



ÉPOCA 2024/2025

COMISSÃO DE APOIO TÉCNICO | FUTSAL

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS	7
1.1.1 REVISÃO.....	7
1.1.2 REGULAMENTOS.....	7
1.1.3 DEVERES.....	7
2. PREVIAMENTE AO JOGO.....	8
2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO	8
2.1.1 EQUIPAMENTO BÁSICO.....	8
2.1.2 EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES	8
2.1.3 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS.....	8
2.1.4 ACESSÓRIOS	8
2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO	9
2.2.1 CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES	9
2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA.....	9
2.2.3 RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO.....	9
2.2.4 BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO.....	9
2.2.5 ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO.....	10
2.2.6 TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS	10
2.2.7 CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO.....	10
2.2.8 CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO	11
2.2.9 LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES	11
2.2.10 BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO	11
2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO	12
2.2.12 MÉTODO SINAPSE.....	12
2.2.13 BOLAS.....	12
2.2.14 EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO ..	13
2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES/TÉCNICOS/OFICIAIS	13
2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS.....	13
2.3.1 APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO	13
2.3.2 IDENTIFICAÇÃO.....	14
2.3.3 CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA.....	14
2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM.....	15
2.4.1 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO EM JOGOS CRONOMETRADOS	15

2.4.2 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS	15
2.4.3 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO EM JOGOS CRONOMETRADOS	16
2.4.4 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS	16
2.4.5 AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	16
2.4.6 AUSÊNCIA, INCAPACIDADE OU ATRASO DO AA-CRONOMETRISTA ...	17
2.4.7 EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA	17
2.4.8 AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS	17
2.4.9 FALTA A JOGOS	17
2.4.10 MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM, DE UM JOGADOR, SUBSTITUTO OU OFICIAL	18
2.4.11 ATRASO DE EQUIPA	18
2.4.12 SERVIÇO DE SEGURANÇA	18
2.5 CAPITÃO DA EQUIPA	19
2.5.1 INDICAÇÃO	19
2.5.2 EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO	19
2.5.3 ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO	19
2.5.4 SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO	19
2.6 ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL	19
2.6.1 ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO	19
2.6.2 ALINHAMENTO DAS EQUIPAS	20
2.6.3 MINUTO DE SILÊNCIO	20
2.6.4 SORTEIO INICIAL	21
2.6.5 OUTRAS CERIMÓNIAS	21
2.7 EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS	21
2.7.1 EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS	21
2.7.2 MEIAS DOS JOGADORES	21
2.7.3 EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES	21
2.7.4 SUBSTITUTOS	22
2.7.5 OUTROS ITENS	22
2.7.6 NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS	22
2.7.7 CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO	22
2.7.8 SITUAÇÕES EXCECIONAIS	23
2.7.9 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	23

2.8	PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO	23
2.8.1	CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO	23
2.8.2	QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES	24
2.9	CRONOMETRAGEM	24
2.9.1	PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO	24
2.10	JOGOS NOTURNOS	24
2.10.1	HORÁRIOS	24
2.11	JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS	24
2.11.1	COMUNICAÇÃO	24
2.11.2	DOCUMENTAÇÃO	24
3.	DECURSO DO JOGO	25
3.1	LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	25
3.1.1	LOCALIZAÇÃO DOS AA	25
3.1.2	FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AA	25
3.2	EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES....	25
3.2.1	ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	25
3.2.2	INCIDENTE COM ÁRBITRO	25
3.3	SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES	26
3.3.1	ENQUADRAMENTO	26
3.3.2	GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO	26
3.3.3	SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO	26
3.3.4	SUBSTITUIÇÕES NAS PAUSA TÉCNICAS	26
3.3.5	DESEMPENHO DE FUNÇÕES POR JOGADOR OU SUBSTITUTO INDICADO COMO GUARDA-REDES	26
3.3.6	SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO	26
3.3.7	SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA	26
3.3.8	REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS	26
3.4	PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS	27
3.4.1	UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO	27
3.4.2	CRONOMETRAGEM MANUAL	27
3.4.3	REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS	27
3.4.4	REGISTO DE GOLOS EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS (SENIORES)	27
3.5	INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES	27
3.5.1	PRINCÍPIOS	27
3.5.2	EXPULSÕES	27

3.5.3 REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS	28
3.5.4 EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS	28
3.5.5 ADVERTÊNCIA ANTES DA ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO APÓS UM INTERVALO	28
3.5.6 PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO	28
3.5.7 RECUSA DE ABANDONO	29
3.5.8 EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO	29
3.6 INSUBORDINAÇÃO	29
3.7 OUTROS CONFLITOS GRAVES	29
3.7.1 CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS	29
3.7.2 ATUAÇÃO DO ÁRBITRO	29
3.7.3 SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS	30
3.7.4 AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	30
3.7.5 AGRESSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA	30
3.8 ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES	30
3.8.1 ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS	30
3.8.2 ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS	31
3.8.3 ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO	32
3.9 PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO	32
3.9.1 PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO	32
3.9.2 PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM	32
3.10 HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS	32
3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO	33
3.11.1 ZONAS DE AQUECIMENTO	33
3.11.2 NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO	33
3.12 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	33
3.12.1 PROCEDIMENTO	33
3.13 JOGOS NÃO INICIADOS	33
3.13.1 PROCEDIMENTO	33
3.14 TEMPO DE EXPULSÃO	33
3.14.1 DISPOSIÇÕES	33
3.15 ASSISTÊNCIA A JOGADORES	34
3.15.1 PRINCIPIOS DE ATUAÇÃO	34
3.14 JOGOS SUSPENSOS	34
3.14.1 PROCEDIMENTO	34
3.15 INTERVALOS	35

3.15.1 INTERVALO	35
3.15.2 PROLONGAMENTO	35
3.16 PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS	35
3.17 PAUSAS-TÉCNICAS	35
3.17.1 PROCEDIMENTOS	35
3.18 PONTAPÉS DE PENALTI (DESEMPATE).....	35
3.18.1 PROCEDIMENTOS	35
3.18.2 SORTEIO.....	36
3.18.3 BALIZA	36
4. CONCLUSÃO DO JOGO	37
4.1 DOCUMENTAÇÃO.....	37
4.1.1 PROCEDIMENTO A ADOTAR.....	37
4.1.2 FICHAS DE JOGO.....	37
4.1.3 PROTESTO DE JOGO.....	37
4.1.4 RELATÓRIO DO JOGO.....	37
4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES	37
4.2.1 PROCEDIMENTO	37
4.3 ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO	38
4.3.1 PROCEDIMENTO (RELATÓRIO ONLINE).....	38

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

1.1.1 REVISÃO

- a) A presente edição poderá ser revista e corrigida a qualquer momento, bastando para tal que sejam aprovados e publicados os respetivos aditamentos pelo Conselho de Arbitragem da AF Porto e Comissão de Apoio Técnico.
- b) Os anexos dela constantes poderão ser alterados, desde que aprovados e publicados, pelo Conselho de Arbitragem da AF Porto e Comissão de Apoio Técnico.
- c) Os Comunicados Oficiais complementam e sobrepõem-se às normas aqui consignadas.

1.1.2 REGULAMENTOS

O árbitro obriga-se a ser conhecedor do Regulamento de Arbitragem, das Leis do jogo e de outros regulamentos das provas a que poderá ser chamado a intervir, sendo que o seu desconhecimento, integral ou de partes do mesmo, não o iliba do seu cumprimento.

