

NORMAS E INSTRUÇÕES



**REGULAMENTAÇÃO
A.F.P.**

FUTEBOL DE ONZE

SETEMBRO 2021

NOME: NORMAS E INSTRUÇÕES / REGULAMENTAÇÃO A. F. PORTO

APROVEITAMENTO: Auxílio para desempenho da função do Árbitro, Árbitro Assistente e Observadores nos Campeonatos Distritais Futebol da Associação Futebol do Porto.

TRABALHOS ELABORADOS POR: Pelouro da Formação e Área Técnica

EXTRAÍDO DOS LIVROS: - Normas e Instruções para Árbitros da F. P. F.
- Leis do Jogo
- R. P. O. (Regulamento Provas Oficiais)

DISTRIBUIÇÃO: Árbitros filiados de Futebol, Observadores de Árbitros de Futebol e outros Agentes Desportivos.

EDIÇÃO: 2 - 2021

Índice

ANTES DO JOGO

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	6
2 - APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	7
4 - VISTORIA DO TERRENO DE JOGO	7
5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO	8
6 - AREA TÉCNICA	9
7 – IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS.....	9
8 - CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA.....	10
9 - BANCO DOS TÉCNICOS E BANCO SUPLEMENTAR	11
10 – BOLAS.....	12
11 - PRESENÇA DA AUTORIDADE - POLICIAMENTO	12
12 - ENTRADA EM CAMPO.....	13
13 - SAUDAÇÃO INICIAL.....	13
14 - CERIMÓNIAS.....	13
15 - CAPITÃO DA EQUIPA	13
16 - SORTEIO INICIAL	14
17 - RECUSA DOS CAPITÃES AO SORTEIO	14
18 - EQUIPAMENTOS SEMELHANTES	14
19 - EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES	14
20 - NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS	15
21 - USO DE BRAÇADEIRAS.....	16
22 – USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO	16
23 - CALÇÕES INTERIORES OU COLLANTS / CANELEIRAS	16
24 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM	16
25 - ATRASO DE UMA EQUIPA.....	16
26 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	17
27 - PROTESTOS DE JOGOS.....	19
28 - DURAÇÃO DOS JOGOS.....	20
29 - JOGOS NOTURNOS – SENIORES E JOVENS	20
30 - JOGOS PARTICULARES	20
31 – PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES.....	20
32 – COLOCAÇÃO DO EMBLEMA DA A. F. PORTO NA MANGA DIREITA DAS CAMISOLAS.....	21
33 – OBRIGAÇÃO DE MENCIONAR NA FICHA TÉCNICA, MOD.005, DO ENCONTRO TREINADOR HABILITADO COM O GRAU 2 OU GRAU 1, DA FORMAÇÃO DE TREINADORES	21
34 – OBRIGAÇÃO DE MENCIONAR NA FICHA TÉCNICA MOD. 005 DO ENCONTRO MASSAGISTA / ELEMENTO SAÚDE HABILITADO COM O CURSO.	21
35 – VESTIÁRIOS E BALNEÁRIOS PARA ÁRBITROS	21
36 – DEVERES ESPECIAIS DO DELEGADO CLUBE VISITADO	22

DURANTE O JOGO

1 - ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	23
2 - ÁRBITRO ASSISTENTE QUE CHEGA TARDE	23
3 - CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES.....	23
4 - SUBSTITUIÇÕES.....	23
5 - PROCESSO DAS SUBSTITUIÇÕES.....	24
6 – SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO.....	24
7 – TEMPO MORTO.....	25
8 – ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO	25
9 – AÇÕES DISCIPLINARES (Amarelo e Vermelho.....	26
10 – EXPULSÃO POR 2º CARTÃO AMARELO	27
11 - EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO DOS TÉCNICOS	27
12 - JOGADOR SUPLENTE (Guarda-Redes)	28
13 - JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR	28
14 - RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO.....	28
15 - INCIDENTES GRAVES.....	28
16 - PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO TERRENO DE JOGO	28
17 - VALIDAÇÃO DE GOLOS	29
18 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE	29
19 - JOGOS INTERROMPIDOS	29
20 - JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS DEVIDO ÀS CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS.....	29
21 - EQUIPAS QUE NÃO REGRESSEM ÀS CABINAS AO INTERVALO	30
22 - AGRESSÃO A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	30
23 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	30
24 - AGRESSÕES A AGENTES DA AUTORIDADE OU ELEMENTOS DA SEGURANÇA.....	31
25 - HIDRATAÇÃO DURANTE O JOGO.....	31
26 – TROCA CALÇADO / VESTUÁRIO EM TERRENO JOGO	31
27 – APANHA BOLAS.....	31
28 - PARTICIPAÇÃO DE SURDOS - MUDOS	31
29 - AQUECIMENTO DOS SUPLENTES.....	32
30 – USO DO SPRAY	32
31 – TAÇA ASSOCIAÇÃO FUTEBOL DO PORTO	33

FINAL DO JOGO

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	34
2 - ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS.....	34
3 - PROTESTOS DE JOGOS.....	34
4 - ITENERÁRIOS	34
5 - ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO (PAPEL).....	35
6 - RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES.....	40
7- LEMBRANÇAS OFERECIDAS PELOS CLUBES.....	41
8 - REMESSA DE DOCUMENTOS	41
PREENCHIMENTO DOS CLUBES DA FICHA TÉCNICA - (MODELO 005 - AFP).....	53

ANTES DO JOGO

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 - O equipamento da equipa de arbitragem é composto por:

- a) Camisola, calções, meias e calçado adequado.

1.2 - Observações ao equipamento.

- a) O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor, modelo e marca uniforme;
- b) O uso dos equipamentos com o símbolo da A.F.P, em jogos particulares, só é permitido quando sejam nomeados pelo Conselho de Arbitragem da A. F. Porto;
- c) A inserção da publicidade nos equipamentos dos árbitros é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição. Pode ser exibida nas mangas da camisola sem **exceder 200 cm²**;
- d) Também podem conter, em cada peça o emblema do fabricante sem exceder 20cm² bem como o logótipo da FIFA e / ou AFP.

2 - APETRECHOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

- a) Apito(s)
- b) Relógio(s) (com cronómetro)
- c) Cartões amarelo, vermelho e branco
- d) Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo)

2.2 - Devem ainda ser portadores de:

- a) Lápis ou esferográfica
- b) Moeda (s)

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

- a) Bandeiras de cor viva, nomeadamente vermelho e amarelo, podendo ter um emissor de sinal “beep” para o recetor do árbitro;
- b) Relógio com cronómetro;
- c) Bloco de notas (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo);
- d) Lápis ou esferográfica.

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

2.5- Podem os elementos da equipa de arbitragem utilizar equipamento para comunicar entre si dispositivos de vibração ou bandeiras com sinal sonoro, auscultadores, etc. **O uso do SCA só é permitido nos escalões de Séniores;**

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

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

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

2.9 – Os árbitros devem utilizar (obrigatório) o “Referee Spray” nas competições de DIVISÃO DE ÉLITE, DIVISÃO DE HONRA e SUB23, sendo que para o efeito, compete ao clube considerado visitado fornecê-lo à equipa de arbitragem. (ofertado pela AFP aos clubes).

3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

3.1 – A equipa de arbitragem deve chegar às instalações onde o jogo se irá realizar, com uma antecedência mínima de uma hora antes do início do jogo.

3.2 - Deverá estacionar a sua viatura no local próprio/reservado para o mesmo ou em local a indicar pelo Responsável de Segurança Clube visitado ou pelo Comandante da Força Pública;

3.3 – Deverá inspecionar a sua viatura juntamente com os delegados das equipas, o Responsável de Segurança do Clube visitado ou pelo Comandante da Força Pública, para justificar qualquer anomalia que possa sofrer. (Um risco na viatura, podem-te acusar de que já o trazias);

3.4- Deverá preencher o impresso apropriado “Modelo para vistoria de veículos utilizados pela equipa de arbitragem,” fornecido pela AFP, solicitando a assinatura das entidades presentes, Força Policial e delegados de ambas as equipas e remetê-lo à AFP conjuntamente com o relatório do jogo, no caso de se verificar qualquer anomalia na viatura;

3.5- Aquando da entrega da documentação por parte dos Delegados, devem informá-los para:

3.5.1- O tempo em que os jogadores deverão estar à entrada para o terreno de jogo para a sua identificação;

3.5.2 - Informar também sobre o tempo para entrega da documentação após o final do jogo (15 minutos e em simultâneo).

4 - VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

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

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

b) **As marcações** (se são visíveis, com linhas contínuas e com materiais não perigosos);

Nos campos com relva artificial podem existir outras marcações, a cor diferente e claramente distinta das marcações de futebol, devendo as de futebol 11 ser em branco.

Nos campos de terra batida (pelados) devem ser utilizados materiais aprovados, tais como cal líquida, pó de carvão ou pó de tijolo e nunca com cal viva ou serradura de madeira);

c) **As bandeirolas** (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo, não podendo ser pontiagudas e ter no mínimo 1,5 metros do solo);

d) **As balizas e respetivas redes** (se estão bem presas ao solo e à baliza de forma a não deixarem passar a bola e se os fios utilizados não têm uma espessura inferior a 2,5 milímetros). Nova

vistoria deve ser feita pelos árbitros assistentes antes do início da 1ª e da 2ª parte, pelo árbitro assistente que atua mais próximo de cada uma das balizas;

- e) As placas, numeradas ou placar luminoso para as substituições;
- f) A existência de maca (não obrigatória) para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade.

Nota: É expressamente vedada a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicado pela A.F.P, qualquer alteração posterior.

5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO

5.1 – As dimensões do terreno de jogo são previstas nas respectivas Leis do Jogo, bem como as constantes dos regulamentos das competições;

5.2 - Na DIVISÃO DE ÉLITE, DIVISÃO DE HONRA e 1ª DIVISÃO DISTRITAL, o terreno de jogo deve ter como dimensões mínimas 100 x 62/64 metros;

5.3 – Os restantes jogos (futebol de 11) oficiais das provas distritais, podem ser disputados em retângulos com as dimensões mínimas de 90x45 metros;

5.4 - Os jogos de Futebol de 9 só podem ser disputados em retângulos com as dimensões máximas de 64x75 metros e mínimas de 40x45 metros, sendo que, a largura deve ser sempre inferior pelo menos 5 metros relativamente ao comprimento;

5.5 - Os jogos de Futebol de 7 só podem ser disputados em retângulos com as dimensões máximas de 55x75 metros e mínimas de 40x45 metros, sendo que, a largura deve ser sempre inferior pelo menos 5 metros relativamente ao comprimento;

5.6 - Os jogos de Futebol de 7 – LCA (Liga Carlos Alberto) sub.11 e sub.9 só podem ser disputados em retângulos com as dimensões máximas de 55x75 metros e mínimas de 40x45 metros, sendo que, a largura deve ser sempre inferior pelo menos 5 metros relativamente ao comprimento;

5.7 - Os jogos de Futebol de 5 - LCA (Liga Carlos Alberto) sub.8 / sub.9 só podem ser disputados em retângulos com as dimensões de 40 x 20 metros e as balizas 3 x 2 metros.

6 - AREA TÉCNICA

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

- a) A área técnica estende-se um (1) metro para cada lado dos lugares sentados e para a frente até um (1) metro da linha lateral;
- b) Devem ser utilizadas marcações para delimitar a área técnica.

6.2 - Os ocupantes da área técnica:

- a) São identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;
- b) Devem manter um comportamento responsável;
- c) Devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como por exemplo, a intervenção, com autorização do árbitro, do massagista ou do médico no terreno de jogo, para tratar de um jogador lesionado;
- d) Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas desde a área técnica.

6.3 - Apenas poderão permanecer no banco de suplentes durante o tempo regulamentar, em número máximo definido pelo regulamento da respetiva competição.

