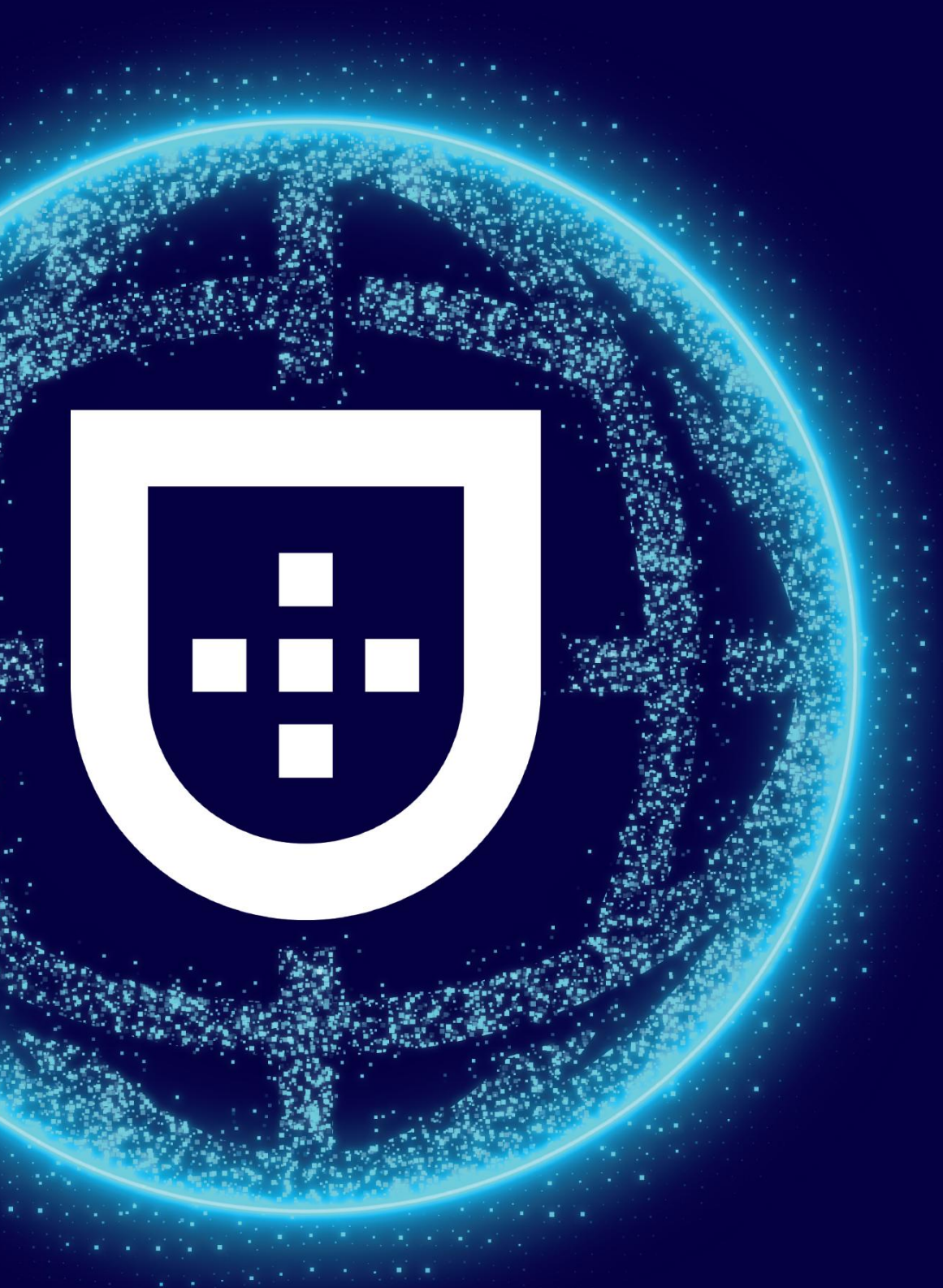
FPF

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2026 · 2027



MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS DE FUTSAL

ÉPOCA 2026-2027

Índice

LISTA DE ABREVIATURAS ..... **vi**

1 INTRODUÇÃO **1**

1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS 1

1.1.1 Revisão 1

1.1.2 Regulamentos 1

1.1.3 Deveres 1

2 PREVIAMENTE AO JOGO **2**

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 4

2.2.5 Aspetos a incluir no relatório 4

2.2.6 Transferência de instalações 4

2.2.7 Características da superfície de jogo 4

2.2.8 Características das zonas envolventes à superfície de jogo 5

2.2.9 Local para prestar instruções 5

2.2.10 Bancos de técnicos e substitutos - localização 5

2.2.11 Bancos de técnicos e substitutos - composição 6

2.2.12 Método SINAPSE 7

2.2.13 Bolas 8

2.2.14 Equipamentos – na área técnica e zona de aquecimento 8

2.2.15 Identificação dos dirigentes ou técnicos 8
2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS 9
2.3.1 Apresentação e documentação 9
2.3.2 Identificação de jogadores, dirigentes ou técnicos 9
2.3.3 Cartões licença – sua falta 10
2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM 10
2.4.1 Ausência ou incapacidade do árbitro 10
2.4.2 Ausência ou incapacidade do segundo árbitro 11
2.4.3 Ausência da equipa de arbitragem 11
2.4.4 Equipa de arbitragem incompleta 11
2.4.5 Ausência simultânea da equipa de arbitragem e de uma das equipas 12
2.4.6 Morte de elemento da equipa de arbitragem, de um jogador, substituto ou oficial 12
2.4.7 Atraso de equipa 12
2.4.8 Ofensas à equipa de arbitragem 13
2.4.9 Serviço de segurança 13
2.5 CAPITÃO DA EQUIPA 14
2.5.1 Indicação 14
2.5.2 Exercício da função de capitão 15
2.5.3 Abandono temporário da superfície de jogo por parte do capitão 15
2.5.4 Substituição do sub-capitão 15
2.6 ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL 15
2.6.1 Entrada das equipas na superfície de jogo 15
2.6.2 Alinhamento das equipas 16
2.6.3 Minuto de silêncio 17
2.6.4 Sorteio inicial 17
2.6.5 Outras cerimónias 18
2.7 EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS 18
2.7.1 Equipamentos idênticos 18
2.7.2 Equipamentos dos guarda-redes 18
2.7.3 Substitutos 18
2.7.4 Outros itens 19
2.7.5 Numeração dos equipamentos 19

2.7.6 Dimensões da numeração 19
2.7.7 Características da numeração 20
2.7.8 Situações excecionais 20
2.7.9 Publicidade nos equipamentos 20
2.8 PROTESTO DE JOGO – prévio ao jogo 21
2.8.1 Condições do recinto de jogo 21
2.8.2 Qualificação de jogadores 21
2.9 CRONOMETRAGEM 21
2.9.1 Princípios de atuação 21
2.10 HORÁRIOS 22
2.10.1 Marcação dos jogos 22
2.11 JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS 22
2.11.1 Comunicação 22
2.11.2 Documentação 22
3 DECURSO DO JOGO 23
3.1 LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES 23
3.1.1 Localização dos AA 23
3.1.2 Funções adicionais dos AA 23
3.2 EQUIPA DE ARBITRAGEM – atraso ou incidentes disciplinares 24
3.2.1 Atraso da equipa de arbitragem 24
3.2.2 Incidente com árbitro 24
3.3 SUBSTITUIÇÕES – particularidades 24
3.3.1 Enquadramento 24
3.3.2 Gestão de substitutos em processo de aquecimento 24
3.3.3 Substitutos em processo de substituição 24
3.3.4 Substituições nas pausas técnicas 25
3.3.5 Desempenho de funções por jogador ou substituto indicado como guarda-redes 25
3.3.6 Substituição e troca de posto 25
3.3.7 Substituição após assistência médica 25
3.3.8 Registo dos jogadores utilizados 25
3.4 PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS 26
3.4.1 Utilização do painel eletrónico 26

