árbitro) indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento.

11 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE

11.1 - Se no decorrer de um jogo, um agente da Força Policial insistir em prender um jogador sem aguardar que o jogo termine, concretizando essa atitude, o árbitro deve dar o jogo por terminado, não o reatando seja a que título for, descrevendo circunstanciadamente os factos no relatório do jogo.

12 - JOGOS INTERROMPIDOS

12.1 - Quando por motivo de força maior o árbitro interromper o jogo, os capitães dos dois Clubes, são obrigados a inquirir dele se o jogo prossegue ou não, devendo o árbitro elucidá-los. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo o grupo que, a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.

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

12.3 - Nos jogos das competições profissionais, o árbitro deverá aguardar durante um período até 30 minutos, podendo tal período ser alargado até 60 minutos, desde que haja entendimento entre os clubes e o árbitro assim o decida.

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

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

13 - JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

13.1 - Quando por más condições atmosféricas, ou por qualquer motivo de força maior independentemente da intervenção humana, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este realizar-se-á no mesmo campo, até 24 horas depois, a menos que os delegados ao jogo por parte dos Clubes assinem declaração na ficha técnica, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior (devendo constar a proposta da nova data), cabendo sempre à F. P. F. designar a nova data para a sua realização ou conclusão.

13.2 – Quando a realização de um jogo dependa da existência de iluminação artificial e este não se possa iniciar ou concluir por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do terreno de jogo, aplica-se o disposto no número anterior.

13.3 - Iniciado e interrompido o jogo, pelos motivos acima indicados, o tempo de jogo em falta completa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção.

13.4 - Face ao que antecede, cumpre ao árbitro contactar telefonicamente com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber eventuais instruções.

13.5 – No caso das competições profissionais, quando, por causa fortuita ou de força maior, não se verificarem as condições para que um jogo se inicie ou se conclua, este realizar-se-á ou completar-se-á, no mesmo estádio, dentro das 30 horas seguintes, exceto nos casos previstos no Regulamento da Competição, por exemplo, se ambos os clubes acordarem a respetiva realização ou conclusão em outra data, respeitados os limites referidos nos nº 2 a 4 do artigo 42.º do RC e o façam consignar no relatório de jogo;

14 – AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE

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

14.2 - Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

- Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força Policial em serviço no campo.
- Caso não seja possível o referido na alínea acima, deverá fazer a devida participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima.
- Deverá referir no relatório do jogo a identificação do responsável pela Força Policial e/ou o Posto em quem foi feita a participação, bem como todos os pormenores da ocorrência, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
- Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo de onde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
- Deverá ainda apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A F.P.F. fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

14.3 - Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório agressões a agentes da autoridade, quer sejam diretamente observadas, quer lhe sejam participadas pelo Comandante da Força Policial ou quem o substitua, devem solicitar, por escrito, a devida confirmação

15 – EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM AOS BALNEÁRIOS NO INTERVALO

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

15.2 - No caso de uma só equipa permanecer no retângulo durante o intervalo, o árbitro acompanhará a que recolher às cabinas.

15.3 - Em qualquer dos casos precedentes, o árbitro, antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o(s) delegado(s) dos clube(s) por todas as ocorrências que possam verificar-se até ao seu regresso.

16 – TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES

16.1 – De acordo com o respetivo Regulamento, se no final do tempo regulamentar de cada eliminatória, disputada a uma mão, o resultado estiver empatado, é realizado um prolongamento de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos, sem intervalo, mas com mudança de campo.

16.2 - Quando no final do prolongamento a igualdade subsistir, os Clubes procedem a um desempate através de pontapés de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo.

16.3 - Nos casos em que no final do tempo regulamentar do segundo jogo de uma meia-final, os Clubes estiverem cada um com uma vitória, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos nas duas mãos.

16.4 - Se da aplicação do critério referido no número anterior a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos da meia-final, é apurado para a final o Clube que tiver marcado mais golos fora de casa, incluindo no prolongamento do segundo jogo.

16.5 - Se mesmo assim a igualdade se mantiver, aplica-se o disposto nos nºs 16.1 e 16.2.