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

7 – IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

7.1 – Até 30 minutos antes do início do jogo, os delegados ao jogo de cada clube e sempre que possível, **em simultâneo**, deverão entregar ao árbitro a documentação:

- a) - Modelo 005-AFP, devidamente preenchido com as vinhetas no local do nome, e o número que os atletas vão usar na camisola. Quando não existirem vinhetas devem os nomes dos atletas serem escritos com letras maiúsculas, sem rasuras e apenas com os números de licença da A. F. P. no local apropriado. (Ver modelo anexo preenchido);
- b) Apresentar em duplicado. O original será para a A.F.P. e uma cópia para o respetivo clube;
- c) - Cartões licenças passados pela A.F.P. com respetivo n.º A.F.P. e identificação da época em curso;
- d) - Na falta do cartão licença, poderão ser identificados por um outro cartão idóneo com fotografia. (escrever qual o cartão apresentado), fazendo assinar no relatório do árbitro no capítulo de “Outras”;
- e) - Os delegados ao jogo, médico, treinador e massagista, deverão apresentar cartões da A. F. P., mencionar o número de código e o número do cartão de cidadão no local apropriado;
- f) - O treinador adjunto ou preparador físico, só poderá constar, se o clube prescindir do 2º delegado ao jogo;
- g) - Quando não comparecerem os delegados mencionados no verso da ficha técnica (modelo 005-AFP), os árbitros identificarão o indivíduo que apresenta a documentação e solicita-lhe que assine no local destinado ao delegado, no final do jogo;

h) - Quando for o caso, os delegados só poderão ser substituídos por qualquer dos indivíduos que são por ordem de prioridade, os seguintes:

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

i) - A A.F.P. fornecerá aos clubes o impresso modelo 005-AFP;

j) - Quando se verificarem alterações de “Ultima Hora”, deverão ser preenchidos novos impressos (modelo 005);

k) - Nos impressos “modelo 005” os árbitros assinalarão com rubrica:

- Os jogadores efetivos e suplentes que tenham participado no encontro;
- Quando for caso disso, indicar no local apropriado, os números dos jogadores substituídos e dos substitutos e os tempos das substituições;
- Nas observações, no verso o árbitro indicará também por extenso as referidas substituições e o resultado do jogo;

l) - Quando os cartões não estiverem de acordo, nas disposições referidas, devem os árbitros envia-los à A. F. P.;

m) - No final do jogo o árbitro devolverá aos delegados todos os cartões licença, salvo o indicado na alínea “l”;

n) - No local “N.º Licença da A. F. P.”, indicar só o número licença da A. F. P., quando outra identificação, mencionar no verso do modelo 005, “obs. do delegado ao jogo”, qual o motivo, documento apresentado e o seu número de identificação.

N.I. - Se houver menção de expulsões, e o delegado ao jogo se recusar assinar o verso do Modelo 005, deverá o árbitro enviar os cartões licença, dos atletas expulsos, junto com o relatório. **NUNCA** reter cartões de cidadão ou outro documento identificativo.

8 - CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA

8.1 - Quando por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do encontro os cartões licença de um ou mais jogadores, quer efetivos, quer suplentes, deverão esses jogadores assinar por seu próprio punho e na presença do árbitro, em local apropriado **“Outras”** do relatório do árbitro, tendo ainda em atenção o seguinte:

- a) - Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os cartões de cidadão ou outro documento idóneo (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida;
- b) - Se o documento idóneo referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que efetivamente o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no relatório do árbitro;
- c) - Nos casos indicados nas alíneas a) e b), deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento que substituiu o cartão licença.

9 - BANCO DOS TÉCNICOS E BANCO SUPLEMENTAR

9.1 - No **banco dos técnicos** têm lugar os elementos constantes na ficha técnica (modelo 005-AFP) e que são os seguintes:

- 2 Delegados;
- 1 Treinador;
- 1 Treinador-estagiário;
- 1 Médico;
- 1 Enfermeiro / Fisioterapeuta / Massagista;
- 7 (sete) jogadores suplentes no máximo futebol 11 e 5 (cinco) jogadores suplentes no máximo futebol 5

a) - É obrigatória a presença de um delegado ao jogo e um treinador.

b) - Um dos delegados ao jogo poderá ser substituído no “banco” pelo treinador adjunto ou preparador físico (habilitado com a licenciatura em desporto), mantendo-se, porém, o número estabelecido de **doze elementos**, que podem permanecer no “banco”;

c)- Com exceção dos suplentes, os outros elementos do “banco”, devem possuir braçadeiras de identificação com a indicação da função exercida;

d)- Os jogadores substituídos podem tomar lugar no "banco", devendo, no entanto, vestir uma camisola do fato de treino ou colete por cima daquela com que jogaram.

9.2 – Colocação dos bancos dos técnicos e banco suplementar

9.2.1 – BANCOS DOS TÉCNICOS

- a) - Devem ser sempre colocados ao longo da linha lateral, ambos à mesma distância da linha do meio campo, no limite máximo de 16 (dezasseis) metros;
- b) - O banco da equipa visitante, sempre que possível, deve estar situado no lado oposto onde estiverem concentrados os sócios do clube visitado;
- c) - A distância dos bancos à linha lateral, não pode ser inferior a 1 (um) metro, conforme as Leis do Jogo (área técnica). Sempre que possível, os bancos deverão ser iguais e protegidos por materiais resistentes, não perfuráveis, nem estilhaçáveis.

9.2.2 – BANCO SUPLEMENTAR

- a) - É autorizada a possibilidade nos jogos da **DIVISÃO DE ELITE** e **DIVISÃO DE HONRA** onde haja espaço físico para tal, a colocação de um banco suplementar com capacidade para quatro pessoas, que deve distar a 5 (cinco) metros do banco de suplentes respetivo, no qual podem permanecer dois funcionários/colaboradores do Clube e dois elementos da equipa técnica ou médica;
- b) - Os elementos dos clubes indicados no número anterior devem encontrar-se devidamente identificados na ficha técnica do jogo ou em documento apenso para o efeito. Nestes casos, obriga à apresentação do cartão-licença A.F.P.

10 – BOLAS

10.1 - As bolas a utilizar nas diversas provas são:

- **Seniores; Juniores “A”; Juniores “B”; Juniores “C”, Masters e Feminino.**

Bola N.º 5 - Perímetro: Min. / Máx. 68-70cm
Peso: Min. / Máx. 410-450 gr.

- **Juniores “D”; Juniores “E” – (Benjamins / Traquinas)**

Bola N.º 4 – Perímetro: Min./ Máx. 62-66 cm
Peso: Min./ Máx. 340-390 gr.

- a) Ao clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada clube apresente uma bola para cada metade do jogo;
- b) Nos jogos em campo neutro, esta última regra deve ser observada;
- c) O árbitro, se não considerar uma das bolas em condições, deve recusa-la.

AS BOLAS OFICIAIS PARA OS JOGOS DE SENIORES DISTRITAIS, SÃO AS QUE CONSTAM DO COMUNICADO OFICIAL NO INICIO DE CADA ÉPOCA DESPORTIVA.

11 - PRESENÇA DA AUTORIDADE - POLICIAMENTO

11.1 – Só deve ser dado início ao jogo com a presença da força pública ou do responsável de segurança do clube visitado;

11.2 - Aguardar no mínimo 30 (trinta) minutos pela sua chegada;

11.3 - Estão **isentos** da presença de policiamento os jogos dos escalões de Benjamins, Traquinas, Juniores “D”, Feminino (em todos os escalões) e Masters;

11.4 - É PERMITIDO para as categorias de Juniores “C” e Juniores “B”, a substituição do policiamento, por delegados de apoio à organização do (s) jogo (s), sendo obrigatório a entrega de uma credencial por parte do clube visitado ao árbitro, com a identificação dos delegados de apoio.

Todavia, em ambos os casos (11.3 e 11.4) terão sempre, de comunicar à força policial da área onde se realiza o jogo, a data e hora, para o caso de ser necessária a sua presença a qualquer situação de emergência, assim como, adotar os procedimentos veiculados através da circular n.º 182 de 15.04.2014.
https://afporto.pt/AFPORTO/documentos_pdf/circulares_2013_2014/circular_n182_policiamento_desportivo_delegados_apoio_aos_jogos_provas_distribais_futebol_futsal.pdf

Quando houver dois jogos de clubes diferentes no mesmo campo e, enquadrados neste item, compete a cada clube visitado apresentar os seus delegados de apoio.

12 - ENTRADA EM CAMPO

12.1 – Em todos os jogos dos Campeonatos Distritais as duas equipas devem entrar no terreno de jogo em simultâneo com a equipa de arbitragem à frente e os jogadores lado a lado.

13 - SAUDAÇÃO INICIAL

13.1 - Antes do início do jogo deve proceder-se à saudação regulamentar com as equipas alinhadas de frente para a tribuna a uma distância de 7 a 10 metros da linha lateral, sobre a linha de meio campo, de modo a facilitar a ação dos fotógrafos e das equipas de televisão. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa arbitragem;

13.2 – Por fim a equipa visitante cumprimenta a equipa de arbitragem e a equipa visitada e, de seguida, a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem. Esta cerimónia não deverá prejudicar a hora marcada para o início do jogo;

13.3 - Em nenhuma circunstância é permitida uma dupla saudação (à tribuna do lado oposto).

14 - CERIMÓNIAS

14.1 - Não pode ser celebrada qualquer cerimónia antes ou durante os jogos, sem que para tal o árbitro tenha recebido a devida autorização da A.F.P.

15 - CAPITÃO DA EQUIPA

15.1 - Antes do início do jogo os delegados das equipas indicarão ao árbitro, no impresso modelo 005-AFP, de entre os jogadores efetivos, os nomes e número de camisola dos capitães e sub-capitães que os substituirão naquelas funções no caso de aqueles abandonarem o jogo por qualquer motivo;

15.2 – O capitão de equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da sua equipa;

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

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

15.5 - Se o delegado ao jogo de um clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3º elemento que na circunstância haverá de substituir o sub-capitão, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado;

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

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

15.8 - Quando por lesão, o capitão de uma equipa tenha de abandonar temporariamente o terreno de jogo, não se torna necessário a transferência da braçadeira para o sub-capitão, pois a equipa não deixa de ter capitão pelo simples facto de se encontrar a receber tratamento;

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

16 - SORTEIO INICIAL

16.1 - O sorteio inicial deverá ser feito no terreno de jogo. Recomenda-se que este seja feito sobre a linha de meio campo, a uma distância de 7 a 10 metros da linha lateral, de modo a facilitar a ação dos fotógrafos e das equipas de televisão;

16.2 - A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada um dos clubes;

16.3 – A equipa que vence o sorteio efetuado, escolherá a baliza que pretende atacar durante a primeira parte ou executar o pontapé de saída. A equipa que escolheu o campo na primeira parte efetua o pontapé de saída no início da segunda parte do jogo.

17 - RECUSA DOS CAPITÃES AO SORTEIO

17.1 - Se o ou os capitães se recusarem a tomar parte do sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos por dois suplentes inscritos no modelo 005, não contando como substituição, ficando apenas cada equipa com menos um suplente.

18 - EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

18.1 - Quando dois clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o proprietário do campo (visitado), ou a tal equiparado;

18.2 - Se o jogo for disputado em campo neutro, mudará o clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1ª vez em provas oficiais. A expressão “Campo Neutro”, não contempla situações de “Interdição” ou “Impossibilidade de utilização por motivo de obras”.

19 - EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

19.1 - Os guarda-redes têm que usar equipamento que os distinga dos restantes jogadores do árbitro e dos árbitros assistentes;

19.2 - Em caso de a camisola ser igual à do outro clube, a regra é a mesma da alínea “18.1”. Se o clube não possuir outra camisola e o delegado justificar a razão, poderá o guarda-redes utilizar a mesma camisola. Relatar os factos no relatório de jogo, no capítulo “**Outras**”;

19.3 - O guarda-redes pode usar um boné, desde que não ofereça perigo para qualquer interveniente no jogo;

19.4 - Pode também usar calças compridas como parte do seu equipamento base, mas as mesmas têm que ser de cor que não se possa confundir com o equipamento usado pela equipa adversária.

20 - NUMERAÇÃO NAS CAMISOLAS

20.1- A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória, de acordo com as normas seguintes:

- a) A numeração das camisolas é obrigatória, nas costas, facultando-se, no entanto, a sua fixação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com cores próprias das camisolas e calções;
- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos 25cm de altura e, nos calções, pelo menos 10cm de altura;
- d) A numeração inicial é livre, de 1 a 99, mas deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões-licença dos jogadores que cada Delegado tem de apresentar ao árbitro, antes do jogo, a começar pelo guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam nem excedam dois algarismos;
- f) As camisolas, poderão exibir o nome do jogador, na parte superior do número;
- g) A omissão, troca ou eliminação dos números constituem atos de conduta reprovável, punível nos termos das disposições disciplinares vigentes.