1.1.3 DEVERES

- a) O árbitro reconhece como sua obrigação descrever de forma pormenorizada e objetiva, todas as incidências passíveis de compaginar intervenção dos órgãos associativos, sem o que pode incorrer no ilícito de omissão de factos relevantes.
- b) O árbitro está obrigado a comunicar a sua indisponibilidade de levar a cabo qualquer ação, no âmbito da sua função, de acordo com o Regulamento de Arbitragem.
- c) O árbitro deve preparar-se apropriadamente, para responder de forma positiva e adequada, às solicitações que lhe sejam colocadas pelos responsáveis.
- d) Ao árbitro caberá a gestão, em primeira linha, da sua forma desportiva e arbitral, podendo sempre que entender, apelar ao Conselho de Arbitragem ou Comissão de Apoio Técnico, na perspetiva de encontrar colaboração.
- e) Ao árbitro caberá a responsabilidade de fazer a preparação logística do jogo ou competição para que seja nomeado, incluindo viagens, estadia, refeições, documentação e afins.
- f) Nos casos em que exista a necessidade de deslocação em dias diferentes daquele da realização do jogo, deverá o árbitro articular com os serviços do CA – AFP, os procedimentos adequados.
- g) Ao árbitro, de forma individual ou em equipa, caberá fazer o necessário scouting de preparação do jogo ou competição para que seja nomeado.
- h) Deve o árbitro contactar o CA da AFP à 6ª Feira, até às 18h00, no caso de não estar nomeado, após consulta do site da AFP.

2. PREVIAMENTE AO JOGO

2.1 EQUIPAMENTO DO ÁRBITRO

2.1.1 EQUIPAMENTO BÁSICO

- a) O equipamento do árbitro é constituído por camisola, calção, meias e calçado adequado, permitindo-se, adicionalmente, a utilização de fato de treino pelos AA.
- b) Permite-se a utilização de acessórios que se descortinem necessários para conforto do árbitro e que não colidam com as Leis do jogo ou outras regulamentações (por exemplo: braçadeiras anti suor, fitas para segurar o cabelo, etc.).
- c) O equipamento dos árbitros será sempre uniforme, permitindo-se eventual alteração em conjunto e em circunstâncias que se vislumbrem como justificadas.
- d) Permite-se a utilização de sistemas de comunicação áudio entre os elementos da equipa de arbitragem, de monitores de frequência cardíaca e outros similares que visem a melhoria do seu rendimento físico e técnico.
- e) É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo.
- f) Os árbitros de categoria distrital deverão ostentar no seu equipamento o emblema da AFP, não podendo ostentar o emblema da FPF.

2.1.2 EQUIPAMENTO EM JOGOS PARTICULARES

O uso de equipamentos fornecidos pela AFP ou que ostentem o emblema da AFP, em jogos particulares, só é permitido quando os árbitros tiverem sido nomeados pela AFP e/ou FPF.

2.1.3 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a) A inserção de publicidade nos equipamentos do árbitro é da exclusiva responsabilidade do organizador da competição.
- b) Poderá ser inserto nas mangas um símbolo de entidade oficial, ao abrigo de programas específicos e fundamentados (Respect, Fair-play, etc.).

2.1.4 ACESSÓRIOS

- a) Os árbitros devem apetrechar-se dos seguintes acessórios: apito(s), moeda, documento de anotações, instrumento de escrita e cartões amarelo, vermelho e branco.
- b) Os AA, para além do material suprarreferido, devem ainda fazer-se acompanhar dos seguintes acessórios: relógio-cronómetro, documentos (documento de pausa técnica; documento de 5 inicial; documento de incorporação e outros), marcos da 5ª falta acumulada, relatório do AA-cronometrista e buzina ou apito sobressalente.
- c) Nos jogos em que se verifique a ausência ou não nomeação de AA-Cronometrista, é permitida aos árbitros a utilização de relógio-cronómetro, por forma a cumprir as funções daquele, em acumulação.

2.2 INSTALAÇÕES DESPORTIVAS – PROCEDIMENTOS E ORGANIZAÇÃO

2.2.1 CHEGADA DOS ÁRBITROS ÀS INSTALAÇÕES

- a) Os árbitros deverão chegar ao local do jogo com uma antecedência 60 minutos relativamente à hora marcada para o início do jogo, como forma de garantir o cumprimento do protocolo de contagem regressiva, de forma serena e sóbria.
- b) Deverão estacionar o seu veículo em local indicado por algum responsável do clube visitado ou, na ausência de indicações, em local o mais próximo possível do acesso às instalações e de grande visibilidade.
- c) Promoverão a inspeção da viatura juntamente com os delegados das equipas e o responsável da segurança, registando e documentando em vídeo ou através de fotos, o estado da mesma.
- d) Solicitarão a assinatura das entidades presentes, no documento apropriado.
- e) Na eventualidade de ter sido nomeado um delegado ao jogo pela AFP, deverão contactar o delegado informando da sua chegada e inteirando-se das informações que aquele entenda prestar-lhe.

2.2.2 CONTAGEM REGRESSIVA

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

2.2.3 RECINTO E SUPERFÍCIE DE JOGO

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

2.2.4 BALNEÁRIOS E AQUECIMENTO

- a) O árbitro deverá certificar-se da disponibilidade dos balneários 45 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- b) De igual modo, verificará a disponibilidade da superfície de jogo para os 15 minutos aquecimento das equipas, cabendo ao clube visitado envidar esforços nesse sentido.
- c) O árbitro, perante a não verificação do mencionado nas alíneas anteriores, poderá diferir o início do jogo até que os referidos intervalos se verifiquem.

2.2.5 ASPETOS A INCLUIR NO RELATÓRIO

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

2.2.6 TRANSFERÊNCIA DE INSTALAÇÕES E HORÁRIOS DOS JOGOS

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

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

Em qualquer dos casos, a transferência de instalações ou a alteração do horário dos jogos apenas pode ter lugar após contacto do árbitro com o Conselho de Arbitragem da AFP.

2.2.7 CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE DE JOGO

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

2.2.8 CARACTERÍSTICAS DAS ZONAS ENVOLVENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO

- a) De acordo com o protocolo de contagem regressiva, cabe ao árbitro delimitar os espaços onde os substitutos poderão estar em processo de aquecimento.
- b) Estes espaços deverão situar-se na retaguarda dos correspondentes bancos de técnicos e substitutos.
- c) Quando não se torne viável a localização mencionada na alínea anterior, os espaços de aquecimento poderão prolongar-se desde o aludido banco até à linha de baliza, nunca ultrapassando esta.
- d) Apenas em casos absolutamente excecionais será permitida a utilização por substitutos em processo de aquecimento do corredor imaginário entre a linha lateral e a distância regulamentar para as vedações.
- e) Apenas em casos absolutamente excecionais será permitida a permanência ou utilização de zonas diferentes, tais como a zona livre do AA-cronometrista ou para lá das linhas de baliza.
- f) Na imediação da superfície do jogo e em frente a cada zona de substituições deverão ser marcadas obrigatoriamente as “Áreas Técnicas”, de acordo com as Leis do Jogo de Futsal.
- g) As áreas técnicas deverão estar marcadas no solo e no espaço compreendido entre a zona livre do AA-cronometrista, a 5 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 75cm, terminando 1m após os bancos de técnicos.
- h) Em casos em que existam fronteiras/vedações físicas e inamovíveis (“tabelas”), entre os bancos de técnicos e substitutos e a linha lateral, dispensa-se a marcação da área-técnica, mas não o cumprimento dos procedimentos anteriormente referidos.
- i) Caberá ao árbitro, em razão do espaço que medeia entre a “tabela” e a linha lateral, permitir ou não que o oficial que estará a dar indicações esteja do lado de dentro da referida “tabela”, recomendando-se, todavia, que não o permita.