16.6 - Nas Competições Profissionais o procedimento está definido no Regulamento específico de cada prova.

17 - PARTICIPAÇÃO DE SURDOS

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

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

1.2 - Nas competições profissionais poderá ser o 4º Árbitro a controlar os jogadores que por qualquer razão permaneçam dentro do terreno de jogo.

2 - ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.1 - Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:

- Delegados dos Clubes participantes;
- Delegados de jogo da FPF;
- Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem;
- Elementos das forças de segurança.

2.2 - Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, excecionalmente podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa.

2.3 - A entrada de qualquer outra pessoa, para além das acima mencionadas deverá ser registada pelo árbitro no relatório do jogo.

2.4 - Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 2.1 e 2.2.

2.5 - O acesso de médico para realização de controlo antidopagem é feito nos termos da regulamentação aplicável.

2.6 – Nas competições profissionais têm livre acesso ao balneário da equipa de arbitragem os delegados da Liga, o médico credenciado para efetuar o controlo antidopagem, a um membro da Secção da Área Profissional do Conselho de Arbitragem e o observador dos árbitros, para o desempenho das suas funções.

2.7 - Mediante autorização do árbitro, têm ainda acesso ao balneário da equipa de arbitragem nas competições profissionais, os delegados dos clubes intervenientes, o diretor de campo, o diretor

de segurança da equipa visitada, forças de segurança pública, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, bem como elementos da Liga em serviço e respetivos serviços técnicos.

3 – DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

3.1 - Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao Comandante da Força Policial presente no estádio, ou no Posto Policial mais próximo possível.

3.2 – Deverá relatar os factos no relatório do jogo (ou em aditamento), indicando se possível, a que Clube pertencem os prevaricadores.

3.3 – Deverá ainda enviar posteriormente à entidade organizadora da competição, um orçamento para a sua reparação.

4 – ITINERÁRIOS

4.1 - Os elementos da equipa de arbitragem devem aceitar as sugestões dos Comandantes da Força Policial, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, quer na saída das instalações desportivas, quer no percurso de regresso a casa.

5 – OFERTAS E LEMBRANÇAS

5.1 - Os árbitros podem aceitar pequenos objetos meramente simbólicos de cortesia (emblemas, galhardetes, lembranças regionais, etc), apenas após o final jogo e cujo valor não exceda 1.5 UC.

5.2 – No âmbito das competições profissionais não são disciplinarmente relevantes as ofertas conforme os usos e costumes desportivos, desde que constituam merchandising do clube ou produtos tradicionais da região, de valor não superior a €150.00, computados por jogo e por agente.

5.3 - As ofertas e lembranças mencionadas nas alíneas anteriores devem ser mencionadas no relatório de jogo.

6 – RELATÓRIO DE JOGO

6.1 – Procedimento e regras para a Introdução de cartões amarelos e vermelhos na Plataforma E-árbitro, adotando-se a mesma metodologia no preenchimento das fichas técnicas:

- Cartão Amarelo = Usar o símbolo cartão amarelo
- Cartão Vermelho direto = Usar o símbolo cartão vermelho
- Cartão amarelo e subsequente segundo amarelo = Usar o símbolo cartão amarelo e depois o símbolo duplo amarelo
- Cartão amarelo, seguido de segundo amarelo, se após o vermelho (consequente do duplo amarelo) cometer nova infração para vermelho direto = Usar o símbolo cartão amarelo e depois o símbolo duplo amarelo e depois o vermelho.

6.2 – Qualquer ocorrência depois de a documentação ter sido entregue ao delegado da equipa, os factos devem ser mencionados em aditamento ao relatório de jogo.

6.3 – Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em INSTALAÇÕES:

- Deficiências na cabina do árbitro;
- Deficiências nos acessos às cabinas e ao terreno de jogo;
- Deficiências no terreno ou nos apetrechos do campo;
- Etc.

6.4 – Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em ORGANIZAÇÃO:

- Atraso do delegado na entrega da documentação ao árbitro;
- Falta das placas ou placard para a substituição dos jogadores;
- Falta de maca para transporte de lesionados;
- Falta de proteção por parte do delegado do Clube visitado;
- Presença de elementos não credenciados/identificados junto à cabina da equipa de arbitragem ou outras zonas reservadas;
- Etc.