3.4.2 Cronometragem manual 26
3.4.3 Registo das faltas acumuladas e golos 26
3.5 INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - particularidades 26
3.5.1 Princípios 26
3.5.2 Sanções disciplinares 27
3.5.3 Reivindicação de cartão e exibição de *slogans* 27
3.5.4 Exibição de cartões a jogadores ou substitutos 27
3.5.5 Advertência antes da entrada das equipas na superfície de jogo após um intervalo 28
3.5.6 Procedimento de advertência ou expulsão 28
3.5.7 Recusa de abandono 28
3.5.8 Expulsão de elementos do banco 29
3.5.9 Cartão Branco 29
3.6 INSUBORDINAÇÃO 30
3.7 OUTROS CONFLITOS GRAVES 30
3.7.1 Conflitos massificados ou generalizados 30
3.7.2 Atuação do árbitro 30
3.7.3 Sensibilização dos agentes desportivos 30
3.7.4 Comportamento discriminatório 30
3.7.5 Agressão a elemento da equipa de arbitragem 31
3.7.6 Agressão a agente do serviço de segurança 31
3.8 ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES 32
3.8.1 Zona Técnica 32
3.8.2 Acesso e permanência na zona técnica 32
3.8.3 Acesso ao balneário da equipa de arbitragem 33
3.9 PROTESTO DE JOGO – durante o jogo 33
3.9.1 Protesto por condições do recinto de jogo 33
3.9.2 Protesto por decisões da arbitragem 33
3.10 HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS 34
3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO 34
3.11.1 Zonas de aquecimento 34
3.11.2 Número de substitutos em processo de aquecimento 34
3.12 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA 34

3.12.1 Procedimento 34
3.13 JOGOS SUSPENSOS 35
3.13.1 Procedimento 35
3.13.2 Novo jogo 35
3.14 INTERVALOS 36
3.14.1 Intervalo 36
3.14.2 Prolongamento 36
3.15 PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS 36
3.16 PENÁLTIS (DESEMPATE POR PENÁLTIS) 36
3.16.1 Procedimentos 36
3.16.2 Sorteio 36
3.16.3 Baliza 37
4 CONCLUSÃO DO JOGO 38
4.1 DOCUMENTAÇÃO 38
4.1.1 Procedimento a adotar 38
4.1.2 Fichas de jogo 38
4.1.3 Relatório do jogo 38
4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES 39
4.2.1 Procedimento 39
4.2.2 Danos na viatura 39
4.3 Envio da documentação 39
4.3.1 Procedimento 39
ANEXOS 40

LISTA DE ABREVIATURAS

AA - 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 está obrigado a comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem e Normas de Classificação em vigor.
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 apropriadamente, 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. 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.
g. 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.
h. Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário *scouting* de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.
i. Para além do disposto nas alíneas anteriores, o árbitro deverá observar os deveres que lhe incumbem enquanto agente de arbitragem, bem como os deveres específicos inerentes à sua função, nos termos do Regulamento de Arbitragem em vigor.

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 AA.
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, etc.).
c. O equipamento dos árbitros será sempre uniforme, permitindo-se eventual alteração em conjunto e em circunstâncias que se vislumbrem como claramente justificadas.
d. Permite-se a utilização de sistemas de comunicação áudio entre os elementos da equipa de arbitragem, de monitores de frequência cardíaca e outros similares que visem a melhoria do seu rendimento físico e técnico.

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^2.
b. Cada peça do equipamento poderá ostentar o emblema do fabricante, desde que não exceda 20 cm^2, bem como o logótipo da FPF.
c. Aos árbitros internacionais de futsal é permitida a utilização do emblema da UEFA ou da FIFA, conforme se justifique. O emblema deverá ser inserido na parte frontal da camisola, no lado oposto ao emblema da FPF, de forma a garantir que ambos permanecem visíveis.
d. Poderá ser inserido, na manga esquerda da camisola, um símbolo de entidade oficial, no âmbito de programas específicos e devidamente fundamentados (como "Respect", "Fair Play", entre outros).

2.1.4 ACESSÓRIOS

a. Os árbitros devem apetrechar-se dos seguintes acessórios: apito, moeda, documento de anotações, instrumento de escrita e cartões (amarelo, vermelho e branco).
b. Os cartões suprarreferidos devem ser guardados de acordo com as seguintes instruções: cartão amarelo — no bolso direito dos calções; cartão vermelho — no bolso esquerdo dos calções; cartão branco — no bolso direito da camisola.
c. Os AA, para além do material suprarreferido, devem ainda fazer-se acompanhar dos seguintes acessórios: relógio-cronómetro, documentos (documento de pausa técnica, documento de registo de utilização de jogadores, documento de incorporação e outros), placas da 5ª falta acumulada, relatório do AA-cronometrista e buzina sobressalente.

Na eventual ausência de buzina sobressalente, o apito utilizado deverá apresentar tonalidade diferente da do apito utilizado pelos árbitros.

d. Os árbitros devem abster-se de proceder à anotação das sanções disciplinares diretamente nos cartões, devendo utilizar, para esse fim, um documento de anotações apropriado.
e. Nos jogos disputados com recurso à tecnologia de Suporte de Vídeo, os AA devem ainda ser portadores das placas indicativas de direito a um desafio, bem como das placas de Suporte de Vídeo.

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 90 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.
e. Na eventualidade de ter sido nomeado um delegado ao jogo pela FPF, deverão contactar o delegado informando da sua chegada e inteirando-se das informações que aquele entenda prestar-lhe.

2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA

a. Deverá ser cumprido integralmente o lavrado no protocolo de contagem regressiva que se encontra em anexo.
b. Na eventualidade de tal ser impossível, deverá referir as razões no relatório do árbitro.

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 substitutos, área técnica e zonas envolventes
    - Mesa de AA
    - Espaço livre na vertical e sobre a superfície do jogo (4m, mínimo)
    - Tecnologia inerente à utilização do Suporte de Vídeo (se aplicável)

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 com antecedência mínima de 60 ou 90 minutos (conforme determinado no regulamento da competição) antes da hora prevista para o início do jogo, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
b. De igual modo, até 45 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 terá de constar obrigatoriamente do relatório do árbitro, sob pena de a sua ausência poder ser considerada uma 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

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.
- Devem estar reunidas as condições de segurança legal e regulamentarmente previstas.
- O novo recinto desportivo se encontre a uma distância nunca superior a 20 quilómetros do recinto desportivo inicialmente previsto.
- Que o horário de início do jogo não ultrapasse o período regulamentar.

Em qualquer dos casos, a transferência de instalações ou a alteração do horário dos jogos apenas pode ter lugar após contacto do árbitro com o serviço de atendimento a clubes.

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, nas provas oficiais da FPF, ser permitido jogar em superfícies de jogo cujas linhas tenham uma largura entre 5 e 8 cm, é obrigatório que a linha de golo (espaço das linhas finais delimitado pela posição normal no interior dos postes), alinhada pela parte exterior da restante linha final, tenha a mesma 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 2 metros do arco de círculo do canto.
d. Apenas em casos absolutamente excecionais 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. Na imediação da superfície do jogo e em frente a cada zona de substituições existirão dois setores designados “áreas técnicas”, convenientemente definidas nas Leis do Jogo.
f. 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 final desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 1m, terminando 1m após os bancos de técnicos e substitutos.
g. Em casos em que existam fronteiras/vedações físicas e inamovíveis (“tabelas”), entre os bancos de técnicos e substitutos e a linha lateral, não se dispensa a marcação da área técnica, devendo-se dar cumprimento ao estipulado na alínea anterior.