2.2.9 LOCAL PARA PRESTAR INSTRUÇÕES

- a) O espaço descrito na alínea f) do 2.2.8 é o local desde o qual um oficial poderá dar instruções aos seus jogadores.
- b) Apenas o Treinador Principal poderá manter-se de pé, a dar instruções. Contudo, deverá fazê-lo de forma responsável e sem dificultar a movimentação do árbitro.
- c) Caso um outro Elemento Oficial, na presença do Treinador Principal, substitua este e se mantenha de pé a dar instruções, deve o árbitro fazer menção pormenorizada no seu relatório.
- d) Caso um outro Elemento Oficial, estando o Treinador Principal de pé a dar instruções, frequentemente se encontre de pé (dando ou não instruções), deve o árbitro agir disciplinarmente sobre o referido elemento.
- e) Caso o Treinador Principal não compareça ao jogo, seja expulso ou fique impedido, por algum motivo válido, de dar instruções de pé, pode um outro Elemento Oficial substituí-lo.
- f) Em caso algum é permitida a função de “Treinador-Jogador”, não podendo um jogador/substituto manter-se de pé a dar indicações.

2.2.10 BANCOS DE TÉCNICO E SUBSTITUTOS - LOCALIZAÇÃO

- a) Os bancos de técnicos e substitutos situam-se a seguir à zona livre do AA-cronometrista, a 6 m da linha de meio-campo e estendendo-se no sentido da linha de baliza desse lado, situando-se na parte exterior da linha lateral a uma distância superior a 75cm.
- b) O árbitro garantirá que haja lugares ou espaço para acomodar, em condições de conforto, 12 ou 14 pessoas, dependendo do regulamento da competição.

2.2.11 BANCOS DE TÉCNICOS E SUBSTITUTOS – COMPOSIÇÃO

- a) A composição dos bancos de técnicos e substitutos é a aqui prevista, com exceção das provas em que composição distinta esteja expressamente prevista no respetivo regulamento.
- b) No banco de técnicos e substitutos de cada equipa poderão encontrar-se até 12 ou 14 elementos, constantes obrigatoriamente das fichas de jogo, com a seguinte composição:
 - Até 7 substitutos, com exceção dos jogos em que o regulamento prevê que poderão estar presentes no banco de técnicos e substitutos de cada equipa até 9 substitutos.
 - Até 5 Dirigentes / Técnicos / Oficiais.
- c) Como Dirigentes / Técnicos / Oficiais entenda-se:
 - Delegados (no máximo de 2)
 - Treinadores, incluindo-se adjunto
 - Médico
 - Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista
- d) Adicionalmente, e caso exista, pode estar no banco de técnicos e substitutos um treinador estagiário.
- e) Caso a equipa não disponha de Delegados ao jogo, essas funções poderão ser cumpridas por outros elementos, a saber por ordem de prioridade:
 - Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial
 - Treinador
 - Capitão de equipa
 - Sub-capitão de equipa

2.2.12 MÉTODO SINAPSE

- a) Aconselha-se ao clube visitado ou à entidade organizadora da prova, a utilização do MÉTODO SINAPSE (Sistema INtegrado APOio Solidez e Espontaneidade), sempre que tal se revele adequado em função das características do recinto de jogo.
- b) Trata-se de um sistema que se reflete na utilização de bolas ao redor da superfície de jogo, como forma de acelerar os recomeços de jogo.
- c) Os agentes (“apanha-bolas”) deverão ser portadores de vestuário com cores que os distingam de todos os demais agentes.
- d) O eventual comportamento inadequado de um ou mais destes elementos poderá implicar a dispensa dos seus serviços e conseqüente menção no relatório do árbitro.

2.2.13 BOLAS

- a) A marca e o modelo da Bola Oficial a ser usada em cada época desportiva são publicados em Comunicado Oficial.
- b) Proíbe-se qualquer espécie de publicidade nas bolas, apenas podendo nelas figurar os seguintes logótipos:
 - Do organizador da competição
 - Da competição
 - Da marca do fabricante
- c) Antes do jogo se iniciar, o árbitro verificará as bolas que poderão vir a ser utilizadas.
- d) Não sendo apresentada nenhuma bola de acordo com as características da prova em causa, o árbitro não dará o início ao jogo, pormenorizando os factos no seu relatório.
- e) Compete ao clube visitado fornecer as bolas necessárias para a realização do jogo.
- f) Cabe ao árbitro, observando que uma ou mais bolas não cumprem os requisitos legais, recusá-la(s).
- g) Caso o clube visitante forneça também ele bolas, far-se-á uso das mesmas no primeiro período.

2.2.14 EQUIPAMENTOS – NA ÁREA TÉCNICA E ZONA DE AQUECIMENTO

- a) Os substitutos deverão equipar como se de jogadores se tratassem, mantendo ainda envergada uma peça de vestuário (colete) de cor diferente das utilizadas por todos os jogadores e árbitros, só podendo despi-la durante o processo de substituição.
- b) Os substitutos poderão, por questões de conforto/climatéricas, envergarem outras peças por baixo do colete, tendo que removê-las antes de eventual utilização.
- c) Qualquer substituto no processo de substituição deve segurar o colete, para que o possa entregar em mão ao seu colega, no momento em que este se torna substituto.
- d) Excetuar-se-ão da aplicação do ponto anterior os casos em que um jogador saia da superfície do jogo, **por diferente local da zona de substituição, quando previsto nas Leis do Jogo.**

2.2.15 IDENTIFICAÇÃO DOS DIRIGENTES/TÉCNICOS/OFCIAIS

- a) Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão ostentar uma braçadeira identificadora da função respetiva ou credencial oficial, **quando fornecida pela organização da prova.**
- b) Os dirigentes/técnicos/oficiais presentes no banco de técnicos deverão envergarem cores que os distingam dos demais agentes do jogo, podendo recorrer-se ao uso de coletes.
- c) Os árbitros não poderão agir disciplinarmente, no caso de incumprimento do estabelecido nas alíneas anteriores.
- d) O não cumprimento do estabelecido nas alíneas anteriores levará o árbitro a não permitir que os dirigentes/técnicos/oficiais ocupem o seu lugar no banco de técnicos até que estes corrijam a situação, devendo reportar a situação no seu relatório.

2.3 DOCUMENTAÇÃO DE JOGADORES E TÉCNICOS

2.3.1 APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO

- a) De acordo com o protocolo de contagem regressiva, os Delegados ao jogo dos clubes, deverão apresentar-se ao árbitro até 30 minutos antes da hora prevista para o início do jogo, sendo portadores de toda a documentação necessária.
- b) Contudo e já antes, a cerca de 60 minutos da hora marcada e aquando da chegada da equipa de arbitragem às instalações, deve o Delegado ao jogo da equipa visitada comparecer junto ao árbitro no sentido de, em colaboração com o mesmo, garantir que sejam satisfeitas as regulamentares exigências para a efetivação do jogo.
- c) Na entrega da documentação respeitante ao jogo, os Delegados ao jogo dos clubes, são obrigados a apresentar ao árbitro:
 - O cartão-licença do(s) delegados
 - Os cartões-licença dos jogadores e substitutos
 - Os cartões-licença do médico e do Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista
 - Os cartões dos demais técnicos, oficialmente ao serviço do Clube no jogo
- d) O delegado ao jogo deverá ainda apresentar ao árbitro as fichas de jogo em duplicado.
- e) Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha de jogo ao árbitro, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição dos mesmos, nos seguintes termos:
 - Se algum dos jogadores não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos substitutos constantes da ficha de jogo entregue, podendo ser adicionado mais um jogador substituto;
 - Qualquer substituto que conste na ficha de jogo e que não esteja em condições físicas de participar no jogo pode ser substituído por qualquer elemento regularmente inscrito na AFP pelo Clube, e que não constasse da ficha de jogo inicial.
- f) Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, deve o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha técnica, no campo destinado às observações.