6.5 – Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em POLICIAMENTO:

- Sempre que haja ferimentos em qualquer dos intervenientes na partida ou danos materiais na viatura da equipa de arbitragem, deve referir-se que *"foi dado conhecimento ao Comandante da força presente no campo"*, indicando-se o seu nome e patente.

- Quando por motivos de segurança tal não for possível, deverá ser mencionado que *“a participação da ocorrência foi feita do Posto da PSP (ou GNR) de (nome da localidade).”*

6.6 – Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em COMPORTAMENTO DO PÚBLICO:

- *“Quando a equipa de arbitragem regressava aos balneários - no intervalo (ou final do jogo) - o público afeto ao Clube (nome do Clube), chamou-noslançou.....cuspiu.....”*
- *“Aos 30 minutos do 2º tempo foram arremessadas pedras (identificar sempre que possível os objetos) que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento (ou não causando qualquer ferimento). O público que arremessou os objetos (local onde estava) acima identificados era adepto do Clube (nome do Clube).”*
- *“Aos 43 minutos do 2º tempo e após validação de um golo da equipa (indicar o nome do Clube) adeptos do Clube (nome do Clube) cujo número não foi possível calcular, aproximadamente dezenas ou centenas (ou indicar o número), invadiram o terreno de jogo e agrediram a equipa de arbitragem causando os seguintes ferimentos (identificar (ou não causando quaisquer ferimentos).”*
- *“Ainda dentro das instalações desportivas (ou à saída das instalações, ou a uma distância de (quantificar) metros das instalações), foram arremessadas pedras (identificar) por adeptos do Clube (nome do Clube) que causaram os seguintes danos (identificar) na viatura que transportou a equipa de arbitragem. O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.”*
- Etc.

6.7 – Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

- *“Em anexo se junta documento assinado, referente ao atleta.....(nome e clube) que, por não ter apresentado o cartão- licença, foi identificado pelo (referir o n.º e cartão através do qual foi identificado).”*
- *“O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do Clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso foi devido a (referir a comunicação), ou não me foi comunicado o motivo do atraso.”*

- *“O 2º tempo iniciou-se às..... por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior, emitindo opinião).”*
- *“Ao 1.º e/ou ao 2.º tempo foi acrescentado o tempo perdido de..... minutos por motivo de substituições, transporte de jogadores lesionados para fora do terreno, retardar o recomeço do jogo ou por qualquer outra causa.”*
- *“Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida da F.P.F., antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio ou foi entregue ao Clube (nome do Clube) uma Taça.”*
- *“No final do jogo o delegado do Clube ofereceu à equipa de arbitragem uma lembrança regional (concretizar...) sem valor comercial.”*
- *“O delegado do Clube (nome do Clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando em documento próprio que se anexa.”*

6.8 – O 4.º árbitro deverá elaborar um relatório do jogo onde conste os jogadores que obtiveram os golos, os cartões amarelos e vermelhos exibidos, as substituições efetuadas, bem como o relato de comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão do árbitro e dos árbitros assistentes. O 4.º árbitro deve informar o árbitro e os seus assistentes do conteúdo do relatório redigido.

6.9 – Todos os elementos da equipa de arbitragem são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que nele constar.

6.10 - Qualquer discordância quanto ao seu conteúdo deverá ser comunicado por escrito, de imediato, ao órgão competente que tiver efetuado a sua nomeação.

6.11 - TODOS OS ASSUNTOS CONSTANTES DOS RELATÓRIOS SÃO DE NATUREZA CONFIDENCIAL, SENDO VEDADO AOS ÁRBITROS PRESTAREM QUAISQUER INFORMAÇÕES SOBRE OS MESMOS.

7 - REMESSA DE DOCUMENTAÇÃO/INFORMAÇÃO

7.1 - É obrigatório elaborar e submeter o relatório do jogo, fichas técnicas e modelo “Fair Play” na plataforma eletrónica, nos seguintes prazos:

- Nas competições profissionais, imediatamente após o jogo;
- No campeonato de Portugal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futsal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futebol feminino, até 12 horas após o final do jogo ou até 18 horas, no caso dos jogos realizados nas Regiões Autónomas;
- Nas restantes competições da FPF, até 24 horas após o final dos jogos.