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. Na área técnica, apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas. Contudo, deverá fazê-lo de forma responsável e sem dificultar a movimentação do árbitro.

2.2.10 BANCOS DE TÉCNICOS 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 final desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância mínima de 1 m.
b. O árbitro garantirá que haja lugares ou espaço para acomodar, em condições de conforto, 12, 14 ou 15 pessoas, dependendo do regulamento da competição.

2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO

a. A composição dos bancos de técnicos e substitutos deve obedecer às especificações abaixo apresentadas.

COMPETIÇÕES FUTSAL MASCULINO	SUBSTITUTOS	DIRIGENTES OU TÉCNICOS
Liga Placard **Taça da Liga Futsal Placard** **Supertaça de Futsal Placard**	Até 9 substitutos (se 2 Sub-20)	Até 6 elementos
CN II e III Divisão Futsal **Taça de Portugal Futsal Placard**	Até 9 substitutos (se 2 Sub-20)	Até 5 elementos
CN Sub19 I e II Divisão Futsal **CN Sub17 Futsal** **CN Sub15 Futsal** **Taça Nacional Sub19 Sub17 e Sub 15**	Até 7 substitutos	Até 5 elementos

COMPETIÇÕES FUTSAL FEMININO	SUBSTITUTOS	DIRIGENTES OU TÉCNICOS
Liga Feminina Placard **Taça de Portugal Feminina Futsal Placard** **Taça da Liga Feminina Futsal Placard** **Supertaça Feminina Futsal Placard** **CN II Divisão** **Taça Nacional Feminina Futsal**	Até 9 substitutos (se 2 Sub-20)	Até 6 elementos
CN Sub19 Feminino Futsal **CN Sub15 Feminino Futsal**	Até 7 substitutos	Até 6 elementos

b. Os clubes podem designar até sete substitutos ou até nove (nas competições acima identificadas), se dois jogadores constantes nas fichas de jogo forem, obrigatoriamente, Sub-20 ou inferior.

c. Apenas na Liga Placard, Supertaça de Futsal Placard e Liga Feminina Placard é permitida a inscrição nas fichas de jogo do técnico de equipamentos no banco suplementar, desde que se encontre devidamente identificado nos moldes legais.

d. Como Dirigentes ou Técnicos entenda-se:
   - Delegados (no máximo de 2);
   - Treinador;
   - Treinador adjunto;
   - Treinador estagiário, caso exista
   - Médico
   - Enfermeiro, Fisioterapeuta, Massagista ou elemento com certificação SBV-DAE*

   * Nas competições onde a figura do elemento com certificação SBV-DAE esteja prevista.

e. O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE) não pode exercer a função de jogador.

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
   - Capitão de equipa
   - Sub-capitão de equipa

g. Nos casos em que uma equipa pretende inscrever na ficha de jogo 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.

h. A elegibilidade de agentes desportivos é da exclusiva responsabilidade dos clubes e dos próprios agentes.

i. O procedimento de identificação dos agentes desportivos é da exclusiva responsabilidade da equipa de arbitragem.

j. Nenhum elemento pode ser impedido, pela equipa de arbitragem, de estar presente no banco de técnicos e substitutos (e/ou suplementar) desde que seja possível àquela equipa proceder à sua devida identificação.

k. Não cabe à equipa de arbitragem aferir da elegibilidade dos agentes desportivos.

l. A elegibilidade de agentes desportivos é apreciada pelo Conselho de Disciplina da FPF.

m. Além do disposto nas alíneas anteriores, devem ser sempre consideradas as especificidades constantes de cada regulamento da competição.

2.2.12 MÉTODO SINAPSE

a. Aconselha-se ao clube visitado ou à entidade organizadora da prova, a utilização do **MÉTODO SINAPSE** (**S**istema **IN**tegrado **AP**oio **S**olidez e **E**spontaneidade), 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. A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva são publicados em Comunicado Oficial.
b. 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
c. Antes do jogo se iniciar, o árbitro verificará as bolas que poderão vir a ser utilizadas.
d. 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.
e. Compete ao clube visitado fornecer as bolas necessárias para a realização do jogo.
f. 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) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.
b. Os substitutos poderão, por questões de conforto/climatéricas, envergar outras peças por baixo do colete, tendo que removê-las antes de eventual utilização.
c. Qualquer substituto no processo de substituição deve segurar o colete, para que o possa entregar em mão ao seu colega, no momento em que este se torna substituto.
d. Excetuar-se-ão da aplicação do ponto anterior os casos em que um jogador saia da superfície do jogo, por diferente local, por motivos previstos nas Leis do Jogo.

2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES OU TÉCNICOS

a. Os dirigentes ou técnicos presentes no banco de técnicos e substitutos deverão ostentar uma braçadeira identificadora da função respetiva.
b. Os dirigentes ou técnicos presentes no banco de técnicos e substitutos deverão envergar 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 no seu relatório.

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 60 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, sendo portadores de toda a documentação necessária.
b. Já antes, até 75 minutos antes do jogo, 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:
    - Os cartões-licença dos jogadores, substitutos, técnicos ou dirigentes inscritos.
    - Os cartões-licença dos demais técnicos, oficialmente ao serviço do clube no jogo.
d. Serão facultadas pela FPF aos Clubes, pelos canais próprios, as fichas de jogo.
e. O delegado ao jogo deverá ainda apresentar ao árbitro as fichas de jogo, em duplicado, tal como resultam da impressão a partir do SCORE.
f. Sempre que se torne necessária a substituição de algum jogador, dirigente ou técnico, nos termos das Leis do Jogo e do regulamento da prova, e não seja possível apresentar novas fichas de jogo, deverá o delegado proceder à inserção dos dados relativos ao elemento a inscrever no espaço apropriado. Adicionalmente, mencionará tal facto no campo destinado às suas observações nas fichas de jogo.
g. Existindo a necessidade de alterar a numeração de algum jogador e não sendo possível apresentar novas fichas de jogo, deverá o delegado proceder à alteração de forma manual no espaço apropriado. Adicionalmente, mencionará tal facto no campo destinado às suas observações nas fichas de jogo.
h. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha de jogo 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 da ficha de jogo entregue, podendo ser adicionado mais um jogador substituto;
    - Qualquer substituto que conste na ficha de jogo 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 da ficha de jogo inicial.

2.3.2 IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES, DIRIGENTES OU TÉCNICOS

a. Deverão ser identificados os jogadores e substitutos, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.
b. Deverão ser identificados os dirigentes ou técnicos, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.

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 apresentar ao árbitro o Cartão de Cidadão ou outro documento fidedigno (com fotografia), de modo que a(s) sua(s) identificação(ões) não suscitem dúvidas.
b. Adicionalmente, deverão ser inscritos na ficha de jogo os dados do documento apresentado (número e data de emissão ou de validade).
c. Na eventualidade de não estar disponível documento fidedigno com fotografia, o jogador ou substituto deve assinar na ficha de jogo na presença do árbitro, e 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 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.
e. Quando a falta se referir aos restantes elementos inscritos na ficha de jogo, os cartões poderão ser substituídos 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.