2.3.2 IDENTIFICAÇÃO

Antes do início do jogo, os árbitros deverão realizar a identificação dos jogadores, substitutos e elementos oficiais, fazendo a confrontação dos mesmos com a respetiva licença.

2.3.3 CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA

- a) Quando, por qualquer motivo, não for possível aos delegados entregar ao árbitro, antes do jogo, os cartões-licença de um ou mais jogadores ou substitutos e elementos oficiais, deverão os mesmos apresentar ao árbitro, em alternativa:
- cartão AFP da época anterior;
 - declaração do respetivo Clube ou Sociedade Desportiva, acompanhada do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar;
 - credencial emitida pela AFP para esse efeito, acompanhada do documento de identificação (cartão de cidadão, bilhete de identidade ou passaporte) do elemento a identificar;
- b) Na eventualidade de não estar disponível documento fidedigno com fotografia, o jogador ou substituto deve assinar na ficha de jogo, na presença do árbitro e o Delegado ao jogo deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita, preferentemente em papel timbrado do clube, confirmando que o jogador ou substituto que assinou é, de facto, o elemento em questão.
- c) Em qualquer dos casos, o árbitro deverá fazer no seu relatório menção pormenorizada da situação, referindo o documento apresentado.

2.4 AUSÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

2.4.1 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO EM JOGOS CRONOMETRADOS

- a) Sempre que o árbitro nomeado não puder comparecer ou se veja a qualquer momento impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, caberá ao segundo árbitro a assunção das funções do árbitro.
- b) Neste caso, será o AA-terceiro árbitro a assumir as funções de segundo árbitro.
- c) Se não tiver sido nomeado AA-terceiro árbitro, o AA-cronometrista será promovido a segundo árbitro, uma vez que, na ausência daquele, assume as suas funções.
- d) Se o árbitro nomeado estiver impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, mas estiver em condições de desempenhar as funções de AA-cronometrista, assumirá essas funções.
- e) Se não for possível a substituição tal como previsto na alínea d), o árbitro deverá então procurar substituto para o AA-cronometrista, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência um árbitro oficial.
- f) Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro deverá realizar ou prosseguir o jogo através de cronometragem manual, na razão de 1:45 “corrido” por cada minuto cronometrado (p.e.: caso o período ainda não se tivesse iniciado, deverão jogar-se 35 minutos; se ainda faltavam jogar 7 minutos, deverão jogar-se 12 minutos e 15 segundos).
- g) Verificando-se o referido em f), caso se verifique a expulsão de um jogador que obrigue a que uma equipa jogue em inferioridade numérica, o tempo de redução será de 3:30, em razão da regra de 1:45 por cada minuto cronometrado.
- h) No caso de o árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, no decurso da 1ª Parte, este deverá abster-se de assumir qualquer função até ao período de intervalo. Na segunda parte, este poderá assumir as funções de AA-Cronometrista, mas apenas no caso de o árbitro que o substituiu não ser um árbitro oficial, decorrendo a segunda parte sob a sua cronometragem (20 minutos cronometrados); no caso de o árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, já no decurso da 2ª Parte, não tomará parte no jogo.

2.4.2 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO ÁRBITRO EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS

- a) Sempre que o árbitro nomeado não puder comparecer ou se veja a qualquer momento impedido de iniciar ou prosseguir o jogo, caberá ao segundo árbitro a assunção das funções do árbitro.
- b) O árbitro deverá então procurar substituto para assumir as funções de segundo árbitro, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência um árbitro oficial.
- c) Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro escolherá por sorteio, o clube a quem caberá o recrutamento **do elemento em falta**.
- d) Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir os critérios determinados no ponto 2.4.5.
- e) No caso de o árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, no decurso da 1ª Parte, este deverá abster-se de assumir qualquer função até ao período de intervalo. Na segunda parte, este poderá assumir as funções de 2º Árbitro, mas apenas no caso de o árbitro que o substituiu não ser um árbitro oficial; no caso de o árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, já no decurso da 2ª Parte, não tomará parte no jogo.

2.4.3 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO EM JOGOS CRONOMETRADOS

- a) Na falta do segundo árbitro ou perante a incapacidade deste, o árbitro deverá promover a essa função o AA-terceiro árbitro ou o AA-cronometrista, no caso de não ter sido nomeado AA-terceiro árbitro.
- b) Para substituir o AA-terceiro árbitro ou o AA-cronometrista, conforme o caso, deverão ser seguidos os procedimentos previstos no ponto 2.4.1.
- c) No caso de o 2º árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, no decurso da 1ª Parte, este deverá abster-se de assumir qualquer função até ao período de intervalo. Na segunda parte, este poderá assumir as funções de AA-Cronometrista, mas apenas no caso de o árbitro que o substituiu não ser um árbitro oficial, decorrendo a segunda parte sob a sua cronometragem (20 minutos cronometrados); no caso de o segundo árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, já no decurso da 2ª Parte, não tomará parte no jogo.

2.4.4 AUSÊNCIA OU INCAPACIDADE DO SEGUNDO ÁRBITRO EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS

- a) Na falta do segundo árbitro ou perante a incapacidade deste, o árbitro procurará um substituto para assumir as funções de segundo árbitro, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência um árbitro oficial.
- b) Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro escolherá por sorteio, o clube a quem caberá o recrutamento de um supletivo.
- c) Para esse recrutamento, o delegado deverá seguir o critério sugerido no ponto 2.4.5.
- d) No caso de o segundo árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, no decurso da 1ª Parte, este deverá abster-se de assumir qualquer função até ao período de intervalo. Na segunda parte, este poderá assumir as funções de 2º Árbitro, mas apenas no caso de o árbitro que o substituiu não ser um árbitro oficial; no caso de o segundo árbitro recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, já no decurso da 2ª Parte, não tomará parte no jogo.

2.4.5 AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- a) No caso de ausência da equipa de arbitragem, deverão os delegados de ambos os clubes, assistidos pelos respetivos capitães, procurar entre os espetadores um árbitro oficial que substitua o nomeado.
- b) Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação em casos similares. Caso não se encontre, entre os espetadores, um árbitro oficial, a escolha do árbitro deverá ser feita pelo observador de árbitros ou, na falta deste, por qualquer dirigente da AFP presente.
- c) Não se encontrando presente qualquer dos aludidos agentes oficiais, os delegados dos clubes sortearão entre si a quem caberá designar o árbitro.
- d) O delegado a quem competir essa incumbência poderá recrutar, na assistência, um elemento idóneo da sua confiança.
- e) Poderá, também, confiar a arbitragem a um jogador da sua equipa que deixará de poder participar no jogo enquanto jogador, sendo que, naturalmente, a adoção desta hipótese não implica redução numérica nos elementos da equipa.
- f) Após verificação de todos os pontos anteriores, nenhuma das equipas pode recusar o árbitro recrutado.
- g) A escolha dos restantes elementos da equipa de arbitragem far-se-á nos termos dos pontos 2.4.1 e 2.4.2.