20.2 - Ao proceder à identificação num local público, compete ao árbitro verificar, para além da fotografia, se cada jogador enverga a camisola com o número correspondente, sem o que não será permitida a sua entrada em campo;

20.3 - O jogador ou jogadores que se apresentem em campo sem o respetivo número de identificação, aplicado nas costas da camisola, não poderão tomar parte do jogo;

20.4 - Só em casos absolutamente excecionais, e atendendo a que o “interesse geral” é o da efetivação do jogo, poderá o árbitro consentir que participem num encontro jogadores que não satisfaçam integralmente as determinações anteriores. Ao dar-se um caso deste, deverá o árbitro registar no seu relatório todas as circunstâncias que motivaram tal consentimento, mas deverá fazê-lo o mais pormenorizadamente possível, (utilizar o aditamento ao relatório), fornecendo o maior número de elementos que habilitem a entidade competente a julgar, posteriormente, sobre a justificabilidade das circunstâncias aduzidas;

20.5 - Sobre a justificação ou injustificação de circunstâncias motivadoras de tal irregularidade, só o Conselho de Disciplina da A. F. P. poderá pronunciar-se;

20.6 - As faculdades atribuídas ao árbitro nas alíneas “20.2 e 20.4”, não dispensam os clubes, através dos seus delegados ao jogo, da preocupação que sempre devem ter pelo exato cumprimento destas determinações, nem diminuir de qualquer modo, a sua responsabilidade no caso de essas mesmas determinações não serem observadas;

20.7 - Sempre que, por lapso do árbitro ou qualquer outra circunstância não devidamente justificada, tenham tomado parte no jogo um ou mais jogadores envergando camisola sem número:

- a) Deve a responsabilidade da falta ser imputada, antes de tudo, ao clube ou clubes a que pertencem esses jogadores;
- b) Deverá a Associação dar conhecimento do facto ao Conselho de Disciplina da A. F. P., para que no caso da sua competência, aplique as sanções que entender ao árbitro que permitiu aquela irregularidade.

21 - USO DE BRAÇADEIRAS

21.1 - Os jogadores não estão autorizados a usar braçadeiras à exceção da que identifica o capitão de equipa. Aos restantes jogadores só é permitido o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas ou dirigentes falecidos, desde que os clubes o solicitem e sejam devidamente autorizados pela A.F.P, tal como acontece com minutos de silêncio ou outras cerimónias.

22 – USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO

- a) Os equipamentos de proteção não perigosos, tais como, como protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras, cotovelleiras e óculos desportivos, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de guarda-redes são autorizados;
- b) Se o equipamento inspecionado antes do jogo e considerado não perigoso pelo árbitro, se tornar perigoso no decurso do jogo, ou seja, utilizado de forma perigosa, a sua utilização será proibida;
- c) Compete ao árbitro a decisão final de autorizar um jogador a tomar parte no jogo usando qualquer daqueles equipamentos.

É proibido o uso de sistemas de comunicação via rádio entre jogadores e/ou equipa técnica.

23 - CALÇÕES INTERIORES OU COLLANTS / CANELEIRAS

23.1 - Para os jogadores que usem calções interiores ou collants, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte debaixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

23.2 - O uso de caneleiras é obrigatório a todos os jogadores devendo ser feitas de um material apropriado de modo a garantir uma proteção razoável e deverão ser cobertas pelas meias.

24 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

25 - ATRASO DE UMA EQUIPA

25.1 - Quando uma equipa, por motivos alheios à sua vontade (acidente ou avaria no transporte), não poder estar presente à hora marcada para o início do jogo, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo. Quando uma equipa faltar, sem justificação, o árbitro deve limitar-se a relatar os factos no relatório. Entretanto, deverá aguardar, pelo menos **(30) trinta minutos**, tomando depois a sua decisão em definitivo;

25.2 - Não se torna necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro nas cabinas proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório;

25.3 - Quando uma equipa entrar atrasada no terreno antes do início do jogo ou após o intervalo, deverá o árbitro indagar junto do capitão de equipa ou delegado ao jogo, a razão da demora e relatar os factos no relatório do jogo, emitindo sempre a sua opinião.

26 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

26.1 - Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo o 4º árbitro ou o árbitro assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo.

- a) - Deve adotar-se o mesmo sistema no caso de o árbitro comparecer, mas, por motivo de força maior, não puder tomar a seu cargo a direção do jogo e ainda quando, após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigi-lo. (Exemplo: lesão ou indisposição);
- b) - Se no decurso do jogo, morrer em campo um o árbitro ou um árbitro assistente, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

26.2 - Se apenas comparecer um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro;

26.3 - Se faltarem o árbitro, o 4º árbitro e os dois árbitros assistentes, deverão os delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar, entre a assistência, um árbitro oficial que substitua o nomeado;

26.4 - No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo **observador dos árbitros ao jogo** ou, na falta deste, por qualquer dirigente da Associação de Futebol do Porto que se encontre presente;

26.5 - Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados na alínea “26.4”, os delegados dos clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará, entre a assistência, um árbitro oficial;

26.6 - O árbitro escolhido nas condições das alíneas, “26.3; 26.4 e 26.5”, não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

26.7 - Nenhum árbitro oficial em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

26.8 - Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os delegados ao jogo dos dois clubes, acompanhados dos capitães, pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão, entre si, aquele que o deve designar.

a) - Àquele a quem competir esse encargo:

- Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança, **ou**
- Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa, **ou**
- Em última instância, entregará a direção do jogo ao capitão da sua equipa.

b) - Qualquer das últimas hipóteses na alínea a), não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

26.9 - O clube que se recusar a cumprir o disposto nos números mencionados, será punido com falta de comparência no jogo em que tal se verificar, sem prejuízo da multa que, pela infração cometida lhe venha a ser aplicada;

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

26.11 - Na falta dos árbitros assistentes, o árbitro, em primeira instância, deve procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrarem na assistência, de preferências árbitros oficiais. Não sendo possível substituir, nos termos indicados, os árbitros assistentes faltosos, o árbitro, então, deve proceder do seguinte modo:

- a) Se faltar apenas um árbitro assistente, escolherá, por sorteio, qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.
- b) Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada delegado o encargo de escolher um substituto cada.

NOTAS:

- a) Quando haja necessidade de recrutar assistentes não árbitros para completar o trio de arbitragem para a realização do jogo, **deve o árbitro do encontro fazer menção no relatório de jogo, o nome e o endereço completo desse (es) auxiliar (es)** para na, eventualidade, de haver necessidade de vir a prestar qualquer esclarecimento, se poder contactar,
- b) Esses elementos (auxiliares) **nunca** poderão usar equipamento da equipa de arbitragem para o exercício das referidas funções nem cores semelhantes aos restantes intervenientes do jogo.
- c) Para o recrutamento referido no “n.26.11”, das alíneas “a) e b)”, os delegados deverão seguir o critério preconizado nas alíneas “26.8 -a) e b)”, tendo em atenção o disposto nas alíneas “26.9 e 26.10”.

26.12 - Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com a alínea “26.11”;

26.13 - Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos referidos na alínea “26.12”, e não for possível a substituição;

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

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

- a) – Deverá procurar se nos espectadores se encontra algum árbitro oficial, caso se encontre deverá fornecer-lhe as Licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido, deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação de Futebol do Porto no prazo de 48 horas;
- b) - Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior. (***Exceto se estiver suspenso***);
- c) - Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea “a”, caberão ao observador dos árbitros ao jogo ou, na sua falta, a qualquer dirigente da Associação que por ventura se encontre presente;
- d) - Se não se encontrar presente qualquer um dos indivíduos mencionados na alínea anterior, o próprio delegado da equipa presente se encarregará das diligências descritas na alínea “a”,

devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.

27 - PROTESTOS DE JOGOS

27.1 - Irregulares condições dos campos de jogo:

- a) - Os protestos sobre condições do terreno de jogo, só poderão ser considerados se forem feitos perante o árbitro, **antes do começo do jogo** pelo delegado do clube ao jogo, e se as anomalias não poderem ser reparadas.

Exemplos:

Antes do início de um jogo o delegado declara ao árbitro protestar o jogo, dizendo que a distância entre as linhas laterais e de baliza são inferiores à fixada pelo regulamento.

O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade.

Se se tratar de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efetuar, em caso por exemplo de a distância entre as linhas de baliza e as respetivas vedações, sejam inferiores ao mínimo regulamentar.

Entenda-se que neste caso, mesmo que as dimensões do retângulo permitam um encurtamento no seu comprimento, sem prejuízo do mínimo legal, a retificação da irregularidade que incluiria a remoção de redes de baliza, exigiria tanto tempo, que se tornaria inviável aguardar pela regularização para a seguir se realizar o jogo.

EM TAIS CIRCUNSTÂNCIAS, O ÁRBITRO DEVERÁ RELATAR OS FACTOS EM PORMENOR, NO SEU RELATÓRIO, CAPÍTULO “OUTRAS” - DEVENDO TAMBÉM O DELEGADO PROTESTANTE ASSINAR NO LOCAL APROPRIADO.

Se ao contrário, as anomalias verificadas forem suscetíveis de regularização em tempo que torne viável a realização do jogo, o árbitro deverá ordenar que se proceda à referida regularização, no mais curto prazo de tempo e efetuará seguidamente o jogo. Relatar os factos no relatório, capítulo “Outras”.

Não deverá admitir qualquer protesto sobre as condições do terreno de jogo se o considerou em boas condições para o jogar.

Também poderão acontecer protestos sobre as condições do terreno durante o decorrer do jogo. Nestes casos deverá o delegado ao jogo na primeira interrupção do jogo informar o árbitro de que, no final do jogo, fará o seu protesto, devendo o árbitro facultar-lhe o relatório do jogo para o efeito.

27.2 - Protestos sobre erros de arbitragem:

Os protestos com fundamento em erros de arbitragem só poderão ter lugar sobre questões que impliquem errada aplicação das regras do jogo e nunca sobre questões de facto, que são sem apelo, e só serão considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do clube ao jogo, após o encontro.

Os protestos de jogos para poderem ser apreciados têm de constar no relatório do encontro respeitante ao jogo em causa.

Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o relatório de jogo, devendo o delegado assinar no local próprio.

Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos dos protestos que são feitos no final dos jogos.

É expressamente vedado aos árbitros facultar o relatório do jogo para protestos sobre qualificação de jogadores, marcação dos locais dos jogos, etc. Estes devem ser apresentados diretamente à A.F.P.

28 - DURAÇÃO DOS JOGOS

28.1 – Os jogos terão a seguinte duração:

Seniores / Juniores "A"/ Juniores "B"/ Feminino e Masters	90 Minutos
Juniores "C" (Iniciados)	80 Minutos
Juniores "D" (Infantis) + Fut. Nove	60 Minutos
Juniores "E" (Benjamins) + Fut. Sete	50 Minutos

LIGA RECREATIVA A.F. PORTO "CARLOS ALBERTO"

Futebol sete – SUB.11 (7x7)	50 Minutos
Futebol sete – SUB.9 (7X7)	40 Minutos
Futebol cinco – SUB.8 (5x5) e SUB.7 (5X5)	40 Minutos

Os jogos são divididos em 2 partes iguais.

O intervalo não pode exceder os quinze (15) minutos

Exceção:

LIGA RECREATIVA A. F. PORTO "CARLOS ALBERTO": futebol cinco o intervalo não pode exceder os 5 (cinco) minutos.

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

29 - JOGOS NOTURNOS – SENIORES E JOVENS

29.1- Não poderão ser marcados jogos cujo início seja posterior às **21 horas**;

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

30 - JOGOS PARTICULARES

30.1 - Só estão autorizados de dirigir os árbitros nomeados pelo Conselho de Arbitragem da A. F. P., sob pena de sanção disciplinar a todos os árbitros que os dirijam sem a referida nomeação;

30.2 - Receber dos clubes toda a documentação como se tratasse de um jogo oficial;

30.3 - Enviar toda a documentação (modelo 005-AFP e relatório para a Associação Futebol do Porto);

30.4 - O recibo do jogo é liquidado no campo pelo clube organizador do jogo. (Consultar tabela dos jogos particulares).

31 – PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

31.1 – A publicidade poderá ser colocada na frente e atrás das camisolas dos jogadores, desde que não impeça a visibilidade da numeração. Só são permitidas quatro inserções publicitárias em simultâneo e devidamente homologadas;

31.2 – A área de publicidade não pode exceder na parte da frente da camisola **600cm²** e, na parte de trás **450 cm²**, sem prejuízo da visibilidade dos números dos jogadores;

31.3 – Nos calções, na parte posterior do calção **220 cm²** e na parte da frente da perna esquerda **120 cm²**;

31.4 – A publicidade nas mangas da camisola é reservada exclusivamente à entidade organizadora da competição, a qual não poderá exceder **200 cm2**;

31.5 – A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento “camisola”, e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes, técnicos e espectadores;

31.6 – Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação do emblema ou o nome do fabricante do equipamento, numa forma discreta, que não exceda **20 cm2**, em cada peça do equipamento incluindo a camisola interior. O emblema do clube é obrigatório, não devendo exceder **10 cm2**, e conter o nome oficial do clube. O emblema deve situar-se em local em que não se confunda com a publicidade;

31.7 – É expressamente proibida a exibição de quaisquer slogans, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regulamentarmente previstos;

31.8 - Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.