2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.4.1 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE 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.
c. 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.
d. Se o árbitro nomeado estiver impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, mas estiver em condições de desempenhar as funções de AA-cronometrista, assumirá essas funções.
e. Em jogos em que esteja nomeado um AA-terceiro árbitro, caso o árbitro esteja impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, mas se encontre apto a desempenhar outras funções, deverá assumir prioritariamente a função de AA-terceiro árbitro, sendo a de AA-cronometrista considerada apenas como opção de recurso.
f. Tendo sido nomeado AA-quarto árbitro, este substitui o AA-terceiro árbitro se algum dos árbitros ou o AA-terceiro árbitro não puder iniciar ou continuar a dirigir o jogo, podendo também substituir o cronometrista, caso seja necessário.
g. Se não for possível a substituição tal como previsto em d., o árbitro deverá então procurar substituto para o AA-cronometrista, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência oficial.

h. 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.
i. Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir o critério sugerido no ponto 2.4.3.

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 ou o AA-cronometrista se não tiver sido nomeado AA-terceiro árbitro.
b. Para substituir o AA-terceiro árbitro ou o AA-cronometrista, conforme o caso, deverão ser seguidos os procedimentos previstos no ponto 2.4.1.

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 que deixará de poder participar no jogo enquanto jogador, sendo que, 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. Os jogos apenas se podem iniciar se a equipa de arbitragem estiver 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. Não obstante o disposto nas alíneas anteriores, para que o jogo possa iniciar ou prosseguir, deve estar garantida a presença de, pelo menos, três elementos (árbitro, segundo árbitro e AA-cronometrista).
d. Sempre que exista, pelo árbitro, a suspensão de um jogo em harmonia com os direitos que lhe estão consagrados nas Leis do Jogo e/ou regulamentos, 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, DE UM JOGADOR, SUBSTITUTO OU OFICIAL

Se no decurso do jogo morrer no recinto de jogo um dos árbitros, um jogador, um substituto ou um oficial, 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, avaria no transporte, ou outro imprevisto), 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 de acordo com as circunstâncias em causa, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Em caso de dúvida o árbitro deverá contactar o serviço de atendimento a clubes.
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. Em qualquer caso o árbitro deverá contactar o serviço de atendimento a clubes.
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 de a 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, considerando-o expulso.

2.4.9 SERVIÇO DE SEGURANÇA

a. O regulamento de prevenção da violência estabelece os procedimentos de segurança a adotar nas competições organizadas pela FPF, nomeadamente as medidas de segurança mínimas a adotar em cada competição.

b. Adicionalmente, a FPF constituiu a Comissão de Qualificação dos Jogos, com o objetivo de realizar uma análise complementar àquela prevista na legislação, relativamente à qualificação do grau de risco dos jogos das competições sob sua responsabilidade.

c. Por esse motivo, é dever do árbitro consultar os Comunicados Oficiais relativos a esta matéria, a fim de verificar se o jogo para o qual se encontra nomeado sofreu alteração no grau de risco.

d. Deverá ser identificado e apresentado o elemento responsável pela segurança, nos moldes legais.

e. Não deverá o árbitro dar início ao jogo sem que lhe seja garantida a segurança, nos moldes legais.

f. Perante a inexistência ou atraso do elemento responsável de segurança, a equipa de arbitragem deverá aguardar no seu balneário até 30 minutos após a hora marcada para o início do jogo.

g. O local onde as equipas permanecem no caso referido na alínea anterior é da responsabilidade exclusiva das mesmas.

h. Nos jogos em que sejam utilizados os serviços de ARD's, é obrigatória a apresentação ao árbitro dos cartões profissionais de ARD, de forma a comprovar a habilitação para a prestação do serviço e para o desempenho da função.

i. Os clubes contratantes do serviço de ARD's deverão também acautelar que a empresa em questão dispõe do respetivo alvará e comprovar a habilitação para a prestação do serviço e para o desempenho da função.

j. Perante a apresentação de cópia dos cartões e do alvará, não se impõe ao árbitro a obrigação de reter as mesmas, bastando somente que confirme a sua existência. O árbitro deverá, no relatório de jogo, validar a titularidade da habilitação legal da empresa de segurança contratada, bem como dos ARD´s destacados para o evento.

k. Entre outros, o Ponto de Contacto com a Segurança (PCS) tem os seguintes deveres:

- Apresentar-se perante a equipa de arbitragem, uma hora antes do início do jogo, identificando-se através do seu documento de identificação e comprovando a sua qualidade, identificando também os elementos da sua equipa (quando for o caso);
- Indicar ao árbitro um local seguro para estacionamento da sua viatura;
- Entregar ao árbitro da partida uma cópia da credencial da Associação de Futebol ou Termo de Responsabilidade do promotor;
- Solicitar, por sua iniciativa ou a pedido da equipa de arbitragem, apoio policial ao posto ou esquadra mais próxima, sempre que constate a existência de alterações à ordem e disciplina e a impossibilidade de serem asseguradas as condições de segurança;

- Garantir as condições de segurança da equipa adversária e da equipa de arbitragem;
- Estar devidamente identificado com credencial ou colete identificativo durante todo o tempo regulamentar de jogo e enquanto a equipa de arbitragem não abandonar o recinto;
- Situar-se em local visível, de forma a poder ser contactado pela equipa de arbitragem, delegado da FPF, delegado do promotor e de forma a acompanhar as incidências na superfície de jogo e nas zonas de público;
- Manter-se no recinto desportivo enquanto aí permanecerem as equipas e equipa de arbitragem;
- Assegurar todo o apoio à equipa de arbitragem.

l. Compete ao Promotor a determinação do número efetivo de PCS's necessários para cada espetáculo desportivo, mediante a avaliação prévia feita pelo respetivo Gestor de Segurança.
m. Os PCS's não podem acumular outras funções no mesmo jogo.
n. Se o árbitro entender que, em qualquer momento, não lhe estão a ser dadas garantias de segurança e adequada proteção, suspenderá temporariamente o jogo e relatará, de forma concisa e consolidada, os factos que motivaram a suspensão.
o. Em caso de suspensão temporária do jogo, deve o árbitro, em primeira instância, verificar junto do responsável de segurança se estão asseguradas as garantias necessárias para a continuidade do jogo. Na ausência dessas garantias, deverá suspender definitivamente o jogo e relatar, de maneira concisa e consolidada, os factos que motivaram a decisão.
p. Além do disposto nas alíneas anteriores, devem ser sempre consideradas as especificidades constantes de cada regulamento da competição, comunicados oficiais e regulamento da prevenção da violência.

2.5 CAPITÃO DA EQUIPA

2.5.1 INDICAÇÃO

a. Na ficha de jogo aparecerá indicado, de forma clara e objetiva, a quem competirá a função de capitão de equipa.
b. Também na ficha de jogo 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 de 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 negue 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. Os AA acompanharão o árbitro na entrada na superfície de jogo.
c. Para tal, as duas equipas formarão duas colunas, sendo precedidas pela equipa de arbitragem.
d. A equipa de arbitragem posicionar-se-á de tal forma que, ao ficar de frente para a tribuna de honra, esteja disposta da seguinte forma (da esquerda para a direita):
    - Cronometrista - Árbitro - 2º Árbitro
    - Cronometrista - 3º Árbitro - Árbitro - 2º Árbitro
    - 4º Árbitro - 3º Árbitro - Árbitro - 2º Árbitro – Cronometrista

e. Nos jogos em que estejam presentes árbitros jovens, ao abrigo de protocolo com a APAF, estes deverão posicionar-se de modo a que cada um fique de um lado do árbitro.
f. Caso não exista tribuna de honra, ficarão de frente para a bancada lateral em que estejam colocados o maior número de espectadores.
g. 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.
h. Na eventualidade de existir delegado ao jogo nomeado pela FPF poderá ser utilizado procedimento distinto quando tal resultar de instruções do delegado. Neste caso, o árbitro deverá reportar a situação no relatório do jogo.