2.4.6 AUSÊNCIA, INCAPACIDADE OU ATRASO DO AA-CRONOMETRISTA

- a) Na falta do AA-Cronometrista ou perante a incapacidade deste, o árbitro procurar substituto para assumir as funções de AA-Cronometrista, de entre indivíduos da sua confiança que se encontrem entre os espetadores ou nas imediações, de preferência um árbitro oficial.
- b) Na impossibilidade de substituir o elemento ausente ou incapacitado, conforme acima referido, o árbitro deverá realizar ou prosseguir o jogo através de cronometragem manual, na razão de 1:45 “corrido” por cada minuto cronometrado (p.e.: caso o período ainda não se tivesse iniciado, deverão jogar-se 35 minutos; se ainda faltavam jogar 7 minutos, deverão jogar-se 12 minutos e 15 segundos).
- c) Verificando-se o referido em b), caso se verifique a expulsão de um jogador que obrigue a que uma equipa jogue em inferioridade numérica, o tempo de redução será de 3:30, em razão da regra de 1:45 por cada minuto cronometrado.
- d) No caso de o AA-Cronometrista recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, no decurso da 1ª Parte, este deverá abster-se de assumir qualquer função até ao período de intervalo. Na segunda parte, este poderá assumir as funções de AA-Cronometrista, mas apenas no caso de o árbitro que o substituiu não ser um árbitro oficial, decorrendo a segunda parte sob a sua cronometragem (20 minutos cronometrados); no caso de o AA-Cronometrista recuperar da sua incapacidade ou comparecer ao jogo ainda que atrasado, já no decurso da 2ª Parte, não tomará parte no jogo.

2.4.7 EQUIPA DE ARBITRAGEM INCOMPLETA

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

2.4.8 AUSÊNCIA SIMULTÂNEA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM E DE UMA DAS EQUIPAS

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

2.4.9 FALTA A JOGOS

No caso de faltar a um jogo para o qual se encontrava nomeado, o árbitro deverá, por escrito, até ao 2º dia útil à data do jogo, justificar a sua falta, anexando o comprovativo do motivo que originou a falta, para posterior decisão.

2.4.10 MORTE DE ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM, DE UM JOGADOR, SUBSTITUTO OU OFICIAL

Se no decurso do jogo morrer no recinto de jogo um dos árbitros, um jogador, um substituto ou um oficial, o jogo deve ser definitivamente suspenso.

2.4.11 ATRASO DE EQUIPA

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

2.4.12 SERVIÇO DE SEGURANÇA

- a) De acordo com o regulamento das respetivas competições, o serviço de segurança poderá ser desempenhado por forças de segurança (autoridades policiais); assistentes de recinto desportivo (ARD's) ou Delegados de Apoio.
- b) Deverá ser identificado e apresentado o agente responsável pela segurança, nos moldes legais.
- c) Não deverá o árbitro dar início ao jogo sem que lhe seja garantida a segurança, nos moldes legais e regulamentares.
- d) Perante a inexistência ou atraso do responsável de segurança, a equipa de arbitragem deverá aguardar no seu balneário até 30 minutos, após a hora marcada para o início do jogo.
- e) O local onde as equipas permanecem no caso referido na alínea anterior é da responsabilidade exclusiva das mesmas.
- f) Se o árbitro entender que, em qualquer momento, não lhe estão a ser dadas garantias de segurança e adequada proteção, suspenderá o jogo e relatará, de forma concisa e consolidada, os factos que motivaram a suspensão.

2.5 CAPITÃO DA EQUIPA

2.5.1 INDICAÇÃO

- a) Na ficha de jogo aparecerá indicado, de forma clara e objetiva, a quem competirá a função de capitão de equipa.
- b) Também na ficha de jogo surgirá ainda indicado, de forma clara e objetiva, a quem caberá a função de sub-capitão, elemento que substituirá aquele nas respetivas funções, se este abandonar o recinto de jogo por qualquer motivo.
- c) O capitão envergará uma braçadeira de cor distinta da manga da camisola e que facilmente o identifique, quer perante a equipa de arbitragem quer perante os demais.
- d) A braçadeira de capitão deverá estar visível a todo o momento, seja a sua função de jogador ou substituto.
- e) A referida braçadeira será transferida para o sub-capitão, quando ocorra o mencionado na alínea b).

2.5.2 EXERCÍCIO DA FUNÇÃO DE CAPITÃO

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

2.5.3 ABANDONO TEMPORÁRIO DA SUPERFÍCIE DE JOGO POR PARTE DO CAPITÃO

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

2.5.4 SUBSTITUIÇÃO DO SUB-CAPITÃO

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

2.6 ENTRADA DAS EQUIPAS E CERIMÓNIA INICIAL

2.6.1 ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

- a) A entrada das três equipas na superfície de jogo deverá ser efetuada em simultâneo.
- b) Os AA acompanharão o árbitro na entrada na superfície de jogo.
- c) Para tal, as duas equipas formarão duas colunas, sendo precedidas pela equipa de arbitragem.
- d) O árbitro posicionar-se-á de tal forma que, ao encarar a tribuna de honra, se encontre ao centro, entre o segundo árbitro (à direita) e o(s) AA (à esquerda).
- e) Nos jogos sem a presença de AA, árbitro posicionar-se-á de tal forma que, ao encarar a tribuna de honra, se encontre à esquerda do segundo árbitro.
- f) Com o intuito de permitir que se iniciem à hora prevista e dando cumprimento ao estabelecido no protocolo de contagem regressiva, as equipas deverão estar em local apropriado,

devidamente equipadas com o equipamento do jogo ou outro similar e oficial, preparadas para entrar na superfície de jogo, 3 minutos antes da hora prevista para o início do mesmo.

- g) Na eventualidade de existir delegado ao jogo nomeado pela AFP poderá ser utilizado procedimento distinto quando tal resultar de instruções do delegado. Neste caso o árbitro deverá reportar a situação no relatório do jogo.

2.6.2 ALINHAMENTO DAS EQUIPAS

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

2.6.3 MINUTO DE SILÊNCIO

- a) A menos que o árbitro tenha recebido a devida informação e autorização por parte da AFP, não pode ser celebrada a cerimónia do minuto de silêncio.
- b) Tratando-se de uma cerimónia deve constar no relatório do árbitro e ser comunicada aos clubes na reunião preparatória do jogo e aos jogadores antes da sua entrada na superfície de jogo.
- c) Os árbitros posicionar-se-ão, ambos, junto ao círculo central, do lado das áreas técnicas ou do lado contrário, cabendo ao árbitro a escolha.
- d) O(s) árbitro(s) assistente(s) ficará(ão), no exterior da superfície do jogo, junto à mesa do cronometrista, cabendo ao AA-cronometrista a contagem do tempo – 60 seg. – da referida cerimónia.
- e) O árbitro receberá a informação (através de SCA ou por outro meio), por parte do AA-cronometrista, quer do início da contagem quer do seu final.
- f) Caso exista alguma recusa de cumprimento, o árbitro menciona o facto em relatório.

2.6.4 SORTEIO INICIAL

- a) Após as equipas se cruzarem, cumprimentando-se, o árbitro, acompanhado do 2º árbitro, aguardará a chegada dos capitães para realização do sorteio, no seu ponto inicial de saudação.
- b) A escolha da face da moeda pertencerá ao capitão da equipa visitante, a menos que o jogo seja disputado em recinto neutro, cabendo então ao árbitro designar a face que cabe a cada equipa.
- c) A equipa que vencer o sorteio escolherá se executa o pontapé de saída, na primeira ou segunda parte.
- d) Se um ou ambos os capitães se recusar(em) a participar no sorteio, deverá o árbitro expulsá-lo(s).
- e) O(s) seu(s) lugar(es) será(ão) então ocupado(s) pelo(s) jogador indicado(s) como sub-capitão.
- f) O(s) jogador(es) expulso(s) poderá(ão) então ser substituído(s), por um substituto inscrito na ficha de jogo.

2.6.5 OUTRAS CERIMÓNIAS

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

2.7 EQUIPAMENTOS E SUAS CARATERÍSTICAS

2.7.1 EQUIPAMENTOS IDÊNTICOS

- a) Quando as duas equipas apresentarem equipamentos iguais, idênticos ou de difícil distinção, mudará de equipamento o clube visitado.
- b) Sendo o jogo disputado em recinto neutro, mudará o clube que tiver a inscrição mais recente junto da AFP, relativamente a provas oficiais.
- c) No caso das equipas se apresentarem calções iguais, idênticos ou de difícil distinção, o jogo realizar-se-á.
- d) A expressão "recinto neutro", não reflete as situações de punição disciplinar nem reflete as situações de impossibilidade de utilização, seja por motivo de obras ou outras.