32 – COLOCAÇÃO DO EMBLEMA DA A. F. PORTO NA MANGA DIREITA DAS CAMISOLAS

32.1 - É obrigatória a colocação na manga direita das camisolas, do logótipo da A.F.P. (medida máxima 20/30 cm2), o qual deverá ser cosido ou estampado;

32.2 - A manga esquerda é, exclusivamente, de igual forma, reservada à entidade organizadora da competição, a qual não poderá exceder 200 cm2, de acordo com o disposto na alínea c) do n.º 104.04.01 do Regulamento de Provas Oficiais (R.P.O./A.F.P.).

33 – OBRIGAÇÃO DE MENCIONAR NA FICHA TÉCNICA, MOD.005, DO ENCONTRO TREINADOR HABILITADO COM O GRAU 2 OU GRAU 1, DA FORMAÇÃO DE TREINADORES

33.1 - Para treinar clubes que participem no Campeonato de Elite Pro Nacional, só o podem fazer os treinadores habilitados no mínimo com o curso de GRAU 2;

33.2 - Nos demais campeonatos, inferiores ao vertido no ponto anterior, os clubes aí participantes estão obrigados a mencionar na ficha técnica de cada jogo um treinador devidamente habilitado com o Curso de GRAU 1, sem ausências do início ao fim do jogo.

34 – OBRIGAÇÃO DE MENCIONAR NA FICHA TÉCNICA MOD. 005 DO ENCONTRO MASSAGISTA / ELEMENTO SAÚDE HABILITADO COM O CURSO

34.1 - É obrigatório mencionar massagista ou elemento de saúde habilitado com o curso.

34.2 - Todas as equipas que jogam na condição de visitado nas competições de Juniores “G” até Juniores “C”, inclusive, sem exceção, devem obrigatoriamente apresentar na ficha técnica mod. 005, pelo menos um técnico saúde (assistente primeiros socorros, enfermeiro, fisioterapeuta, massagista ou técnico sbv / dae), a quem se pede que preste apoio, também, e se necessário, à equipa visitante e de arbitragem.

35 – VESTIÁRIOS E BALNEÁRIOS PARA ÁRBITROS

35.1 – Os estádios deverão estar dotados de, pelo menos, um vestiário/balneário para cada sexo, destinado aos árbitros, dispendo, por unidade, de 10 m2 de área de vestir, além de um balneário integrado ou contíguo a cada vestiário, constituído por:

- a) Dois postos de duche em cabinas individuais, equipados com rede de água fria e quente com capacidade para disponibilizar um mínimo de 40 L por banho, de 38º C a 40º C;

b) Um lavatório e uma cabina sanitária com retrete.

35.2 - Os vestiários/balneários dos árbitros devem ser individualmente dimensionados para possibilitar a instalação do seguinte mobiliário e equipamento:

a) Uma mesa de secretária, duas cadeiras e quatro cacifos individuais;

b) Bancos para quatro pessoas e oito cabides individuais de roupa.

35.3 - Os Clubes que disputem jogos na condição de visitado devem providenciar água engarrafada para as equipas de arbitragem. A sua inobservação poderá acarretar sanções disciplinares.

36 – DEVERES ESPECIAIS DO DELEGADO CLUBE VISITADO

36.1 – Apresentar-se à equipa de arbitragem quando esta chegar ao campo, indicar-lhe o local onde deve parquear a viatura e com ela verificar o estado da mesma, se necessário em presença da força policial, e auxiliá-la em tudo o que estiver ao seu alcance para facilitar o desempenho da sua missão, acatando as suas indicações, ou reclamações sobre deficiências em relação às determinações exaradas nas Leis do Jogo e nos Regulamentos;

36.2 – Apresentar-se ao delegado do clube visitante, oferecendo-lhe e prestando-lhe seu auxílio e colaboração;

36.3 – Acompanhar o árbitro, da cabina ao retângulo do jogo e vice-versa, no início, intervalo e final do jogo;

36.4 - Impedir que, próximo das linhas que demarcam o terreno de jogo, permaneçam pessoas que possam prejudicar o movimento dos jogadores, da equipa de arbitragem e da bola;

36.5 – Entender-se com o comandante da força pública sobre as medidas e precauções adequadas para impedir que o público:

a) Se aproxime ou tenha contacto com os jogadores e com a equipa de arbitragem;

b) Perturbe a ordem e tranquilidade nos vestiários e cabinas e seus acessos;

c) Moleste, por qualquer forma, todos aqueles que intervêm oficialmente no jogo, antes, durante e após o mesmo.

36.6- Sempre que as circunstâncias o aconselhem, deverá prontamente solicitar a intervenção da força pública, de forma a garantir eficazmente a proteção à equipa de arbitragem e à do clube visitante e seus acompanhantes;

36.7- Acompanhar a equipa de arbitragem até que esta, por se considerar em segurança, dispense a proteção que lhe é devida.

§ Único - Quando o jogo se efetuar em campo neutro, estes deveres competem a um delegado do clube proprietário ou arrendatário.

DURANTE O JOGO

1 - ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

2 - ÁRBITRO ASSISTENTE QUE CHEGA TARDE

2.1 - Deverá apresentar-se ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro assistente oficial ou não.

3 - CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

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

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

4 - SUBSTITUIÇÕES

4.1 – Campeonatos Distritais de Seniores, Taça Associação de Futebol do Porto, Campeonato Distrital da Esperança – Sub.23, Juniores “A” (I e II Divisão), Juniores “B” (I e II Divisão), Juniores “C” (I e II Divisão), Juniores “D” (I Divisão e II Divisão), Campeonato Distrital Sub.14;

4.1.1- Poderão ser substituídos 5 (cinco) jogadores sem distinção de lugares, independentemente de os substituídos se encontrarem o não lesionados, sendo que na segunda parte apenas são permitidas 2 (duas) interrupções para o efeito.

4.2 – O recurso a substituições ilimitadas é permitido nas seguintes competições:

- Campeonato Distrital Futebol de Nove (Sub.12) e (Sub.13);
- Campeonato Distrital Futebol de Sete (Sub.10), (Sub.10/11 Misto), (Sub.11), (Sub.12), (Sub.13) e (Sub.15/17 Feminino);
- Liga Recreativa A. F. Porto “Carlos Alberto” – Futebol Sete (Sub.9) e (Sub.11);
- Liga Recreativa A. F. Porto “Carlos Alberto” – Futebol cinco (Sub.7) e (Sub.8)

4.2.1 - Podem ser utilizados 7 (sete) substitutos que podem entrar no terreno de jogo, em qualquer momento, junto à linha de meio campo. Os jogadores substituídos podem continuar a participar na qualidade de substitutos.

4.3 – Campeonatos Distrital de Masters e Taça Distrital A. F. Porto - Masters:

4.3.1- Poderão ser substituídos 9 (nove) jogadores sem distinção de lugares, independentemente de os substituídos se encontrarem o não lesionados, sendo que na segunda parte **apenas são permitidas 3 (três) interrupções para o efeito.** Todavia nos últimos 10 (dez) minutos do encontro só poderá haver uma paragem para substituições. Entenda-se que em cada paragem poderá haver lugar à substituição de mais que um atleta.

5 - PROCESSO DAS SUBSTITUIÇÕES

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

- a) O delegado da equipa, ou qualquer dos elementos autorizados a ocupar o banco dos técnicos vai até junto da linha lateral e informa o 4º árbitro ou árbitro assistente que a sua equipa pretende proceder a uma substituição;
- b) Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio campo com o elemento do clube responsável pela substituição;
- c) Na primeira interrupção de jogo o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeira na horizontal) daquela pretensão e o elemento do clube ou o 4º árbitro (se houver), levantará uma placa / placar eletrónico com o número do jogador que vai ser substituído, ou com os números do que vai sair e do que vai entrar;
- d) Logo que o árbitro dê sinal para se proceder à substituição, o jogador indicado como substituído deve dirigir-se para a linha de meio campo onde se procederá à substituição, a não ser que, por qualquer circunstância, já tenha abandonado o terreno de jogo. O jogador substituído deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, salvo se o árbitro indicar que o jogador pode sair direta e imediatamente na linha de meio-campo ou qualquer outro local (p. ex., por motivos de segurança ou lesão), a não ser que, por qualquer circunstância, já tenha abandonado o terreno de jogo;
- e) Entretanto, o 4º árbitro ou árbitro assistente, aproximando-se junto do suplente, procederá à identificação do jogador que vai entrar e receberá do elemento do banco um impresso donde conste o número do jogador que vai sair e do que vai entrar, registando os minutos da ocorrência;
- f) Depois de completada a identificação do substituto e de se certificar que o jogador a substituir vai sair junto à linha de meio campo, ou já abandonou o retângulo de jogo, o árbitro fará o sinal, mandando entrar o suplente, que deverá entrar pela linha lateral, junto à linha de meio campo;
- g) Se um jogador que vai ser substituído se recusar a deixar o terreno de jogo, o jogo continua;
- h) Os jogadores substituídos, não podem voltar ao terreno de jogo, exceto nas competições onde é permitido o recurso a substituições ilimitadas;
- i) Os jogadores substituídos podem ir ocupar o banco dos suplentes, quando equipados.

6 – SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO

6.1 - Uma equipa que pretenda fazer uma substituição durante o intervalo, deve ter o mesmo procedimento que tem durante o decorrer do jogo ou seja, informar a equipa de arbitragem e aguardar com o jogador a substituir junto da linha de meio campo, até que o árbitro assistente ali se encontre depois de este ter vistoriado as redes das balizas, de seguida deve levantar a placa com o número do jogador que foi substituído e do jogador substituto, a substituição considera-se consumada depois do jogador ter penetrado no terreno de jogo;

6.2 – Nos jogos em que haja 4º árbitro, este deverá dar público conhecimento das substituições efetuadas ao intervalo. Para tal exhibirá as placas ou placar indicadores antes do início da 2ª parte, junto da linha de meio campo, deslocando-se + ou – 1 metro para o meio campo em que vai alinhar a respetiva equipa e obrigatoriamente com a equipa adversaria no terreno de jogo.

7 – TEMPO MORTO

7.1 – No Campeonato Distrital de Juniores “D” (I Divisão e II Divisão), Campeonato Distrital Futebol de Nove (Sub.12) e (Sub.13), Campeonato Distrital Futebol de Sete (Sub.10), (Sub.10/11 Misto), (Sub.11), (Sub.12), (Sub.13) as equipas têm direito a 1 (um) minuto de tempo morto em cada uma das partes:

- a) Os elementos de cada equipa solicitam ao árbitro o período de tempo morto, que só poderá ser concedido na primeira paragem (lançamento lateral, lançamento de baliza, falta ou golo) e desde que a posse da bola esteja em poder da equipa que o solicitou;
- b) O período de tempo morto é respeitado com as duas equipas colocadas na zona técnica do banco de suplentes;
- c) Não haverá lugar a substituições no decorrer do tempo morto;
- d) Não existe possibilidade de tempo morto durante o prolongamento, se este for jogado;
- e) Se uma equipa não tiver pedido tempo morto na primeira parte, só tem direito a período de tempo morto concedido para a segunda parte;
- f) Na segunda parte, o pedido de tempo morto apenas pode ser solicitado até 10 minutos da conclusão do tempo regulamentar.

8 – ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

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

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

- a) No decorrer do último minuto, o árbitro indica ao 4º árbitro ou árbitro assistente – através de um gesto com os dedos ou de forma verbal – o número de minutos que decidiu acrescentar. Deve tratar-se de minutos completos e não de meios minutos ou de segundos;
- b) O 4º árbitro procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social, aproximando-se a mais ou menos 1 metro da interseção da linha de meio campo com a linha lateral;
- c) Se não houver 4º árbitro, o árbitro assistente e após autorização do árbitro, na 1ª interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exibirá a respetiva placa;
- d) Se durante a recuperação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de recuperação suplementar, deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado;
- e) Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo devem conceder os seguintes valores:
 1. Cada paragem para substituição – 30 segundos, em média.
 2. Cada transporte de jogadores lesionados – 1 minuto, em média.
 3. Casos particulares – ter em conta o tempo perdido. (exemplo: guarda redes assistido em campo, assistência rápida a jogadores).