2.6.2 ALINHAMENTO DAS EQUIPAS

a. As equipas alinharão de seguida com a presença de todos os jogadores devidamente equipados, podendo ser utilizado casaco de fato de treino desde que todos os jogadores de uma mesma equipa se apresentem equipados da mesma forma.
b. A saudação regulamentar será feita com todos os elementos alinhados de frente para a tribuna de honra. Caso não exista tribuna de honra, a saudação deverá ser efetuada de frente para a bancada lateral em que esteja colocado o maior número de espectadores. Por indicação do delegado da FPF, se existir, e por questões relacionadas com a transmissão televisiva do jogo, a saudação pode ser feita para uma bancada lateral distinta, devendo tal facto ser referido no relatório do árbitro.
c. As equipas perfilarão sobre uma linha imaginária, perpendicular à linha de meio-campo e a uma distância entre 5 e 7 m da linha lateral. Em casos devidamente justificados, por exemplo por indicação do delegado da FPF ao jogo, poderão as equipas perfilar-se em local diferente do estipulado.
d. A equipa visitante alinhará à direita da equipa de arbitragem.
e. Chegados ao local exato estabelecido, o 2º árbitro e o(s) AA aí permanecem, enquanto o árbitro coloca a bola no solo no local de onde se efetuará o pontapé de saída, orientando assim, com a sua presença o alinhamento das equipas.
f. Após colocar a bola no local do pontapé de saída e, regressado ao alinhamento, o árbitro deverá verificar se alguma situação ocorreu que prejudique a estética e o cumprimento regulamentar, em vigor para as formações entretanto alinhadas.
g. Quando estiverem reunidas as condições regulamentares, o árbitro, olhando fixamente para a sua frente, com uma postura serena e determinada, apita 2 vezes (a primeira de forma mais prolongada e a segunda mais curta).
h. 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.
i. Em nenhuma circunstância é permitida dupla saudação, à tribuna de honra e ao lado oposto.

2.6.3 MINUTO DE SILÊNCIO

a. A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização por escrito da FPF, não pode ser celebrada a cerimónia do minuto de silêncio.
b. Tratando-se de uma cerimónia deve constar no relatório do árbitro e ser comunicada aos clubes na reunião preparatória do jogo e aos jogadores antes da sua entrada na superfície de jogo.
c. Os árbitros ficarão posicionados no interior da superfície de jogo, junto ao círculo central, de frente para a tribuna de honra. Caso não exista tribuna de honra, ficarão de frente para a bancada lateral em que esteja colocado o maior número de espectadores.
d. O(s) árbitro(s) assistente(s) ficará(ão), no exterior da superfície do jogo, junto à mesa do cronometrista, cabendo ao AA-cronometrista a contagem do tempo – 60 seg. – da referida cerimónia.
e. O árbitro receberá a informação (através de SCA ou por outro meio), por parte do AA-cronometrista, quer do início da contagem quer do seu final.
f. Caso exista alguma recusa de cumprimento, o árbitro menciona o facto em relatório.

2.6.4 SORTEIO INICIAL

a. Após as equipas se cruzarem, cumprimentando-se, o árbitro, acompanhado do 2º árbitro, aguardará a chegada dos capitães para realização do sorteio, no seu ponto inicial de saudação.
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 vence o sorteio pode escolher se executa o pontapé de saída no primeiro ou no segundo período e no primeiro ou no segundo período do prolongamento, se jogado.
d. Não será efetuado novo sorteio relativo ao prolongamento. Poderá o capitão da equipa que venceu o sorteio escolher, por exemplo, executar o pontapé de saída no primeiro período do jogo e no segundo período do prolongamento.
e. Se um ou ambos os capitães se recusarem a participar no sorteio, o árbitro deverá 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 na ficha de jogo.

2.6.5 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.
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 CARATERÍSTICAS

2.7.1 EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS

a. Quando as duas equipas apresentarem equipamentos iguais, idênticos ou de difícil destrinça, 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.
   Quando seja utilizado por um jogador na parte exterior das meias, fita adesiva ou um material similar, este deve ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado.

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. Se um jogador de campo desempenhar a função de guarda-redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola do guarda-redes (cor e modelo) com exceção do número, que terá obrigatoriamente de ser o número do jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de guarda-redes.
c. Sendo a cor da camisola dos guarda-redes adversários igual, idêntica ou de difícil destrinça 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, não poderão ser iguais ou idênticas às meias usadas por qualquer jogador da equipa adversária.

2.7.3 SUBSTITUTOS

Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la 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, *nylon* ou material similar que não constitua perigo, 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 interiores "térmicos", desde que não ultrapassem o joelho. Devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.
d. Será permitido o uso de camisolas "térmicas", cujas mangas ultrapassem a manga da camisola do equipamento de equipa, desde que tenham uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou um padrão ou conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola.
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 – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.
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 na ficha de jogo.
b. No equipamento é obrigatória a numeração na camisola e nos calções.
c. A numeração é obrigatória nas costas das camisolas e facultativa na frente, sendo igualmente obrigatória na parte da frente dos calções.
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 com o número correspondente.
h. No caso de tal não suceder, não será permitida a sua participação no jogo.
i. Além do disposto nas alíneas anteriores, devem ser sempre consideradas as especificidades constantes de cada regulamento da competição.

2.7.6 DIMENSÕES DA NUMERAÇÃO

a. Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura nas costas e 10 cm de altura na frente.
b. As camisolas podem exibir o nome do jogador acima do número.
c. Nos calções, os números devem ter uma altura compreendida entre 10 cm e 15 cm.

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 da ficha de jogo.
b. Os demais jogadores e substitutos podem utilizar numeração entre 2 e 99.
c. A numeração é livre, não tendo de 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, a troca ou o arrancamento de numeração na camisola constitui infração disciplinar, sancionada nos termos do Regulamento Disciplinar.
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 excecionais, 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 permitido o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, desde que devidamente homologada pela entidade organizadora e nos termos definidos pelo regulamento de cada competição.
b. Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm².
c. Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²
d. Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm². Na parte da frente da perna esquerda, ao lado do logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².
e. Na manga esquerda até 100 cm², ficando a manga direita reservada à FPF para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm².
f. A publicidade apresentada nos equipamentos dos jogadores deve ser igual em todos.
g. 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.
h. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.

i. O emblema do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial, situando-se de forma a destacar-se e a não se confundir com publicidade.
j. Na eventualidade de o árbitro detetar um incumprimento das regras previstas neste número, deverá reportá-lo no seu relatório.
k. Além do disposto nas alíneas anteriores, devem ser sempre consideradas as especificidades constantes de cada regulamento da competição.

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 início 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.

2.8.2 QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES

a. O protesto sobre qualificação dos jogadores deve ser apresentado diretamente na FPF.
b. Não compete ao árbitro tomar conhecimento do protesto, por não ser da sua competência.

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. O AA-cronometrista deverá garantir que os jogos tenham a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada.
e. O intervalo entre esses dois períodos é de 10 minutos.
f. Este intervalo será controlado pelo painel eletrónico existente no recinto.

g. 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.
h. A duração deste intervalo, entre o 2º período e o prolongamento, não poderá ultrapassar os cinco minutos.
i. 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. Contudo, permite-se uma breve pausa para hidratação (que não deve exceder um minuto), nesta situação.