2.7.2 MEIAS DOS JOGADORES

- a) Não é permitida a utilização de meias "cortadas", no caso de as meias "secundárias" ao equipamento serem de cor distinta às meias "principais" do equipamento.
- b) No caso de as meias "secundárias" serem da mesma cor das meias "principais", tal será permitido.

2.7.3 EQUIPAMENTOS DOS GUARDA-REDES

- a) Os guarda-redes usarão equipamento de cor que os distinga dos demais jogadores e dos árbitros.
- b) Os guarda-redes de uma mesma equipa deverão obrigatoriamente utilizar equipamento igual, inclusive na função de guarda-redes adiantado.
- c) Sendo a cor da camisola dos guarda-redes adversários igual, idêntica ou de difícil distinção e não sendo possível nenhum deles mudar de camisola, o jogo realizar-se-á.
- d) Permitir-se-á ao guarda-redes a utilização de calças desportivas, luvas e acessórios de proteção, devidamente enquadrados nas Leis de jogo e que não ofereçam perigo para os intervenientes.

- e) As meias utilizadas pelos guarda-redes, quando visíveis, não poderão ser iguais ou idênticas às meias usadas por qualquer jogador da equipa adversária.

2.7.4 SUBSTITUTOS

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

2.7.5 OUTROS ITENS

- a) Os jogadores, substitutos ou árbitros que usem óculos, podem participar em provas oficiais da AFP, desde que os óculos sejam adequados à prática do futsal, ou seja, com armações em plástico, nylon ou material similar que não constitua perigo, equipadas com lentes de plástico ou nylon e devidamente seguros.
- b) A responsabilidade pela utilização dos óculos com as condições acima descritas é do jogador e do clube interveniente, devendo apenas o árbitro garantir que o clube/jogador assume que o item corresponde às características descritas.
- c) Poderão os jogadores ou substitutos jogar com luvas de materiais suaves, desde que as mesmas não ofereçam perigo para a integridade física dos intervenientes.
- d) Será permitido o uso de calções “térmicos”, desde que não ultrapassem o joelho. Caso excedam o tamanho do calção do equipamento de equipa, terão de ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante do calção ou da sua parte final. Em qualquer dos casos, na mesma equipa deverá existir apenas uma cor de calções “térmicos”.
- e) Será permitido o uso de camisolas “térmicas”, cujas mangas ultrapassem a manga da camisola do equipamento de equipa, desde que sejam da mesma cor e tonalidade da cor predominante da manga do equipamento.
- f) De igual modo, o uso de calças térmicas (collants), será permitido em circunstâncias especiais e desde que a sua cor não confunda jogadores e árbitros.
- g) O tamanho e nível de proteção das caneleiras é da responsabilidade dos jogadores, devendo o árbitro apenas garantir a utilização do item.
- h) Proíbe-se o uso de todo e qualquer outro adereço que o árbitro entenda como perigoso ou que esteja proibido por regulamentação própria.

2.7.6 NUMERAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS

- a) As camisolas dos jogadores e substitutos terão inserido um número concordante com o indicado na ficha de jogo.
- b) Este número é obrigatório nas costas.
- c) Deverá ainda ser aplicado nos calções (perna direita) ou na parte da frente da camisola, podendo ser aplicado em ambos.
- d) Em caso algum poderá um jogador utilizar nos calções um número distinto do da camisola.
- e) Aquando da identificação dos jogadores e substitutos, caberá ao árbitro verificar se cada um deles enverga a camisola e calção, quando este tenha número, com o número correspondente.
- f) No caso de tal não suceder, não será permitida a sua participação no jogo.
- g) Em caso nenhum poderão estar presentes dois ou mais jogadores ou substitutos de uma mesma equipa, ostentando o mesmo número.
- h) O número será de cor contrastante com a cor das camisolas e dos calções.

2.7.7 CARACTERÍSTICAS DA NUMERAÇÃO

- a) Nas provas oficiais da AFP e no início do jogo, a existir o nº 1, este será o guarda-redes indicado no lugar inicial da ficha de jogo.
- b) Os demais jogadores e substitutos podem utilizar numeração entre 2 e 99.
- c) A numeração é livre, não tendo de obedecer a nenhuma sequência ou lógica.
- d) A troca de equipamento que implique alteração do número, sem que seja comunicado ao árbitro, constitui um ato de comportamento antidesportivo, devendo ser punido como tal.
- e) Na eventualidade de, por lapso do árbitro ou outra circunstância não justificada, tomem parte no jogo um ou mais jogadores ou substitutos envergando camisola sem número ou com

número indevido, deverá tal responsabilidade ser assacada, em primeiro lugar, ao clube a que pertence esse jogador ou substituto.

2.7.8 SITUAÇÕES EXCECIONAIS

- a) Apenas e só em casos totalmente excepcionais, é permitida a participação de jogadores que não cumpram integralmente as determinações constantes nas presentes normas, nomeadamente:
 - i. Utilização, em último recurso e tendo em vista a continuidade do jogo, por um guarda-redes, de uma camisola sem número ou com um número distinto do que consta na ficha de jogo;
 - ii. Utilização, em último recurso e apenas em caso de anomalia do equipamento original que não se torne possível corrigir ou substituir por outro com a mesma numeração, de uma camisola com um número distinto do que consta na ficha de jogo.
- b) Caso se verifique o referido na alínea anterior, o delegado da equipa ao jogo deverá expor em local próprio os motivos de tal incumprimento e o árbitro deverá, obrigatoriamente, fazer pormenorizado relato da situação, fornecendo o maior e mais completo conjunto de informações possível.
- c) Em caso algum, se admite o descrito na alínea a) por motivos táticos.
- d) Em casos excepcionais, autoriza-se o recurso a fita adesiva para numerar uma camisola, desde que o número fique devidamente visível e com as dimensões aceitáveis.

2.7.9 PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- a) O uso de publicidades nos equipamentos dos jogadores deverá estar de acordo com o regulamento da competição e devidamente homologadas pela entidade organizadora.
- b) A publicidade poderá estar colocada quer à frente quer atrás da camisola, desde que não impeça a correta leitura da numeração.
- c) É proibida a exibição de slogans ou outras mensagens, imagens e afins, com cariz crítico ou insultuoso para entidades, jogadores, árbitros, oficiais e espectadores, em qualquer local.
- d) O símbolo do clube é obrigatório, podendo conter o nome oficial, situando-se de forma a destacar-se e a não se confundir com publicidade.
- e) Em situações excepcionais, poderá ser utilizado um equipamento que não contenha o símbolo do clube, tendo em vista o interesse na realização do jogo.
- f) Na eventualidade de o árbitro detetar um incumprimento das regras previstas neste número, deverá apenas reportar a situação no seu relatório.

2.8 PROTESTO DE JOGO – PRÉVIO AO JOGO

2.8.1 CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO

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

2.8.2 QUALIFICAÇÃO DE JOGADORES

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

2.9 CRONOMETRAGEM

2.9.1 PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO

- a) O AA-cronometrista nomeado agirá no respeito do consignado pela Lei 6 e outras regulamentações.
- b) Assim, e em conjugação com a Lei 7, caberá ao AA-cronometrista, de forma **manual** ou automática, sinalizar o final dos períodos do jogo.
- c) O AA-cronometrista nomeado será o responsável pelo cumprimento do tempo de jogo, de acordo com o legislado.
- d) O AA-cronometrista deverá garantir que os jogos tenham a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada.
- e) O intervalo entre esses dois períodos é de 10 minutos.
- f) O tempo de intervalo será exibido no painel eletrónico existente no recinto.
- g) Em algumas provas oficiais da AFP poder-se-á ter necessidade de jogar um prolongamento, cuja duração será de 10 minutos, divididos em dois períodos de 5 minutos cada.
- h) A duração deste intervalo, entre o final do 2º período e a 1ª parte do prolongamento, não poderá ultrapassar os cinco minutos.
- i) Entre ambos os períodos do prolongamento, não se observará intervalo, havendo apenas lugar à troca de meios-campos e respetivos bancos de técnicos e substitutos.