9 – AÇÕES DISCIPLINARES (Amarelo e Vermelho)

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

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

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

9.4 – Se um jogador reclamar, por gestos ou palavras, a amostragem de qualquer cartão para o adversário, o árbitro deverá tomar os seguintes procedimentos:

- a) À primeira vez chama a atenção do jogador para o seu comportamento antidesportivo;
- b) No caso de reincidência exhibirá de imediato o cartão amarelo, quer se trate do mesmo jogador ou de qualquer outro da mesma equipa;
- c) Igual procedimento deverá ser tomado em relação à outra equipa.

9.5 – Os jogadores não estão autorizados a exhibir roupa interior com slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante, o árbitro deverá chamá-lo à atenção de que essa exibição não é autorizada e que do facto irá dar conhecimento às autoridades competentes. Assim deverá descrever o facto no relatório de jogo, no capítulo “Outras”, bem como em “observações do árbitro” no modelo 005/AFP;

9.6 - Os cartões (amarelo e vermelho), deverão ser exibidos aos jogadores prevaricadores a partir do momento em que o árbitro entra no terreno para o início do jogo até depois do jogo terminar, incluindo o intervalo, prolongamento e pontapés da marca de penálti;

9.7 - Poderão ser utilizados durante a execução dos pontapés de penalti para se determinar um vencedor, em jogos que tiver lugar esta forma de desempate;

9.8 - Deverá o árbitro, no ato da advertência, identificar claramente o jogador advertido, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo;

9.9 - Não devem ser exibidos os cartões (amarelo e vermelho), a um jogador caído no solo.

9.10 - Se o jogador, a quem deve ser exibido o cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido mesmo nessas circunstâncias, antes de sair do terreno de jogo.

10 – EXPULSÃO POR 2º CARTÃO AMARELO

10.1 – Quando após a expulsão de um jogador por acumulação de faltas leves (2º cartão amarelo), este dirija ao árbitro palavras injuriosas ou tome atitudes agressivas, todos os factos deverão ser relatados no capítulo “**EXPULSÕES**” do relatório de jogo. A primeira advertência será descrita no capítulo “**ADVERTÊNCIAS**”, mas a segunda, já será no capítulo “**EXPULSÕES**”

*Exemplos de descrição de ocorrências no capítulo “**EXPULSÕES**”:*

Exemplo 1: Segunda advertência por rasteirar adversário de forma negligente.

Exemplo 2: Após segunda advertência por comportamento antidesportivo, o jogador proferiu as seguintes palavras injuriosas para com o árbitro “.....”, passando a expulsão a ser considerada vermelho direto.

10.2 – Quando, nas circunstâncias anteriores, o comportamento agressivo ou injurioso aconteça depois de o jogo terminar, quando o árbitro se dirige para os balneários, os factos deverão ser relatados da seguinte forma:

- a) A expulsão por acumulação de amarelos, ocorrida durante o jogo, no capítulo “**EXPULSÕES**”.
- b) O comportamento agressivo, ocorrido após o jogo, no capítulo “**OUTRAS**”.

10.3 – Se aquele comportamento ocorrer já depois de a documentação ter sido entregue ao delegado ao jogo da equipa do respetivo jogador, os factos serão objeto de um adicional ao relatório.

11 - EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO DOS TÉCNICOS

11.1 - Quando o árbitro tiver de advertir ou expulsar qualquer elemento do banco, (delegado, médico, massagista, treinadores) deverá fazê-lo exibindo os cartões aproximando-se do banco de suplentes, mas sempre dentro do terreno de jogo. Igual procedimento deverá ser utilizado para advertir ou expulsar jogadores suplentes ou substituídos;

11.2 - No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a zona do terreno de jogo, deve o árbitro solicitar a ação dos restantes elementos do banco no sentido de fazer acatar a sua decisão;

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

N.B. - Relatar os fatos no relatório de jogo. (Capítulo “Outras”)

11.4 - No caso de expulsão do banco dos técnicos de elemento (s) da equipa médica, estes poderão, mesmo assim, prestar assistência aos jogadores que eventualmente necessitem dos seus cuidados. Da mesma forma o delegado poderá exercer a sua missão no caso de ter sido expulso, isto é, no final do jogo para assinatura e recolha da documentação. Eles foram expulsos do banco, mas não demitidos das suas funções;

11.5 - Quando é cometida uma infração e caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área técnica irá receber essa mesma sanção.

12 - JOGADOR SUPLENTE (Guarda-Redes)

12.1 - O jogador suplente indicado ao árbitro como guarda-redes substituto, pode substituir, além do guarda-redes, qualquer outro seu colega de equipa.

13 - JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR

13.1 - No caso de um jogador expulso pelo árbitro, se recusar a abandonar o terreno de jogo, deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado ao jogo da respetiva equipa;

13.2 – Se a intervenção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo, neste caso, recorrer à Força Pública.

N.B. - Relatar os factos no Relatório de Jogo, o mais detalhadamente no capítulo “Outras”.

14 - RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

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

15 - INCIDENTES GRAVES

15.1 - Por vezes ocorrem incidentes que degeneram em contendas sobre o terreno, nelas participando, em diversos locais, numerosos jogadores de modo que o árbitro e os árbitros assistentes, não chegam a dominar a situação. Muitos árbitros partem da ideia de que são obrigados a assegurar a continuação do jogo até ao fim, quaisquer que sejam as circunstâncias. Contentam-se por isso em expulsar os jogadores que provocaram os incidentes, fechando os olhos à conduta extremamente repreensível de que deram prova outros jogadores;

15.2 - O dever primordial do árbitro, consiste em fazer respeitar as leis de Jogo, antes de velar pela prossecução do jogo;

15.3 - Se o árbitro não pode identificar, devido ao seu número, todos os jogadores culpados, que devem ser expulsos, deve interromper o jogo e remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas;

15.4 - Os jogadores devem compreender que não podem participar impunemente em incidentes tão condenáveis, especulando com o facto de a sua ação poder passar despercebida ao árbitro, em virtude de este em tais situações, ter dificuldade em controlar devidamente todas as ocorrências;

15.5 - Se o encontro é interrompido, a A.F.P. tomará as medidas disciplinares que se impõem em relação aos jogadores ou ao clube implicados no caso. Devem os árbitros, por conseguinte, agir em conformidade.

16 - PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO TERRENO DE JOGO

16.1 - Durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona do campo entre as linhas de demarcação e o público, para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos, a força pública, o responsável de segurança do clube visitado, o coordenador de segurança do clube, os fotógrafos da imprensa, quando em serviço e os elementos indispensáveis aos serviços da radiodifusão e radiotelevisão.

17 - VALIDAÇÃO DE GOLOS

17.1 - Quando se verificar um golo, aconselha-se que a atuação da equipa de arbitragem seja a seguinte:

Árbitro Assistente

- a) Se no seu entender o golo foi legal, virar o corpo ligeiramente para o centro do terreno e logo que o árbitro aponte o centro do terreno, correr rapidamente a fim de retomar o seu lugar para o pontapé de saída.
- b) Se no seu entender o golo foi obtido irregularmente, manter-se estático com o corpo virado para a linha de baliza, não fazendo uso da bandeirola e aguardar a decisão do árbitro. Ressalva-se as situações de fora de jogo, imediatamente anteriores à obtenção do golo em que a bandeirola foi levantada no momento do passe.

Árbitro

- a) Sempre que se obtenha um golo, deve, antes de apontar o centro do terreno, olhar para o árbitro assistente para verificar a confirmação ou não do mesmo.

18 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE

18.1 - Se no decorrer de um jogo, um agente da força pública insistir em prender um jogador sem aguardar que o jogo termine, o árbitro não deverá permitir. Se o agente persistir e concretizar a sua atitude, o árbitro deve dar por terminado o jogo, não reatando seja a que título for relatando circunstanciadamente os factos no relatório de jogo (Capítulo “OUTRAS”).

19 - JOGOS INTERROMPIDOS

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

19.2 - A suspensão tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado 30 (trinta) minutos depois da interrupção, não devendo, no entanto, qualquer dos grupos abandonar o terreno de jogo sem que o respetivo capitão tenha obtido a confirmação de terem já decorrido os 30 (trinta) minutos;

19.3 - Decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães dos grupos, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do jogo e apenas no caso de o árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.

IMPORTANTE: Mencionar no relatório o local da bola ou forma de recomeço de jogo a quando da interrupção, para possível complemento do jogo.

20 - JOGOS NÃO INICIADOS OU SUSPENSOS DEVIDO ÀS CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS

20.1 - Quando por más condições de tempo, não for possível iniciar ou concluir um jogo, os delegados podem assinar uma declaração no relatório do jogo, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em determinada data posterior, cabendo sempre a decisão final à A. F. do Porto, sobre a data a designar que pode ser aquela que os delegados acordaram ou não;

20.2 - Face ao que antecede, cumpre ao árbitro na manhã do dia seguinte, pôr-se em contacto telefónico com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber quaisquer instruções;

20.3 - Nos jogos iniciados e não concluídos, o tempo de jogo em falta, completar-se-á com os mesmos jogadores que constavam da ficha técnica, independentemente de terem sido sancionados

disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção.

21 - EQUIPAS QUE NÃO REGRESSEM ÀS CABINAS AO INTERVALO

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

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

21.3 - Em qualquer dos casos (20.1 e 20.2), o árbitro, antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o delegado ou delegados dos clubes por todas as ocorrências que possam verificar-se até ao seu regresso.

22 - AGRESSÃO A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

22.2 - Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

- a) Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores;
- b) Dar conhecimento do facto ao comandante da força policial em serviço no campo, caso exista, ou ao responsável de segurança do clube visitado;
- c) Caso não seja possível identificar o referido na alínea “b”, deverá fazer a devida participação da ocorrência no posto policial da localidade mais próxima;
- d) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no relatório de Jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas;
- e) Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo onde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo,
- f) Apresentar a devida participação em Tribunal Judicial, a A. F. P., fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

Nota: Referir no relatório de jogo a identificação do responsável pela força policial ou pelo menos o posto em quem foi feita a participação.

23 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

23.1 – Em caso de dano na viatura, o árbitro deverá dar conhecimento ao responsável de segurança do clube visitado, ao comandante da força policial, ou no próximo posto policial mais próximo possível;

23.2 - Relatar os factos no relatório de jogo, indicando a que clubes pertencem os prevaricadores;

23.3 - Na manhã do dia seguinte, entregar na A. F. P., um orçamento da sua reparação e submeter a viatura a peritagem por parte da A.F. P.

24 - AGRESSÕES A AGENTES DA AUTORIDADE OU ELEMENTOS DA SEGURANÇA

24.1 - Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório agressões a agentes da autoridade ou elementos da segurança, quer sejam diretamente observadas, quer lhe sejam participadas pelo elemento da segurança, comandante da força policial ou quem o substitua, devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.

25 - HIDRATAÇÃO DURANTE O JOGO

25.1 - O fornecimento de bebidas para hidratação só é permitido no momento que o jogo esteja interrompido;

25.2 - As bebidas devem ser fornecidas em garrafas de plástico colocadas à volta do terreno de jogo, aproximadamente 1 (um) metro de distância das linhas laterais, de modo a não prejudicar os árbitros assistentes no desempenho das suas funções;

25.3 - O guarda-redes pode colocar uma garrafa no canto da sua baliza;

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

26 – TROCA CALÇADO / VESTUÁRIO EM TERRENO JOGO

26.1 - Se um jogador quiser trocar de botas, com o jogo a decorrer, porque as que usava lhe magoavam os pés ou porque se tinham tornado defeituosas por qualquer motivo, pode fazê-lo dentro do terreno de jogo (abeirando-se do seu «banco» ou após lhe terem sido atiradas), não se devendo o árbitro opor a isso, desde que essas botas tenham sido previamente verificadas por um elemento da equipa de arbitragem;

26.2 - Igual procedimento deve ser considerado se o jogador tiver ou quiser trocar de camisola, calções, meias ou caneleiras, já que isso depende das circunstâncias do momento e essas circunstâncias podem ter a ver com o facto de, mesmo depois de ter havido uma interrupção de jogo e de o árbitro ter dado ordem de saída ao jogador, este, de imediato e ainda dentro do campo, regularizar o seu equipamento.

26.3 – É expressamente proibido aos jogadores o uso de chuteiras com pitons de alumínio nos relvados sintéticos.

27 – APANHA BOLAS

27.1 - Sempre que o árbitro se aperceba que os «apanha bolas» não estão a ter um comportamento de acordo com o que se encontra regulamentado, por exemplo, retendo demasiado tempo a bola em seu poder não a entregando ao jogador encarregue de a repor em jogo, o árbitro pode solicitar aos elementos da Força Policial, com vista a estes serem expulsos da zona onde estão autorizados a permanecer, indo ocupar um qualquer lugar para lá da vedação junto do público.