2.10 HORÁRIOS

2.10.1 MARCAÇÃO DOS JOGOS

a. A marcação dos jogos terá sempre de respeitar os horários oficiais previstos no Comunicado Oficial nº1, bem como os respetivos regulamentos de provas. Contudo, pode a FPF alterar a data e hora de um jogo.
b. 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.
c. Caso, por motivo de atraso em relação ao horário previsto para o início do jogo, o árbitro preveja a possibilidade de ocorrência do previsto na alínea anterior, poderá contactar o serviço de atendimento a clubes.

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 obtenha autorização da sua Associação ou da FPF.
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 das mesmas, 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 AA

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 àquele.
d. Sendo nomeado AA-quarto árbitro, este posicionar-se-á junto à área técnica de uma das equipas, enquanto o AA-terceiro árbitro ficará junto à área técnica da equipa contrária. Trabalharão em conjunto no cumprimento dos deveres específicos atribuídos aos AA.

3.1.2 FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AA

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 pausa técnica e placa indicativa de direito a um desafio (caso seja utilizado Suporte de Vídeo).
c. O AA-terceiro árbitro está encarregue de questionar o oficial responsável pela solicitação da pausa técnica 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.
f. Sendo nomeado AA-quarto árbitro, este deverá cumprir o disposto nas alíneas anteriores, em articulação com o AA-terceiro árbitro.
g. Cabe a todos os AA confirmar, antes do início do jogo, que os acessórios previstos no ponto 2.1.4 estão disponíveis.
h. Na impossibilidade do AA-terceiro árbitro e do AA-quarto árbitro levantarem a respetiva placa aquando da 5.ª falta acumulada por uma equipa, deverá o AA-cronometrista assumir essa função. O mesmo procedimento se aplicará à sinalética relativa à solicitação de pausa técnica.

i. Apesar do disposto na alínea anterior, deverá um dos árbitros efetuar a respetiva sinalética para confirmação da 5.ª falta acumulada. Por princípio, essa sinalética será realizada pelo 2.º árbitro, por se encontrar de frente para a superfície de jogo.

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 abstrair-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 apenas quando não estejam a ser exercidas por árbitro oficial.

3.2.2 INCIDENTE COM ÁRBITRO

a. Se no decurso de um jogo ou no seu período preliminar, o segundo árbitro ou qualquer dos AA 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 nas Leis do Jogo (Lei 3), que também referem, com clareza, a forma de agir perante infrações e respetivas 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, desde que não ultrapassado o número previsto em 3.11.2.

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 desenrolar do jogo nem os respetivos agentes, deverão manter-se dentro dos limites das respetivas áreas técnicas enquanto aguardam para completar o processo de substituição.
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 NAS PAUSAS TÉCNICAS

Não sendo permitidas substituições no decurso das pausas técnicas, esclarece-se que estas se iniciam após indicação dos AA, através de sinal sonoro e da sinalética correspondente, e terminam com o sinal sonoro indicativo do respetivo fim, decorrido um minuto.

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

Um jogador ou substituto indicado na ficha de jogo 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 na referida ficha de jogo.

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, devendo proceder-se às alterações de equipamento, assegurando que não se encontram na superfície de jogo, em qualquer momento, dois jogadores com equipamento de guarda-redes.
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 na ficha de jogo.

3.3.7 SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA

a. 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 o jogo ter recomeçado, devendo cumprir com o procedimento de substituição.

b. Caso o jogador não venha a ser substituído, terá de sair da superfície de jogo e apenas pode voltar após o jogo ter recomeçado e entrar pela zona de substituições da sua equipa. As exceções às exigências de sair da superfície de jogo encontram-se previstas nas Leis do Jogo.

3.3.8 REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS

a. É responsabilidade do AA-terceiro árbitro, em colaboração com os restantes AA, registar os jogadores utilizados, anotando os respetivos números e identificando sempre quem é jogador, quem é substituto e quem foi ou não utilizado.
b. Nos instantes que antecedem o pontapé de saída, deverão ser registados em documento próprio os 5 iniciais das equipas.
c. De igual modo, devem também ser registados os jogadores que terminam o 1.º período. Na eventualidade de ser jogado prolongamento, devem ser registados os jogadores que terminam o 2.º período do jogo, bem como os que terminam o 1.º período do prolongamento.

d. Apesar do disposto na alínea a., o árbitro deve, no final do jogo, solicitar e confirmar com o respetivo delegado a informação relativa aos jogadores não utilizados, sendo esta da exclusiva responsabilidade deste último. O árbitro deverá mencionar este facto nas suas observações das fichas de jogo.

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 dotado 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-la.

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 de o sistema de registo de dados ser manual.

3.5 INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES

3.5.1 PRINCÍPIOS

e. 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.

f. 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 SANÇÕES DISCIPLINARES

a. Sempre que existam advertências ou expulsões, sejam diretas ou por dupla advertência, deverá o AA-cronometrista promover o registo no seu boletim de jogo 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. Ao árbitro caberá proceder de igual forma na elaboração do seu relatório de jogo, registando os minutos e segundos exatos da ocorrência.
c. Perante a situação mencionada, deverá também fazer uso do documento anexo (Anexo 3) nesta edição e disponibilizá-lo 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 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 "Observações", bem como em "Observações do árbitro" na ficha de jogo da respetiva equipa.

3.5.4 EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS

a. Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entram na superfície de jogo para a inspeção antes do jogo até que a abandonem após o final deste, incluindo o desempate por penáltis.
b. Se os árbitros precisarem de advertir um jogador, substituto ou um elemento oficial antes do início do jogo, devem fazê-lo verbalmente, não exibindo o cartão amarelo, devendo reportar o sucedido no seu relatório de jogo.
c. Se a mesma pessoa cometer outra incorreção passível de advertência durante o jogo, os árbitros advertem-no exibindo o cartão amarelo. Contudo, isto não conta como expulsão por dupla advertência, uma vez que é o primeiro cartão amarelo exibido ao infrator no decurso do jogo.
d. Se, antes de entrar na superfície para o início do jogo, um jogador, substituto ou elemento oficial comete uma infração passível de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo.
e. A exibição de cartões a jogadores ou substitutos é possível no intervalo dos períodos que se tenham de jogar, mas apenas no interior da superfície de jogo.

3.5.5 ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO APÓS UM INTERVALO

a. Nos casos em que o árbitro tenha de proceder à advertência de um jogador ou substituto por algo acontecido durante um intervalo e longe da vista geral, deverá exibir-lhe o cartão amarelo no interior da superfície de jogo, imediatamente antes do 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 na ficha de jogo 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, 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. Caso o jogador a advertir ou a expulsar se encontre em posição que não seja 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 de 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. Um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer no banco se a equipa não tiver outra pessoa da equipa médica disponível e intervir se um jogador necessitar de atenção médica.
b. Contudo, caso volte a incorrer em comportamento irresponsável, deverá ser reposicionado num local considerado adequado ao desempenho das suas funções, não podendo, no entanto, permanecer no 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.