2.10 JOGOS NOTURNOS

2.10.1 HORÁRIOS

Os jogos disputados à noite terminarão até às 24 horas do dia em que se iniciarem, podendo haver uma tolerância de 15 minutos em caso de força maior, devidamente justificada.

2.11 JOGOS PARTICULARES OU AMIGÁVEIS

2.11.1 COMUNICAÇÃO

- a) Nos jogos que se revistam de carácter particular, amigável ou outro similar, exige-se ao árbitro que obtenha autorização da AFP.
- b) Não o fazendo, incorrerá em sanções disciplinares, ao abrigo do respetivo regulamento.

2.11.2 DOCUMENTAÇÃO

- a) Nestes jogos o árbitro deve receber das equipas envolvidas documentação fidedigna e identificadora das mesmas, como forma de acautelar eventuais ilícitos disciplinares, por parte dos intervenientes.
- b) A documentação será forçosamente enviada à AFP, quando registados incidentes que se configurem de índole disciplinar, sob pena de omissão de factos relevantes.

3. DECURSO DO JOGO

3.1 LOCALIZAÇÃO E FUNÇÕES DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

3.1.1 LOCALIZAÇÃO DOS AA

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

3.1.2 FUNÇÕES ADICIONAIS DOS AA

- a) Nos jogos em que não exista AA-terceiro árbitro, caberá ao AA-cronometrista assumir em acumulação, as funções respetivas.
- b) O AA-terceiro árbitro está encarregue de facultar, a um elemento oficial de cada equipa e imediatamente antes de cada período de jogo, o documento necessário para os pedidos de pausa técnica.
- c) O AA-terceiro árbitro está encarregue de questionar o oficial responsável pela solicitação da pausa técnica sobre se ainda pretende fazer uso do mesmo, nos casos em que ambas as equipas o hajam solicitado e o mesmo tenha sido concedido à equipa sua adversária, autorizando-o a recolher o documento próprio no caso de não pretender fazer uso do mesmo.
- d) Caso tal responsável não recolha o referido documento, o AA-terceiro árbitro agirá de acordo com a lei, concedendo-lho na primeira oportunidade.
- e) O AA-terceiro árbitro está encarregue de recolher do(s) referido(s) elemento(s) e imediatamente após cada período de jogo, o documento mencionado e não utilizado.
- f) Cabe ao AA-cronometrista munir-se de acessórios indicadores da 5ª falta acumulada.

3.2 EQUIPA DE ARBITRAGEM – ATRASO OU INCIDENTES DISCIPLINARES

3.2.1 ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- a) Caso a equipa de arbitragem ou qualquer dos seus elementos chegue atrasada ao jogo e este já se tenha iniciado, deverá abstrair-se de qualquer participação no mesmo, prosseguindo aquele com a equipa de arbitragem que o iniciou.
- b) No caso em que o atraso seja por parte do AA-cronometrista, este deverá, após autorizado pelo árbitro, assumir as suas funções apenas quando não estejam a ser exercidas por árbitro oficial.

3.2.2 INCIDENTE COM ÁRBITRO

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

3.3 SUBSTITUIÇÕES – PARTICULARIDADES

3.3.1 ENQUADRAMENTO

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

3.3.2 GESTÃO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO

Cabe ao treinador ou seu representante a gestão de substitutos em processo de aquecimento, no que concerne ao seu número, desde que não ultrapassado o número de cinco substitutos.

3.3.3 SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE SUBSTITUIÇÃO

- a) Não existe limitação ao número de substitutos em processo de substituição. Contudo, com o intuito de não perturbar o jogo nem os seus agentes, deverão manter-se a dentro da área-técnica, até à efetivação da substituição.
- b) Ao substituto de uma equipa que está a jogar de forma sucessiva com guarda-redes volante, entrando e saindo diversas vezes para o lugar daquele, permitir-se-á estar permanentemente em processo de substituição, devendo sempre segurar o respetivo colete e entregar o mesmo ao guarda-redes a substituir.

3.3.4 SUBSTITUIÇÕES NAS PAUSA TÉCNICAS

Não sendo permitidas substituições no decurso das pausas técnicas, esclarece-se que as mesmas se iniciam com a indicação do árbitro, após sinal sonoro, e terminam com o sinal sonoro indicativo do final do mesmo, um minuto volvido.

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

Um jogador ou substituto indicado na ficha de jogo como guarda-redes pode ser chamado a desempenhar essa função ou ainda a substituir qualquer outro colega de equipa, devendo, contudo, manter o seu número indicado na referida ficha de jogo.

3.3.6 SUBSTITUIÇÃO E TROCA DE POSTO

- a) A substituição do guarda-redes obedece aos mesmos procedimentos dos demais jogadores.
- b) A substituição poderá ter lugar com a bola em jogo ou com o jogo interrompido.
- c) A troca de posto entre o guarda-redes e outro jogador é possível desde que o árbitro de tal seja informado.
- d) A troca só poderá ter lugar com o jogo interrompido, devendo proceder-se às alterações de equipamento, assegurando que não se encontram na superfície de jogo, em qualquer momento, dois jogadores com equipamento de guarda-redes.
- e) Ambos os jogadores deverão manter os números com que foram indicados na ficha de jogo.

3.3.7 SUBSTITUIÇÃO APÓS ASSISTÊNCIA MÉDICA

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

3.3.8 REGISTO DOS JOGADORES UTILIZADOS

- a) É responsabilidade do AA-terceiro árbitro, ou na ausência deste do AA-Cronometrista, registar os jogadores utilizados, anotando para isso os seus números, sabendo sempre quem é jogador, quem é substituto e quem foi ou não utilizado.
- b) Nos jogos não cronometrados, não se realizará o registo dos jogadores utilizados.

3.4 PAINEL ELETRÓNICO – SISTEMA DE EXIBIÇÃO DE DADOS

3.4.1 UTILIZAÇÃO DO PAINEL ELETRÓNICO

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

3.4.2 CRONOMETRAGEM MANUAL

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

3.4.3 REGISTO DAS FALTAS ACUMULADAS E GOLOS

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

3.4.4 REGISTO DE GOLOS EM JOGOS NÃO CRONOMETRADOS (SENIORES)

- a) Nas competições de escalões superiores a sub-15, inclusive, não cronometradas, sempre que possível, a equipa visitada deverá facultar o Painel Eletrónico para registo público dos golos.
- b) Na reunião preparatória ao jogo, deve ser definido quem ficará responsável pelo registo dos golos, no painel eletrónico, se o Árbitro ou um Elemento Oficial da Equipa Visitada.
- c) Não será permitida a cronometragem pública do tempo de jogo e intervalo ou a contabilização das faltas acumuladas.

3.5 INTERVENÇÃO DISCIPLINAR - PARTICULARIDADES

3.5.1 PRINCÍPIOS

- a) Quando um jogador ou substituto, já advertido pelo árbitro, voltar a praticar qualquer ilícito que mereça igual sanção – advertência – o árbitro exibirá o cartão amarelo seguido do vermelho.
- b) Quando um jogador ou substituto já advertido pelo árbitro e antes da exibição do cartão amarelo incorrer numa conduta passível de expulsão, será de imediato expulso.