7.2 – É obrigatório enviar o resultado do jogo para a FPF através de SMS, no prazo máximo de 15 minutos após o final do jogo, salvo motivo de força maior devidamente justificado;

7.3 – Deverá constar de relatório complementar os factos suscetíveis de serem incluídos no relatório de jogo, de que apenas deles tenham tomado conhecimento após o preenchimento daquele;

7.4 – Deverá ser enviado o relatório complementar nos termos definidos pelo Conselho de Arbitragem respetivo.

1 - Relatório Eletrónico

		SENIOR 2ª Eliminatória																																																																										
XXXXXXXXXXXX		9/24/2017 3:00:00 PM PQ SILVA MATOS	XXXXXXXXXXXX																																																																									
Ficha de jogo																																																																												
XXXXXXXXXXXX			XXXXXXXXXXXX																																																																									
Dados do jogo																																																																												
Código jogo: 101.01.003.0 Duração de jogo: Tempo total de jogo: 90'		Policimento <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>GNR</td><td style="text-align: center;">0</td></tr> <tr><td>FSP</td><td style="text-align: center;">7</td></tr> <tr><td>Outros</td><td style="text-align: center;">0</td></tr> </table>			GNR	0	FSP	7	Outros	0																																																																		
GNR	0																																																																											
FSP	7																																																																											
Outros	0																																																																											
1ª parte: 45' 2ª parte: 45' + 5' 1ª parte prolongamento: 2ª parte prolongamento: Nº aprox. de espectadores: 500																																																																												
Equipa de Arbitragem																																																																												
ARBITRO: ARBITRO ASSISTENTE 1: 4º ARBITRO: ARBITRO ASSISTENTE 2:																																																																												
Titulares																																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>879490</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>651090</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>540251</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>519495</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>577698</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>821208</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>497136</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1156826</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1126629</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>821675</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>821087</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Licença	#	Nome	879490			651090			540251			519495			577698			821208			497136			1156826			1126629			821675			821087			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>514240</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>717127</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1154468</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>703038</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>733750</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>511770</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1095956</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1221274</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>862533</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>617712</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1220914</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Licença	#	Nome	514240			717127			1154468			703038			733750			511770			1095956			1221274			862533			617712			1220914		
Licença	#	Nome																																																																										
879490																																																																												
651090																																																																												
540251																																																																												
519495																																																																												
577698																																																																												
821208																																																																												
497136																																																																												
1156826																																																																												
1126629																																																																												
821675																																																																												
821087																																																																												
Licença	#	Nome																																																																										
514240																																																																												
717127																																																																												
1154468																																																																												
703038																																																																												
733750																																																																												
511770																																																																												
1095956																																																																												
1221274																																																																												
862533																																																																												
617712																																																																												
1220914																																																																												
Suplentes																																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>945129</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>895078</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>882282</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>628152</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1221761</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>920213</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>943740</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Licença	#	Nome	945129			895078			882282			628152			1221761			920213			943740			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>776511</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>728136</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1220808</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1220920</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>698251</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>719205</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>880278</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Licença	#	Nome	776511			728136			1220808			1220920			698251			719205			880278																										
Licença	#	Nome																																																																										
945129																																																																												
895078																																																																												
882282																																																																												
628152																																																																												
1221761																																																																												
920213																																																																												
943740																																																																												
Licença	#	Nome																																																																										
776511																																																																												
728136																																																																												
1220808																																																																												
1220920																																																																												
698251																																																																												
719205																																																																												
880278																																																																												
Equipa técnica																																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Função</th><th>Ident.</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Indiferenciado</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1º Delegado</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Treinador principal</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Treinador adjunto</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Função	Ident.	Nome	Indiferenciado			1º Delegado			Treinador principal			Treinador adjunto			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>Função</th><th>Ident.</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Médico</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Treinador principal</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1º Delegado</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Treinador adjunto</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Indiferenciado</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Treinador estagiário</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Função	Ident.	Nome	Médico			Treinador principal			1º Delegado			Treinador adjunto			Indiferenciado			Treinador estagiário																																						
Função	Ident.	Nome																																																																										
Indiferenciado																																																																												
1º Delegado																																																																												
Treinador principal																																																																												
Treinador adjunto																																																																												
Função	Ident.	Nome																																																																										
Médico																																																																												
Treinador principal																																																																												
1º Delegado																																																																												
Treinador adjunto																																																																												
Indiferenciado																																																																												
Treinador estagiário																																																																												