28 - PARTICIPAÇÃO DE SURDOS - MUDOS

28.1 - Sempre que participem atletas surdos-mudos deve o árbitro mencionar no relatório de jogo se tal facto lhe trouxe quaisquer dificuldades para a direção da partida.

29 - AQUECIMENTO DOS SUPLENTE

29.1 - O aquecimento dos jogadores suplentes deve obedecer às seguintes instruções:

- a) Ser feito, de preferência, atrás da linha de baliza da própria equipa, nunca atrás da linha de baliza adversária;
- b) Neste caso devem fazê-lo, do lado do árbitro assistente, no espaço compreendido entre a bandeirola de canto e o ponto de interceção da linha de baliza com a área de baliza, nunca entre este ponto e a baliza;
- c) Não sendo possível, atrás da linha de baliza da própria equipa, terá de ser atrás do árbitro assistente N.º 1;
- d) Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de 3 (três) jogadores;
- e) Compete aos treinadores fazerem a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação;
- f) Após uma equipa esgotar as substituições a que tem direito, o árbitro não deve consentir que jogadores suplentes dessa equipa continuem a fazer exercícios de aquecimento.

29.2 - Antes do jogo, o árbitro indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento. Nos jogos em que exista 4º árbitro, este encarregar-se-á desta missão;

29.3- O preparador físico, quando presente, pode sair do banco para ministrar exercícios de aquecimento aos suplentes que se preparam para entrar em jogo.

30 – USO DO SPRAY

30.1 - É obrigatório o uso, por parte do árbitro, do spray, nas seguintes competições:

- a) Campeonato Distrital Divisão D'Elite Pró Nacional
- b) Campeonato Distrital da Divisão de Honra
- c) Campeonato da Esperança Sub-23

30.2 - Compete ao clube considerado visitado apresentar o spray à equipa de arbitragem aquando da entrega das fichas técnicas (mod.005/AFP).

31 – TAÇA ASSOCIAÇÃO FUTEBOL DO PORTO

31.1 - A Taça Associação de Futebol do Porto é disputada em 8 (oito) eliminatórias;

31.2 - Entre 1ª e 6ª eliminatórias, são disputadas num jogo apenas, no campo do clube considerado visitado no ato da realização do sorteio;

31.3 - A 7ª Eliminatória, será disputada em duas mãos, por pontos;

31.4 - A Final será disputa num jogo apenas, em campo neutro, definido pela A. F. Porto;

31.5 - Nos encontros entre a 1ª e 6ª eliminatórias, assim como do jogo da final, caso os mesmos terminem empatados no final do tempo regulamentar, processa-se ao desempate da seguinte forma:

- a) Marcação de uma série de 5 (cinco) pontapés a partir da marca de penalti;
- b) Continuando a manter-se o empate, executar-se-ão tantos pontapés quantos necessários, até se encontrar um vencedor. Tais pontapés, deverão ser executados, entretanto, por jogadores diferentes.

31.6 – Na 7ª eliminatória (1/2 final), os desempates processam-se de acordo com o regulamento de provas oficiais A. F. Porto, alíneas a) e b), ou seja:

- alínea a) pelo número de pontos alcançados pelos clubes empatados, no jogo ou jogos que entre si realizaram;
- alínea b) se o empate subsistir, recorrer-se-á à maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si.

31.7 - No caso de ser ainda necessário, processa-se o desempate de acordo com o ponto 31.5 da presente regulamentação.

FINAL DO JOGO

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1- Só deve abandonar o terreno de jogo, depois dos jogadores das duas equipas o terem feito;

1.2- O árbitro poderá abandonar o terreno de jogo e responsabilizar o(s) delegado(s) da(s) outra(s) equipa(s) para a permanência desta(s) no terreno de jogo, após período máximo de 3 (três) minutos após o jogo terminar, em condições normais, e no caso desta(s) querer (em) lá permanecer.

2 - ACESSO À CABINA DOS ÁRBITROS

2.1 – Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das suas funções os seguintes elementos:

- delegados dos clubes participantes;
- comandante das forças de segurança.

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

2.3 - Para além das pessoas autorizadas pelo Regulamento de Competições, é também permitida a entrada do Presidente da Direção da A. F. Porto, assim como do Presidente do Conselho de Arbitragem da A. F. Porto;

2.4 – Nos jogos de camadas jovens, será também permitida a entrada nos balneários, sempre que assim o justifique, dos Vice-Presidentes do Conselho de Arbitragem responsáveis pelos pelouros da formação de Futebol e Futsal;

2.5 – A entrada de qualquer outra pessoa, para além das mencionadas, deverá ser registada pelo árbitro no relatório de jogo, no capítulo “Outras”.

3 - PROTESTOS DE JOGOS

3.1 - Deve ser facultado o relatório de jogo ao delegado que pretende fazer declaração de protesto, a fim de que este o possa fazer no local próprio.

4 - ITENERÁRIOS

4.1 - Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões dos comandantes da Força Policial, que policiem os campos de futebol, no sentido de utilizarem os itinerários por aqueles indicados, sobretudo quando saírem das cabinas e procurarem sair da localidade.

5 - ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO (PAPEL)

INTRODUÇÃO:

É com base no seu relatório de jogo que se oficializam os resultados dos jogos e são aplicadas as sanções disciplinares. Trata-se, pois, de um documento da maior importância o qual, terá, obrigatoriamente, de merecer da parte dos árbitros o máximo cuidado na sua elaboração.

O jogo já terminou. O árbitro não tem que decidir numa fração de segundos. Assim sendo, ele deverá redigir o seu relatório numa forma clara e precisa, descrevendo, pormenorizadamente, todas as ocorrências, sem omissões.

5.1 - Sugestões para o preenchimento

a) – **Prova** assinalar com x. colocar quadro do cabeçalho com os jogos

Jogo n.º	<input type="text"/>												
Clube (A):	_____											Clube (B):	_____
Localidade	_____											Campo:	_____

Nota:

Estes elementos constam do Comunicado (Credencial/ SMS), da nomeação. É vedado aos árbitros alterarem a hora e local da realização dos jogos, mesmo que os delegados dos respetivos clubes estejam de acordo.

Para procederem a qualquer alteração deste tipo, torna-se necessário a autorização da entidade responsável, (A. F. P.).

Situações de exceção

- Atraso de uma equipa
- Anomalias no campo de jogo
- Campo em reparação, (terreno levantado) e verificado pelo árbitro
- Campo sem iluminação (jogo marcado e cujo horário o árbitro verifique que o mesmo só se poderá realizar com luz artificial)

Dia ____ de _____ de _____	Policimento: PSP <input type="checkbox"/>	GNR <input type="checkbox"/>
Início ____ h. ____ Fim ____ h. ____ ;	Reinício ____ h. ____ Fim ____ h. ____	

Início jogo e fim 1ª parte e **Reinício** após o intervalo e final do jogo

RESULTADO	
1.º Tempo	____ a ____ a favor de _____
2.º Tempo	____ a ____ a favor de _____
Prolonga. 1º Tempo	____ a ____ a favor de _____
Prolonga. 2º Tempo	____ a ____ a favor de _____
Resultado Final	____ a ____ a favor de _____
Pont. Gr. Penalidade	____ a ____ a favor de _____

5.2 - Resultado 1º Tempo

- a) - Quando o resultado for empate, riscar a palavra “a favor de”
- b) - Quando o resultado for a favor de um dos clubes, será mencionado 1-0 a favor de ..., e não 0-1 a favor de ...

5.3 - Resultado 2º Tempo

- a) - Igual à alínea “a)” do ponto 5.2
- b) - Igual à alínea “b)” do ponto 5.2

5.4 - Resultado Final

- a) - A soma dos golos do 1º e 2º Tempo.
- b) - Caso empate, igual ao ponto 5.2, alínea “a”. Sendo a soma do 1º e 2º Tempo, respetivamente.
- c) - A soma da 1ª e 2ª parte do prolongamento também fará parte do resultado final.
- d) – Os pontapés a partir da marca de penalti, não fazem parte do resultado final. É apenas uma forma de desempate.

5.5 - Substituições

SUBSTITUIÇÕES					
Clube A			Clube B		
Minuto	Saiu	Entrou	Minuto	Saiu	Entrou

- a) - N.º minutos, N.º jogador que saiu e N.º jogador que entrou

N.º Espectadores aprox.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Publicidade Clube A	Sim <input type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>	Clube B	Sim <input type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
-------------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------------	------------------------------	------------------------------	----------------	------------------------------	------------------------------

Mencionar aproximadamente o N.º Espectadores e Publicidade dos Clubes A e B

EXPULSÕES - ATLETAS				
Clube	N.º	N.º Licença	Minuto	Motivo

5.6 – Expulsões atletas

Mencionar clube A ou B.
 N.º do Jogador – N.º de Licença – Minuto da Expulsão
 Motivo da infração que originou a Expulsão
 Caso não tenha licença, deixar em branco

EXPULSÕES - AGENTES				
Clube	N.º	N.º Licença	Minuto	Motivo

5.7 – Expulsões Agentes Desportivos

Mencionar clube A ou B.
 N.º / Cargo: Treinador - 1º Delegado - 2º Delegado – Médico - Massagista - Treinador Adjunto
 Nº de Licença / Código Cartão
 Minuto da Expulsão
 Motivo da infração que originou a Expulsão
 Caso não tenha licença, deixar em branco

Declaro protestar o jogo	Declaro protestar o jogo
O Delegado do Clube A: _____	O Delegado do Clube B: _____
Assinatura _____	Assinatura _____

Caso o delegado pretenda protestar o Jogo, deve apenas mencionar a palavra **SIM** á frente do Clube **A** ou **B** e assinar no local da assinatura.

Advertências – atletas e agentes desportivos

Igual ao ponto 5.6 e 5.7

Exemplo:

Minuto	Parte	N.º	Clu be	MOTIVO
18	1.ª	5	B	Jogar a bola com a mão, cortando a linha de passe – Comp. antidesportivo
31	1.ª	10	B	Protestar uma decisão minha, levantando os braços ao alto e dizendo: “ É sempre contra nós”
24	2.ª	15	A	Agarrar de forma evidente um advers. pela camisola – Comp. Antidesportivo
25	2.ª	1	B	Retardar o recomeço do jogo, demorando a executar num pontapé de baliza
38	2.ª	6	A	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência

ADVERTÊNCIAS - AGENTES				
Clube	N.º	N.º Licença	Minuto	Motivo

Deverá ser colocado um círculo à volta da respetiva letra, fazendo-se por baixo a correspondente descrição detalhada dos factos.

Exemplo:

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

A - INSTALAÇÕES

1 - Nesta alínea deverá o árbitro referir as anomalias que possa ter observado a partir da sua entrada nas instalações do clube.

Alguns exemplos:

- Deficiências encontradas na cabina da equipa de arbitragem;
- Deficiências nos acessos às cabines e ao terreno de jogo;
- Falta de água quente ou fria... etc.

B - ORGANIZAÇÃO

Alguns exemplos:

- Atraso do delegado do clube (A) na entrega da documentação ao árbitro;
- Falta de placas para as substituições dos jogadores;
- Falta de macas para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade;
- Falta de proteção por parte do delegado do clube visitado;
- Presença de público junto à cabina da equipa de arbitragem.

C - POLICIAMENTO

Quando existirem casos, deverão ser descritos em pormenor, como por exemplo:

- Aquando do arremesso de objetos (identificar objetos) para o retângulo de jogo a atuação do policiamento a cargo da P.S.P. ou G.N.R, foi... (referir o que se passou).

ATENÇÃO: Não esquecer que nesta alínea do relatório, sempre que haja ferimentos em qualquer dos intervenientes na partida ou danos materiais na viatura da equipa de arbitragem, deve referir-se que dos factos constantes do Capítulo " OUTRAS " foi dado conhecimento ao comandante da força presente no campo, indicando-se o seu nome (Amadeu Calhau) e patente (1º Sargento).

Quando por motivos de segurança, tal não for possível, deverá ser mencionado que a participação da ocorrência foi feita no Posto da P.S.P. ou G.N.R. de (nome e localidade).

D - COMPORTAMENTO DO PÚBLICO

Em caso de anomalias, utilizar o aditamento fornecido pela A. F. P.