3.5.9 CARTÃO BRANCO

a. É um cartão pedagógico que visa reconhecer, destacar e recompensar comportamentos eticamente relevantes, praticados por jogadores, treinadores, dirigentes, outros agentes desportivos, bem como por espectadores e adeptos.
b. O regulamento do Cartão Branco aplica-se a todas as competições organizadas pela FPF, devendo o árbitro ser conhecedor do mesmo.
c. Cabe exclusivamente ao árbitro a exibição do Cartão Branco, sempre que entender adequado, nos termos do presente regulamento.
d. Não existe um limite máximo de vezes que o Cartão Branco pode ser exibido pelo árbitro num determinado jogo.
e. O árbitro exibe o Cartão Branco na interrupção de jogo seguinte à verificação do comportamento suscetível de justificar a exibição do mesmo, exceto quando se trate de um Cartão Branco exibido a um adepto, ou conjunto de adeptos, situação em que o Cartão Branco será exibido no final da parte do jogo que estiver a decorrer (1ª parte, 2ª parte, uma das partes do prolongamento, ou outras).
f. A exibição do Cartão Branco não deve interferir no decurso normal de jogo e alterar a duração do mesmo, pelo que deverá ser realizada e explicada de forma simples e rápida.
g. As ações merecedoras de exibição de Cartão Branco que ocorram antes ou após o jogo deverão constar na ficha de jogo, ficando ao critério do árbitro a exibição do mesmo.
h. O registo das exibições de cartões brancos deve constar na ficha de jogo no campo destinado às observações do árbitro, devendo ser mencionado o nome da equipa e a identificação do jogador, oficial de equipa ou da equipa a que pertencem os adeptos, caso estes se encontrem com elementos identificativos. Adicionalmente, deverá ser registado no relatório de jogo em local apropriado.

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, devendo posicionar-se, em conjunto com os seus colegas, de forma a terem a visão mais alargada possível dos conflitos.
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. Todos os agentes desportivos deverão ser sensibilizados para o facto de 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 COMPORTAMENTO DISCRIMINATÓRIO

a. A Circular n.º 1934 da FIFA, de 28 de maio de 2025, publicitou a edição de 2025 das regras disciplinares da FIFA, enfatizando as novas disposições relativas à luta contra a discriminação e as agressões racistas.

b. Por seu turno, a Circular n.º 1895, de 30 de agosto de 2024, contém uma versão simplificada do protocolo do procedimento em três etapas, com o objetivo de garantir a sua aplicação coerente em todas as federações nacionais.

c. A Federação Portuguesa de Futebol, na sequência das referidas circulares e das novas regras disciplinares da FIFA, adotou novas soluções no seu Regulamento de Disciplina e no Regulamento de Arbitragem.

d. No que diz respeito ao Regulamento de Arbitragem, este incorpora, no elenco dos deveres do árbitro, artigo 20º, nº4, o dever expresso de, sempre que aplicável, seguir o procedimento das três etapas contra atos discriminatórios, definido em Comunicado Oficial.

e. Deste modo, com base nas alíneas anteriores, o árbitro, perante qualquer ato considerado discriminatório ou racista, tem o dever de seguir o procedimento de três etapas contra comportamentos discriminatórios, conforme descrito no documento apresentado em anexo.

3.7.5 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, a qual deve ser enviada à entidade organizadora da prova, bem como ao diretor responsável da SNP.
g. Apresentará a participação em tribunal correspondente.

3.7.6 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 TÉCNICA

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

3.8.2 ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

a. A partir do momento em que o árbitro chega ao recinto de jogo, apenas poderão estar presentes ou circular na zona técnica os elementos indicados na alínea d).
b. Compete ao gestor de segurança ou ao delegado ao jogo da equipa visitada garantir o controlo e a restrição do acesso e permanência na Zona Técnica, bem como assegurar a limitação da circulação de pessoas, nos casos em que decorram outras competições desportivas nas mesmas instalações.
c. Impende sobre as equipas a responsabilidade de zelar pelo comportamento dos membros da sua comitiva.
d. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
    - Delegados da FPF ou, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o staff da FPF;
    - Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas de jogo;
    - Um técnico de equipamentos;
    - Gestor de Segurança de ambos os clubes e Coordenador de Segurança;
    - Agentes da força de segurança;
    - Assistentes de recintos desportivos;
    - Elementos do Método SINAPSE (ponto 2.2.12);
    - Presidentes dos Clubes;
    - Membros da Secção não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
    - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
    - Fotógrafos, gestores de redes sociais e outros membros dos órgãos de comunicação social;
    - Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
    - Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções no cumprimento de um contrato de patrocínio;
    - Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;
    - Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
    - Diretor de Imprensa dos Clubes;
    - Diretor de Campo;
    - Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha de jogo.
e. O acesso e períodos de permanência dos elementos suprarreferidos na zona técnica são

definidos no regulamento da competição.

f. Quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de apoio ao Suporte de Vídeo na zona técnica.
g. Além do disposto nas alíneas anteriores, devem ser sempre consideradas as especificidades constantes de cada regulamento da competição.

3.8.3 ACESSO AO BALNEÁRIO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

a. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem, para desempenho das funções respetivas:
   - Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de Arbitragem;
   - Delegados de jogo da FPF;
   - Membros da Secção não profissional do Conselho de Arbitragem;
   - Elementos das forças de segurança.
b. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, 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.

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 de Jogo, o jogo será suspenso definitivamente 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. Deverá 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 deverá ser encaminhado diretamente para o órgão competente no prazo estabelecido, não competindo ao árbitro tomar conhecimento do mesmo ou efetuar qualquer ação.

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, cabendo a este autorizar ou não.
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.
d. O guarda-redes não goza de qualquer privilégio, sendo tratado como os demais jogadores. Não lhe é permitido manter uma garrafa de água junto à sua baliza, sendo apenas permitido o uso de uma toalha colocada atrás da mesma, desde que não tenha contacto com as redes.

3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO

3.11.1 ZONAS DE AQUECIMENTO

As zonas de aquecimento e respetivas condições estão identificadas em 2.2.8.

3.11.2 NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO

a. O número máximo permitido de substitutos em aquecimento é de 5 por equipa.
b. Caberá ao treinador fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.
c. O preparador físico, se inscrito como tal, pode 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 detenção 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 deve realizar-se nas 24 horas seguintes.
b. Ficarão os clubes isentados desta obrigação se acordarem uma nova data, posteriormente validada pela FPF, para a marcação do jogo de repetição ou de partes do mesmo, devendo tal informação constar da ficha de jogo assinada por ambos os clubes.
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 é de 10 minutos, conforme mencionado no ponto 2.9.1 e.
c. 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 h.
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 i.

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 meticuloso nesse relato.

3.16 PENÁLTIS (DESEMPATE POR PENÁLTIS)

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 proativo 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. A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, posicionamento das câmaras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir a baliza em direção à qual vão ser executados os pontapés.
b. Na presença de delegado ao jogo da FPF, o árbitro deverá articular com este o cumprimento do disposto na alínea anterior.
c. Por razões de segurança, poderá, no decurso do processo, proceder-se à alteração da baliza onde este se desenrola.

4 CONCLUSÃO DO JOGO

4.1 DOCUMENTAÇÃO

4.1.1 PROCEDIMENTO A ADOTAR

a. Após o término do jogo, o árbitro deverá, em conjunto com os restantes elementos da equipa de arbitragem, proceder à verificação de todos os dados a registar, tais como:
   i. Os substitutos não participantes no jogo
   ii. O resultado do jogo
   iii. As advertências
   iv. As expulsões, concretizadas ou consideradas
   v. Ações disciplinares sobre dirigentes ou técnicos
   vi. Outras situações, como observações do árbitro
b. Legitimará, com a sua assinatura ou rúbrica, as informações prestadas na ficha de jogo.