Substituições	
Ocorrências disciplinares: Jogadores	
	<p>Motivo: Tomar-se culpado de comportamento antidesportivo Desc: Agarrou um adversário, cortando um ataque promissor à equipa adversária.</p>
Golos	
Observações	

3– Impresso de Vistoria de Veículo



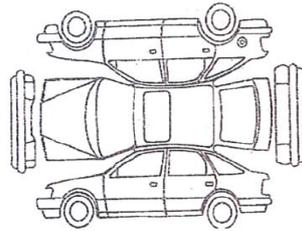
VISTORIA DE VEÍCULO

Necessário para apuramento de eventuais danos nas viaturas, sendo de preenchimento obrigatório. Este impresso faz parte integrante do relatório do jogo, devendo ser remetido à FPF juntamente com aquele, devidamente assinado nos espaços indicados para o efeito.

Proprietário _____
Matrícula do veículo _____ Marca _____
Modelo _____ Cor _____
Local e Data: _____ / _____ / _____

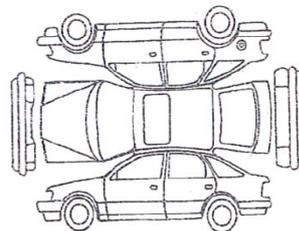
Assinalar sobre as fotos quaisquer danos (mossas, riscos, vidros estalados, etc.) ou falta de acessórios e descrevê-los. Caso a viatura não contenha danos escrever, abaixo, SEM DANOS.

A - Vistoria Prévia (antes do jogo)



Hora: _____
Árbitro: _____
Delegado ao jogo da equipa visitada: _____
Delegado ao jogo da equipa visitante: _____
Comandante da força policial: _____

B - Vistoria Final (a preencher após o final do jogo no caso da existência de danos)



Hora: _____
Árbitro: _____
Delegado ao jogo da equipa visitada: _____
Delegado ao jogo da equipa visitante: _____
Comandante da força policial: _____

4 – Impresso de Substituição de Jogador



**FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL**

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR

CLUBE: _____

 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <p>SAI</p>	 <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <p>ENTRA</p>
--	--

ESTE IMPRESSO DEVE SER ENTREGUE AO ÁRBITRO
ASSISTENTE OU 4º ÁRBITRO

5 – Impresso de Identificação da Equipa de Arbitragem



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL



CONSELHO DE
ARBITRAGEM
CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA
FUTEBOL DE 11

Equipa Visitada / _____
Equipa Visitante

ÁRBITRO _____

ÁRB. ASSISTENTES _____

CONSELHO DE ARBITRAGEM DE _____

DATA: ____/____/____ _____
O Árbitro

FUTEBOL POR TODOS FUTEBOL PARA TODOS

6 – Relatório do 4º Árbitro



**FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL**



**CONSELHO DE
ARBITRAGEM**

RELATÓRIO DO 4º ÁRBITRO

JOGO N.º _____ CLUBES _____ / _____

PROVA _____ DATA ____/____/____

CLUBE _____	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTE	CLUBE _____	JOGADOR N.º	MINUTOS	PARTE
GOLOS 				GOLOS 			
CARTÕES 				CARTÕES 			
AMARELOS				AMARELOS			
							
VERMELHOS				VERMELHOS			
SUBSTITUIÇÕES				SUBSTITUIÇÕES			
SAIU 				SAIU 			
ENTROU 				ENTROU 			

RELATÓRIO DESCRITIVO

DATA ____/____/____

O 4º ÁRBITRO _____