Nesta alínea o árbitro deverá referir caso haja problemas o comportamento da assistência durante o jogo, como por exemplo:

- Quando a equipa de arbitragem regressava aos balneários, no intervalo ou no final do jogo, o público afeto ao Clube (nome do clube), cuspiu-nos, chamou-nos de ladrões, palhaços, etc....;
- Aos 30 minutos do 2º tempo foram arremessadas garrafas ou pedras (identificar sempre que possível os objetos) que atingiram (identificar qual dos intervenientes do jogo foi atingido) causando um ferimento..... Ou não causando qualquer ferimento. O público que arremessou os objetos acima identificados era adepto do Clube (nome do clube);
- Aos 40 minutos do 2º tempo e após a validação de um golo da equipa (indicar o nome do Clube) adeptos afetos ao Clube (nome Clube) cujo número não foi possível calcular ou em número bastante elevado, aproximadamente ... dezenas ou centenas, invadiram o terreno de jogo e agrediram a equipa de arbitragem causando os seguintes ferimentos (identificar) ou não causando quaisquer ferimentos;
- Ainda dentro das instalações desportivas ou á saída das instalações ou a uma distância de metros das instalações, foram arremessadas pedras por adeptos do clube (nome do clube) que causaram os seguintes danos na viatura que transportava a equipa de arbitragem..... (mencionar danos causados) O orçamento de despesas da reparação será oportunamente remetido.

E - OUTRAS

Neste capítulo deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos anteriores.

Alguns exemplos:

- O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do clube). O capitão de equipa comunicou-me que o atraso foi devido a... (referir a comunicação e a opinião) ou não me foi comunicado o motivo do atraso;
- O 2º tempo iniciou-se às... por.... (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior);
- Ao 1º ou ao 2º tempo foi acrescentado o tempo perdido de... minutos por motivo de substituições, transporte de jogadores lesionados para fora do terreno de jogo, queima de tempo por parte de uma ou das duas equipas, falta de bolas, etc....;
- Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida pela A.F.P., antes do início do jogo, foi guardado um minuto de silêncio ou foi entregue ao Clube (nome do clube) uma taça referente ao título de Campeão Distrital da 2ª Divisão;
- O delegado ao jogo do clube ... (nome do clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando no local apropriado deste relatório.

5.8 - Feito

Feito em _____ de _____, 202____	às _____ h _____
Dia	Mês
Ano	Hora

5.9 - Assinaturas

Deverão todos os elementos da equipa de arbitragem, depois de concluírem o relatório, colocarem o nome, assinarem no seu respetivo local e colocar nos quadriculados o seu N.º de Filiado.

Quando forem recrutados elementos na assistência, colocar assinatura e número do cartão do cidadão dos elementos recrutados.

	Nome	Assinatura	N.º			
O Árbitro						
O Árb. Assist. 1						
O Árb. Assist. 2						
4º Árbitro						

6 - RESPONSABILIDADE DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

6.1 - Os árbitros assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório que faz parte integrante desse mesmo. Devem assinar o relatório do jogo, nele registando qualquer discordância quanto ao seu conteúdo, comunicando esse facto, por escrito, ao órgão competente que tiver efetuado a sua nomeação.

7- LEMBRANÇAS OFERECIDAS PELOS CLUBES

- a) Os árbitros devem fazer menção no relatório de qualquer lembrança que lhes seja oferecida pelos clubes;
- b) Os árbitros podem aceitar recordações sem valor comercial, tais como emblemas, galhardetes, miniaturas da camisola da equipa, medalhas comemorativas ou lembranças regionais, mas somente depois do jogo;
- c) O mesmo procedimento deverá ser seguido se houver qualquer abordagem de que tenha sido alvo, por parte de agentes desportivos, antes da realização dos jogos, no sentido de influenciar a sua atuação.

8 - REMESSA DE DOCUMENTOS

8.1 - Para a boa regularidade dos serviços da A.F.P., cumpre aos árbitros remeter no **PRÓPRIO DIA DO JOGO:**

- a) - Relatório do jogo em duplicado: original para a AFP - 1 cópia fica com o árbitro;
- b) - Modelo 005 (original) de cada clube;
- c) - Recibos do jogo (árbitro e assistentes e 4º árbitro se existir).

O relatório do jogo deve entrar nos serviços da A. F. Porto dentro do prazo máximo de **48 horas** sob pena de serem penalizados pelo Conselho de Disciplina.



Associação de Futebol do Porto

RELATÓRIO DE JOGO
"FUTEBOL"

PROVAS	
Elite <input type="checkbox"/>	Juniões "A" <input type="checkbox"/>
1.ª Divisão Honra <input type="checkbox"/>	Juvenis <input type="checkbox"/>
1.ª Divisão <input type="checkbox"/>	Iniciados <input type="checkbox"/>
2.ª Divisão <input type="checkbox"/>	Infantis <input type="checkbox"/>
Masters <input type="checkbox"/>	Benjamins <input type="checkbox"/>
Feminino <input type="checkbox"/>	Traquinas <input type="checkbox"/>
Futebol Sete <input type="checkbox"/>	Peizes <input type="checkbox"/>

Jogo n.º

Clube (A): _____ Clube (B): _____

Localidade _____ Campo: _____

Dia _____ de _____ de _____ Policlimento: PSP GNR

Início _____ h. _____ Fim _____ h. _____ ; Reinício _____ h. _____ Fim _____ h. _____

RESULTADO		SUBSTITUIÇÕES					
		Clube A			Clube B		
		Minuto	Saiu	Entrou	Minuto	Saiu	Entrou
1.º Tempo	_____ a _____ a favor de _____						
2.º Tempo	_____ a _____ a favor de _____						
Prolonga, 1.º Tempo	_____ a _____ a favor de _____						
Prolonga, 2.º Tempo	_____ a _____ a favor de _____						
Resultado Final	_____ a _____ a favor de _____						
Pont. Gr. Penalidade	_____ a _____ a favor de _____						

N.º Espectadores aprox. Publicidade Clube A Sim Não Clube B Sim Não

Acidentados: Atleta(s) N.º(s) Equipa "A" Equipa "B"

Agente(s) Desportivo(s) _____ Equipa A _____ Equipa B _____

EXPULSÕES - ATLETAS				
Clube	N.º	N.º Licença	Minuto	Motivo

EXPULSÕES - AGENTES				
Clube	N.º	N.º Licença	Minuto	Motivo

Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube A: _____ Assinatura _____	Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube B: _____ Assinatura _____
--	--

DEVERES DOS ÁRBITROS: Comparecer no Campo uma hora antes de iniciar o jogo. Enviar o original à associação, de forma a estar na secretaria no prazo máximo de 48 horas.

Despacho:

RELATORIO IN MATCH

Ecrã 1 – Relatório Jogo – Dados

Acesso exclusivo à equipa de arbitragem e onde se preenche a informação genérica de sobre o jogo.

Relatório Jogo – Dados do Jogo

Código Jogo	0302013402	Prova	Campeonato D'Elite Pro-Nacional	Jornada	34
Local Jogo	PARQ. JOGOS MANUEL RAMOS - SINT.	Data Hora			
Resultado Final	5 - 4	Resultado 1ª Parte	3 - 1	Resultado 2ª Parte	2 - 3
Resultado após Prol.	-	Prolongamento 1ª Parte	-	Prolongamento 2ª Parte	-
Policimento PSP	6	GNR	0	Outros	0
Nº Espectadores	300	Hora Inicio		Hora Fim	
		Hora Reinicio		Hora Fim	
		Clube Visitado (Publicidade)	<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não	Clube Visitante (Publicidade)	<input checked="" type="radio"/> Sim <input type="radio"/> Não
Guardar					

Ecrã 9 – Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Utilização exclusiva para a equipa de arbitragem onde serão registados todas as ocorrências disciplinares.

Pode seleccionar o atleta de duas formas, colocando o nº de camisola em Jogador e depois pressionar na lupa à direita,

Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Equipa A				Equipa B			
Jogador	3	Q	JOAO MIGUEL TEIXEIRA SILVA	Jogador		Q	
Tipo	Amarelo		Motivo				
Descrição			Tempo de Jogo			Tempo de Compensação	
Observação							
Guardar				Remover			
ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação	
1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (25)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	70	0	

Ou então pela lista

Relatório Jogo – Disciplina (Atletas)

Equipa A				Equipa B			
Jogador		Q		Jogador		Q	
Tipo	Amarelo		Motivo				
Descrição			Tempo de Jogo			Tempo de Compensação	
Observações							
Guardar				Remover			
ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação	
1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (25)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	70	0	

- ANDRE FILIPE SILVA RIBEIRO
- ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO
- DANIEL IVAN BARBOSA FERREIRA
- JOAO CARLOS MOREIRA MORGADO
- JOAO MIGUEL TEIXEIRA SILVA
- JOAO PAULO TEIXEIRA RODRIGUES
- JOAO PEDRO OLIVEIRA SILVA MORAIS
- JOAO RICARDO PEREIRA ALVES
- JOSE PEDRO PIRES VENTURA
- LUCIO ANDRE COSTA FERNANDES
- MANUEL BORGES OLIVEIRA
- MANUEL EMIDIO ARAUJO BAPTISTA
- MARIO RUI RIBEIRO CAMPO GRANDE
- MIGUEL AFONSO SILVA GJESUS ROSA
- MIGUEL ANGELO SOARES CARVALHAIS
- MIGUEL MOTA GONCALVES
- TIAGO ANDRE BESSA GONCALVES
- JOAO PEDRO SANTOS NEVES
- PEDRO HENRIQUE DUARTE MARQUES

Depois escolher o Tipo de Cartão aplicado.

Tipo	Amarelo
Descrição	Amarelo Duplo Amarelo Vermelho

O Motivo

Motivo	Comportamento Anti-desportivo Retardar recomeço de jogo Infringir com persistência as Leis de jogo Não respeitar a distância regulamentar Discutir as decisões do árbitro Entrar ou reentrar no terreno de jogo sem autorização
--------	--

Depois pode ainda adicionar um pequeno comentário na Descrição e depois o Tempo de Jogo/Compensação.

Pode ainda usar a zona de Observações para uma exposição ainda mais alargada.

Observações			
Descrição	Tempo de Jogo	Tempo de Compensação	

Para finalizar e gravar basta clicar em Guardar.

Guardar

Após a gravação esse registo passa para a lista de gravações já realizadas.

ID	Clube	Atleta	Tipo	Motivo	Tempo Jogo	Tempo Compensação
1	F.C. INFESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Amarelo	Comportamento Anti-desportivo	75	0

Caso pretenda fazer uma qualquer alteração a um registo já existente, basta clicar no símbolo à esquerda da linha a editar.

O sistema idêntica o registo do atleta em edição, procede à alterações e no final faz Guardar para confirmar a gravação.

Caso pretenda remover o registo, seleciona da mesma maneira o registo, o sistema visualiza a informação existente e devem clicar em Remover.

Equipa A		Equipa B	
Jogador	<input type="text" value="ANTONIO PEDRO RODRIGUES I"/>	Jogador	<input type="text"/>
Tipo	Amarelo	Motivo	Comportamento Ant-desportivo
Descrição	Agente a controlar de adversário	Tempo de Jogo	70
Observações	<input type="text"/>		
Guardar		Remover	

Editar: ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)

Ecrã 10 – Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)

Utilização exclusiva para a equipa de arbitragem e com modo de funcionamento exatamente igual ao ecrã 9, com a única diferença que no atleta existe a possibilidade de recurso ao numero de camisola, o que não acontece neste caso.

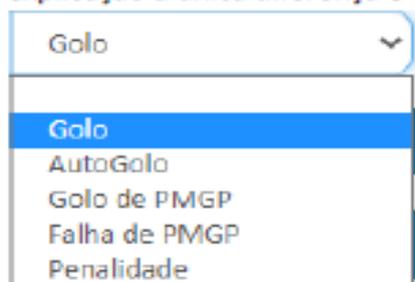
Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)

Equipa A		Equipa B	
Agente Desportivo	<input type="text"/>	Agente Desportivo	<input type="text"/>
Tipo	Amarelo	Motivo	<input type="text"/>
Descrição	<input type="text"/>	Tempo de Jogo	<input type="text"/>
Observações	<input type="text"/>		
Guardar		Remover	
Sem dados a apresentar.			

Ecrã 11 – Relatório Jogo – Disciplina (Agentes Desportivos)

Ecrã para utilização exclusiva da equipa de arbitragem e onde se poderão registar os golos.

Mantendo sempre o mesmo modus operandi dos diversos ecrãs anterior, dispensando nova explicação a única diferença é escolher o tipo de golo entre as 5 possibilidades



A dropdown menu with the text 'Golo' and a downward arrow. The menu is open, showing five options: 'Golo', 'AutoGolo', 'Golo de PMGP', 'Falha de PMGP', and 'Penalidade'. The first option, 'Golo', is highlighted in blue.

Depois o tempo em que o mesmo ocorre e depois Gravar, podendo ainda alterar ou mesmo remover a partir do momento em que consta da lista de registos já realizados.