4.1.2 FICHAS DE JOGO

a. Solicitará ao delegado ao jogo de cada equipa ou ao seu representante a confirmação, também mediante assinatura ou rúbrica, da aceitação do mencionado na ficha de jogo.
b. Após a recolha de tal assinatura, devolver-lhe-á a documentação que lhe respeita, ou seja, o duplicado da ficha de jogo e os cartões-licença ou o documento que os substituiu.
c. No caso de não existir aceitação do conteúdo inserido nas fichas de jogo 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.
d. Em caso de impossibilidade de comparência ao jogo por parte do treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha de jogo, no campo destinado às suas observações.
e. Caso algum agente desportivo inscrito no banco de técnicos e substitutos se encontre a desempenhar a função de técnico SBV-DAE em cumulação com outra, deve fazer a devida referência nos campos de observações das fichas de jogo, sob pena de incorrer em infração disciplinar.

4.1.3 RELATÓRIO DO JOGO

a. O árbitro está obrigado ao cumprimento do seu dever de elaborar o relatório do jogo, dentro dos prazos legais, 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. Deve o árbitro dar conhecimento do seu conteúdo à restante equipa de arbitragem.
d. É dever dos restantes elementos da equipa de arbitragem comunicar, por escrito, ao órgão que os nomeou, qualquer discordância relativamente ao conteúdo do relatório do jogo.

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 guardar a 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 preencher o relatório no SCORE, no prazo de 24 horas, anexando toda a documentação devida (fichas de jogo, boletim do cronometrista, credenciais, etc).
d. Em caso de dificuldade e/ou impossibilidade de preenchimento do relatório no SCORE deverá, de imediato, enviar email para ccs@fpf.pt e para arbitragem@fpf.pt relatando o problema e, posteriormente, seguir as indicações que lhe venham a ser dadas para a sua resolução.
e. Deverá enviar o resultado do jogo para a FPF através de SMS, no prazo máximo de 30 minutos após o final do jogo, salvo motivo de força maior devidamente justificado.

ANEXOS

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

REGISTO DE UTILIZAÇÃO DE JOGADORES

EQUIPA A	EQUIPA B

5 INICIAL

SUBSTITUTOS UTILIZADOS

FINAL 1º PERÍODO

FINAL 2º PERÍODO*

FINAL 1º PERÍODO PROLONGAMENTO*

5 INICIAL

SUBSTITUTOS UTILIZADOS

FINAL 1º PERÍODO

FINAL 2º PERÍODO*

FINAL 1º PERÍODO PROLONGAMENTO*

*** Se jogado Prolongamento**

ANEXO 2

NO DISCRIMINATION FIFA
NÃO À DISCRIMINAÇÃO

GESTO DE INCIDENTE RACISTA

TRÊS ETAPAS DE PROCEDIMENTO



O protocolo inclui todos os elementos básicos de resposta que se implementarão nas competições, e descreve o processo de aplicação do gesto de incidente racista.

PRIMEIRA ETAPA: INTERRUPÇÃO DO JOGO

ÁRBITRO

O árbitro testemunha ou recebe informação sobre um incidente discriminatório. De seguida faz a sinalização.

O árbitro decide se interrompe o jogo.

FUTEBOLISTA

O futebolista vítima do incidente racista faz o gesto para informar o árbitro, o capitão e a equipa técnica.

O árbitro decide se interrompe o jogo.

PROMOTOR OU ORGANIZADOR

O promotor ou organizador do jogo testemunha é informado sobre o incidente, e informa o árbitro sobre a interrupção do jogo.

O árbitro decide se interrompe o jogo.

É emitido um aviso no estádio, dirigido a todos os espectadores, informando das razões que levaram à interrupção do jogo e que, se o comportamento não cessar, o jogo é temporariamente suspenso.

ANEXO 2

SEGUNDA ETAPA: SUSPENSÃO TEMPORÁRIA DO JOGO

Se o comportamento persistir depois de retomado o jogo, o árbitro suspende temporariamente o jogo e ordena às equipas que se dirijam aos balneários.

TERCEIRA ETAPA: JOGO DADO POR TERMINADO

Se o comportamento persistir, depois do jogo ter sido retomado, o árbitro dará o jogo por terminado, após ter consultado os agentes das forças de segurança pública, o delegado do organizador da competição, o gestor de segurança, o coordenador de segurança e os delegados dos clubes, considerando que é seguro fazê-lo.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA FUTEBOL - FUTSAL

DOCUMENTO DE INCORPORAÇÃO APÓS EXPULSÃO

EQUIPA __ - _____

JOGADOR EXPULSO		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	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		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	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		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	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		INCORPORAÇÃO DE SUBSTITUTO
Nº	TEMPO	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.

ANEXO 4 - CONTAGEM REGRESSIVA

Tempo	Ação	Observações
-1h30m	• Chegada às Instalações onde decorrerá o jogo	• De forma serena e sóbria
-1h20m	• Fornecimento/exposição dos dados da equipa de arbitragem	• Afixar documento apropriado
-1h15m	• Verificação da superfície de jogo e zonas envolventes, de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos, incluindo o painel de cronometragem e tecnologia inerente à utilização do Suporte de Vídeo (se aplicável)	• Recordar que qualquer árbitro poderá ter que cumprir a função AA-Cronometrista
-1h05m	• Convocatória de delegados ao jogo e responsável de segurança, para reunião preambular a realizar a 60 minutos do pontapé de saída	• Se tiver sido nomeado Delegado ao jogo pela FPF a convocatória foi previamente enviada às equipas
-60m	• Reunião preparatória, orientada pelo Árbitro e sua equipa, com referência a: a. Entrega e verificação das fichas de jogo e outros documentos b. Verificação da contagem regressiva e sua observação c. Fair-play, respeito como conduta básica e funções dos agentes envolvidos d. Localização (quando aplicável) dos elementos que efetuam a limpeza do recinto de jogo e dos apanha bolas e. Definição do ponto de encontro, no final do jogo • Inspeção dos equipamentos, iniciada com a equipa visitante a. 3 Peças dos equipamentos principais b. Equipamento dos guarda-redes (incluindo guarda-redes volante) c. Coletes d. Cor usada pelos oficiais das equipas	• Elevação, Serenidade, Assertividade, Liderança e Objetividade • Discurso simples e claro • Equidistância • Clareza de funções e seu exercício, incluindo a presença, no final do jogo • Verificar a cor **REAL** • Reforçar a obrigatoriedade de cor de camisola igual para os GR • Coletes diferentes de todos os agentes • Sensibilizar para necessidade de uso de cores diferentes também para os elementos oficiais
-48m	• Decisão quanto ao equipamento a usar, em observância das cores das equipas • Troca de roupa e verificação dos materiais a empregar (testar os Sistemas de Comunicação Áudio)	• Todos os elementos da equipa de arbitragem devem munir-se de material
-30m	• Saída para aquecimento dos árbitros de campo • Verificação da Documentação, pelos Árbitros Assistentes	• Cronometragem regressiva, até 12’ do pontapé de saída
-12m	• Final do aquecimento e regresso aos balneários • Confirmação, pelos Árbitros Assistentes, da legalidade de Documentação	• Higiene • Lista de procedimento
-7m	• Verificação final dos equipamentos pelos Árbitros e das balizas pelos Árbitros Assistentes a. Equipamentos uniformes b. Joias c. Braçadeiras d. Caneleiras e. Identificação de jogadores, substitutos e oficiais	• Verificação e recomendações, serenas, claras e objetivas • Relacionamento respeitoso • Processos simples • Identificações cuidadosas
-3m	• Entrada na Superfície de jogo	• Firmeza e compromisso
-1m	• Sorteio	• Entre 5 e 7m da linha lateral
0m	• Pontapé de saída	• BOM TRABALHO!