The screenshot shows the 'Golos' interface. At the top, there are two sections for 'Equipa A' and 'Equipa B', each with a 'Jogador' dropdown menu. Below these are input fields for 'Tipo' (set to 'Golo'), 'Tempo de Jogo', and 'Tempo Compensação'. There are two buttons: 'Guardar' and 'Remover'. Below the buttons is a table with the following data:

	ID	Clube	Atleta	Tipo Golo	Tempo Jogo	Tempo Compensação
	3	R.C. VITESTA	ANTONIO PEDRO RODRIGUES PINTO (28)	Golo	0	0

Ecrã 12 – Relatório de Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível fazer o registo de possíveis casos de acidentes com os elementos do staff das equipas.

O principio de funcionamento respeita já o que vem de trás, onde deve escolher na lista a(s) pessoa(s) que irá ficar registada que tenha sofrido algum tipo de acidente.

Ecrã 13 – Relatório de Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível fazer o registo de possíveis casos de acidentes com os elementos do staff das equipas.

O princípio de funcionamento respeita já o que vem de trás, onde deve escolher na lista a(s) pessoa(s) que irá ficar registada que tenha sofrido algum tipo de acidente.

Relatório Jogo – Acidentados (Agentes Desportivos)

Equipa A		Equipa B	
Jogador	<input type="text"/>	Jogador	<input type="text"/>
Adicionar		Recarregar	
JOSE AMERICO LOPES SANTOS			
ID	Equipa	Agente	
1	FC INFESTA (SC)	LUS MANUEL FERREIRO PEDREIRA	

Ecrã 14 – Relatório de Jogo – Protesto de Jogo.

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem onde é possível registar o pedido da equipa que deseja apresentar o referido protesto.

Na zona de observações, o delegado da equipa que apresenta o protesto, poderá expor as razões pela qual apresenta o protesto.

Relatório Jogo – Protesto Jogo

Equipa A Equipa B

Guardar

Anterior Seguinte

Ecrã 15 – Relatório de Jogo – Ausência da Equipa de Arbitragem.

Ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem que permite explicar todo o tipo de registo que devem parte do Relatório de Jogo.

Devem colocar sempre o prefixo do tipo de observação, por exemplo A, para instalações, BO para Organização, etc.

Se for caso disso podem por exemplo fazer um documento no Word, com a devida retificação ortográfica e depois passar para aqui por Copy/Paste.

Relatório Jogo – Descritivo

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

Descritivo

[Ocultar](#)

[Anterior](#) [Seguinte](#)

Ecrã 16 – Relatório de Jogo – Ausência da Equipa de Arbitragem.

Este ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem, lista os elementos previamente nomeados pelo CA. Quaisquer alterações por ausência ou substituição de algum dos elementos devem ser registada na zona de observações. Qualquer informação a colocar, deve ser feita de forma clara e explicita para ajuda aos serviços.

Relatório Jogo – Equipa Arbitragem

ID	Design	Árbitro	Tipo Árbitro	Categoria
32083	B6081	ARTUR MANUEL RIBEIRO SOARES OLIVEIRA	Principal	C 1 - FUTEBOL
32104	B6084	BRUNO MIGUEL CAMPOS RODRIGUES	Assistente 1	AAC3
32079	B6080	RUI LUCIANO GARBOSA TRAVES	Assistente 2	AAC3

[Anterior](#) [Seguinte](#)

Ecrã 18 – Relatório de Jogo – Documentação

Ecrã de acesso exclusivo à arbitragem, possibilita a anexação de documentos à ficha de jogo. Anexar preferencialmente documentos em formato PDF.

Documentação

Sem dados a apresentar

DOCUMENTO		Escolher ficheiro	Nenhum ficheiro relacionado
	Documento Genérico 1		
	Documento Genérico 2		
	Documento Genérico 3		

Anterior

Seguinte

Ecrã 19 – Relatório de Jogo – Observações

Este é ecrã de acesso exclusivo à equipa de arbitragem pode ser utilizado para registo de informação extraordinária que não se enquadrava em nenhum dos ecrãs anteriores.

Observações

Observações

Guardar

Anterior

Seguinte

Ecrã 20 – Final

Este é o único ecrã partilhados por todos os intervenientes no jogo, pese embora, também exista alguns condicionalismos.

Vamos começar pela opção Acções, que se destina ao uso exclusivo da equipa de arbitragem.



Para já nesta opção ficará somente disponível o Encerramento de Ficha de Jogo.



A esta data poderá ainda não estar a fazer todas as funcionalidades que virá a ter, no entanto iremos para já resumir aos processos que já produz neste momento. Por exemplo o envio automático de documentos para os diversos intervenientes não deverá estar disponível.

Depois da equipa de arbitragem clicar em Encerramento Ficha de Jogo, será emitida uma mensagem de confirmação. Admitindo que prosseguem o jogo passa a ficar encerrado e como tal a partir daí já mais ninguém poderá editar qualquer informação.

Quanto à opção envio de email, também só de acesso exclusivo à arbitragem e enquanto o jogo estiver aberto, permite fazer o envio de emails para vários tipos de destinatários.

O preenchimento é muito intuitivo e próximo de outros tipos já existentes e todos estamos familiarizados.

Podem inclusive adicionar ficheiros ao email.

Quando selecionado “Para todos intervenientes” os destinatários serão os elementos da equipa de arbitragem e dos clubes intervenientes.

Quanto aos outros destinatários são o envio individualizado dos intervenientes no jogo.

Para todos intervenientes Para os Serviços Equipa de Arbitragem Equipa Visitada Equipa Visitante

Assunto

Texto

Anexo nenhum ficheiro selecionado

PREENCHIMENTO DOS CLUBES DA FICHA TÉCNICA - (MODELO 005 - AFP)

EXEMPLO

NOTA: Deverá ser entregue ao árbitro pelo menos antes 30 minutos da hora de início do jogo.

2 Exemplares Mod.005, sendo:

Original para o Árbitro

1 Cópia para o clube

Juntamente com os Cartões Licenças passados pela A. F. P. e pelos Cartões Dirigentes e restantes elementos do banco dos Técnicos.

CLUBE: Indicar o nome do clube que diz respeito.

CÓDIGO DA A.F.P. (Ex: 18453)

JOGADORES:

a) - De 1 a 99

Nº de Camisola - N.º de Licença da A.F.P e apenas o N.º da Licença da A.F.P.;

Nome: e N.º Licença – (No original deverá ser colocada uma vinheta fornecida pela A.F.P, com o nome e N.º Licença do jogador.);

Nº de Camisola - N.º de Licença da A.F.P. e apenas o N.º de Licença da A.F.P;

Nome: e N.º Licença – (No original deverá ser colocada uma vinheta fornecida pela A.F.P, com o nome e N.º Licença do jogador.)

Nota: Em caso do jogador ou jogadores não possuírem o N.º de Licença da A.F.P, não mencionar qualquer outro nº de documento apresentado. No verso "Observações do Delegado ao Jogo " mencionar o documento apresentado ao árbitro e o seu respetivo nº de identificação.

TODOS os jogadores que não apresentem licença devem obrigatoriamente assinar no Capítulo "OUTRAS "do relatório do árbitro.

CAPITÃO / SUB-CAPITÃO

- Indicar o N.º de Camisola

VISTO DO ÁRBITRO: (Rubricar)

SUBSTITUIÇÕES

Ex.: O jogador Nº15 (QUINZE) substituiu o Nº10 (DEZ) Tempo (50 min.)

O jogador Nº13 (TREZE) substituiu o Nº09 (NOVE) Tempo (65 min.)

O jogador Nº18 (DEZOITO) substituiu o Nº07 (SETE) Tempo (73 min.)



Associação de Futebol do Porto

Relação dos técnicos e dos jogadores efectivos e suplentes

F 11

CLUBE _____

Código AFP _____

Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo
Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo	Licença N.º <input type="text"/> Nome:	Substituído Pelo n.º Tempo

NOTA IMPORTANTE:
 O original desta relação devidamente preenchido de preferência a máquina de escrever e já com as tarjetas colocadas no local de cada jogador, deve ser entregue ao árbitro com duas cópias trinta minutos antes do início do jogo, juntamente com os cartões licença dos jogadores, técnicos e demais agentes desportivos desta constante.

Capitão da Equipa Sub Capitão da Equipa Visto do Árbitro: _____

JOGO: Nome dos clubes intervenientes.

COMPETIÇÃO: Indicar prova a que diz respeito o jogo.

Ex.: Campeonato Distrital da 1ª Divisão Honra.

Nº DO JOGO: Mencionar o n.º do jogo, colocando um algarismo em cada quadriculado.

DATA.

CAMPO: Indicar o nome do campo onde de realizou o jogo.

LOCALIDADE:

1º DELEGADO

2º DELEGADO

MÉDICO

MASSAGISTA

Indicar nome

N.º de Cartão

TREINADOR

(Ex: 092)

a) TREINADOR ADJUNTO

a) - Só poderá constar, se o clube prescindir do 2º Delegado ao jogo.

DIRECÇÃO

- Assinatura de três Diretores

- Carimbo/Selo Branco

OBSERVAÇÕES DO DELEGADO AO JOGO

- Qualquer alteração ou rasura como exemplo a apresentação de outro Cartão do atleta por falta do Cartão Licença.

RESULTADO FINAL

Ex.: UM 01

Visitado

ZERO 00

Visitante

OBSERVAÇÕES DO ÁRBITRO:

Mencionar possíveis rasuras suas neste Boletim.

FORAM EXPULSOS POR ACUMULAÇÕES DE FALTAS LEVES (2º Cartão Amarelo) OS JOGADORES Nº

Ex.:

FORAM EXPULSOS OU CONSIDERADOS EXPULSOS OS JOGADORES Nº

Ex.:

(Nota: Inutilizar os quadrados em branco)

F 11

Competição

Jogo X

N.º Data

Campo Localidade

1º Delegado
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

Médico
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

Treinador
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

2º Delegado
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

Massagista
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

Treinador adj./Prep. Físico/Sec.º Técnico
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

(*) Nota: Se estão 2 delegados não podem estar 2 treinadores e vice-versa
A Direcção

.....
.....
.....

Observações(do Delegado ao jogo)

.....
.....

“Treinador” Estagiário
Cartão N.º <input type="text"/>
Nome:
.....

Resultado Final

(Visitado)

(Visitante)

Observações(do Árbitro)
.....
.....

Foram expulsos ou considerados expulsos:

Médico	Treinador	Massagista	Tr. Adj./Prep. Físico/Sec. Técnico	1.º Delegado	2.º Delegado
Sim Não					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					

Foram expulsos(as) ou considerados(as) expulsos(as) os(as) Jogadores(as) N.ºs

Art.º 29 N.º 1 do R. D.

Foram expulsos(as) por acumulação de faltas leves (2.º cartão amarelo) os(as) jogadores(as) N.ºs

Art.º 127 N.º 2 do R. D.

Tomei conhecimento
O _____ Delegado

(Deve inutilizar sempre os rectângulos em branco)

MOD 005 IN MATCH FRENTE



Associação de Futebol do Porto

Relação dos técnicos e dos jogadores efectivos e suplentes

FUTEBOL CLUBE
(5 2)
Clube Codigo AFP (934)

NOTA IMPORTANTE: Este documento deve ser entregue ao árbitro em duplicado trinta minutos antes do início do jogo, juntamente com os cartões licença de jogadores, técnicos e demais agentes desportivos dela constante.

AFONSO SILVA	(FL -		SENIORES	Substituto nº	Tempo
CAMPO GRANDE	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
TEIXEIRA RODRIGUES	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
ANDRE FERNANDES	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
FILIPE RIBEIRO	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
MOTA GONCALVES	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
CARLOS MORGADO	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
SOARES CARVALHAIS	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
MANUEL OLIVEIRA	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
PEDRO PINTO	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
BESSA GONCALVES	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
PEREIRA ALVES	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo
OLIVEIRA SILVA MORAIS	(FL - Sim)		SENIORES	Substituto nº	Tempo


MOD 005
AFP
1



Associação de Futebol do Porto

Observações (do Árbitro)

Foram expulsos ou considerados expulsos

Médico Treinador Massagista Tr. Adj/Pre. Físico/Sec.Tec. 1º Delegado 2º Delegado

Foram expulsos(as) ou considerados(as) expulsos(as) os(as) Jogadores(as) N.ºs

Art.º 29 Nº 1 do R. D.

Foram expulsos(as) por acumulação de faltas leves (2º cartão amarelo) os Jogadores(as) N.ºs

Art.º 127 Nº 2 do R. D.

O _____ Delegado _____ (Deve sempre utilizar os retângulos em branco)