3.5.2 EXPULSÕES

- a) Sempre que existam expulsões, sejam diretas ou por dupla advertência, deverá o AA-cronometrista promover o registo no boletim do jogo dos minutos e segundos exatos da ocorrência.
- b) Perante a situação mencionada, deverá também fazer uso do documento anexo nesta edição e disponibilizá-la à equipa do jogador em questão.

3.5.3 REIVINDICAÇÃO DE CARTÃO E EXIBIÇÃO DE SLOGANS

- a) Quando um jogador ou substituto reivindicar, com gestos ostensivos ou com palavras audíveis, a exibição de cartão para um seu adversário, o árbitro deverá adverti-lo de imediato (ou, estando o jogo a decorrer, após aplicação da vantagem, se adequado), por comportamento antidesportivo.
- b) Se essa reivindicação for de forma pouco evidente, deverá o árbitro admoestar na primeira oportunidade, o referido reclamante.
- c) Se um jogador ou substituto levantar a camisola, exibindo slogans ou publicidade não autorizada na pele ou na camisola interior, o árbitro deverá informá-lo de que tal não é autorizado e fazer menção detalhada do facto no relatório do jogo.

3.5.4 EXIBIÇÃO DE CARTÕES A JOGADORES OU SUBSTITUTOS

- a) A advertência ou expulsão de jogadores ou substitutos é possível no período que medeia entre a entrada das equipas na superfície de jogo e o seu abandono, após a conclusão dos períodos que se tenham de jogar.
- b) A exibição pública do cartão na superfície de jogo apenas terá lugar se o jogo já se tiver iniciado. Se não for esse o caso, o árbitro informa verbalmente o jogador ou substituto e o delegado da equipa da sanção disciplinar aplicada.
- c) A exibição de cartões a jogadores ou substitutos é possível no intervalo dos períodos que se tenham de jogar, mas apenas no interior da superfície de jogo.
- d) De igual modo, esta exibição é possível durante a marcação de pontapés da marca de grande penalidade para encontrar um vencedor.

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

- a) Nos casos em que o árbitro tenha de proceder à advertência de um jogador ou substituto por algo acontecido durante um intervalo e longe da vista geral, deverá exhibir-lhe o cartão amarelo no interior da superfície de jogo, imediatamente antes do reinício do jogo.
- b) Caso o jogador ou substituto a advertir não se apresente ou não regresse de imediato, deverá fazer menção da advertência ao delegado e ao capitão de equipa.
- c) Deverá proceder à respetiva advertência na primeira oportunidade ou, caso não regresse, registará na ficha de jogo e no seu relatório.
- d) Tratando-se de um jogador que já anteriormente haja sido advertido, logo passível de expulsão, para além de não poder reintegrar o espaço da sua equipa, a equipa reiniciará com menos um jogador, em relação ao final do período antecedente.

3.5.6 PROCEDIMENTO DE ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO

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

3.5.7 RECUSA DE ABANDONO

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

3.5.8 EXPULSÃO DE ELEMENTOS DO BANCO

- a) Em caso de expulsão do referido banco, do médico ou enfermeiro / fisioterapeuta / massagista, os mesmos poderão manter-se na área técnica.
- b) Contudo, deverão adotar uma conduta e comportamento correto. Em caso de persistirem na conduta incorreta, o árbitro deverá recorrer-se à intervenção e cooperação do delegado ao jogo para que o elemento cesse o comportamento.
- c) Perante uma eventual frustração das tentativas referidas nas alíneas anteriores, o árbitro suspenderá o jogo, até que o comportamento em causa cesse ou o elemento abandone a área técnica.
- d) Caso tal não aconteça, o árbitro suspenderá definitivamente o jogo, não devendo em caso algum recorrer ao responsável de segurança.
- e) Em caso de expulsão do referido banco de um delegado, as suas funções deverão manter-se apenas no caso em que seja o único.
- f) Perante a expulsão mencionada na alínea anterior e tendo essa equipa outro delegado, assumirá esta a função, ficando o delegado expulso isentado do seu exercício.
- g) Contudo, o delegado expulso afastar-se-á da superfície de jogo e zonas adjacentes, sendo-lhe apenas permitido o acesso ao recinto, após o final do jogo.

3.6 INSUBORDINAÇÃO

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

3.7 OUTROS CONFLITOS GRAVES

3.7.1 CONFLITOS MASSIFICADOS OU GENERALIZADOS

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

3.7.2 ATUAÇÃO DO ÁRBITRO

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

3.7.3 SENSIBILIZAÇÃO DOS AGENTES DESPORTIVOS

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

3.7.4 AGRESSÃO A ELEMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

3.7.5 AGRESSÃO A AGENTE DO SERVIÇO DE SEGURANÇA

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

3.8 ACESSO À SUPERFÍCIE DE JOGO E ZONAS ADJACENTES

3.8.1 ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS

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

3.8.2 ACESSO À ZONA RESERVADA AOS AGENTES DESPORTIVOS

- a) A partir do momento em que o árbitro chega ao recinto de jogo, apenas poderão estar presentes ou circular na zona reservada aos Agentes Desportivos os elementos indicados na alínea d).
- b) Impende sobre o delegado ao jogo da equipa visitada a responsabilidade de limitar a circulação de pessoas, nos casos em que se disputem outras competições desportivas, nas instalações.
- c) Impende sobre as equipas a responsabilidade de zelar pelo comportamento dos membros da sua comitiva.
- d) Têm acesso à zona reservada aos Agentes Desportivos os seguintes elementos:
 - Presidente da Direção da Associação de Futebol do Porto;
 - Delegados da AFP, a Equipa de Arbitragem e o staff da AFP;
 - Elementos inscritos nas fichas de jogo;
 - Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
 - Diretor de Segurança;
 - Agentes da força de segurança;
 - Assistentes de recintos desportivos;
 - Elementos do Método SINAPSE (apanha-bolas);
 - Presidentes dos Clubes participantes;
 - Membros do Conselho de Arbitragem da AFP em exercício de funções;
 - Observador do jogo no exercício de funções nomeado pelo Conselho de Arbitragem da AFP;
 - Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
 - Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito.;
 - Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFP, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
 - Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - Técnicos de manutenção do recinto desportivo.
 - Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica, **sempre devidamente identificados**, até 15 minutos do início do jogo.
- e) O Diretor de Segurança, Agentes da força de segurança, Assistentes de recintos desportivos podem permanecer na zona reservada aos Agentes Desportivos sem restrições.
- f) Os restantes agentes podem permanecer na zona reservada aos Agentes Desportivos até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada e a AFP não se oponha a tal acesso ou permanência.

3.8.3 ACESSO A ZONAS ADJACENTES À SUPERFÍCIE DE JOGO

a) Os fotógrafos apenas podem aceder à zona situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e a área de ligação entre a superfície de jogo e os balneários, podendo aceder à superfície de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem.

b) Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores da superfície de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores:

- Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;
- Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
- Agentes das forças de segurança pública;
- Diretor de Segurança;
- Assistentes de recintos desportivos;
- Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- Elementos do Método SINAPSE “apanha-bolas”;
- Técnicos de manutenção do recinto desportivo;
- Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFP, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio.

3.9 PROTESTO DE JOGO – DURANTE O JOGO

3.9.1 PROTESTO POR CONDIÇÕES DO RECINTO DE JOGO

a) Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa manifeste a intenção de protestar um jogo, por anormalidades relacionadas com as condições do recinto de jogo, no decurso do mesmo, o referido delegado informará o árbitro desse propósito, na próxima interrupção do jogo.

b) Nesse caso o árbitro certificar-se-á da existência ou não de tal irregularidade.

c) A verificar-se a anomalia dever-se-á proceder à tentativa da sua regularização no mais curto espaço de tempo possível, de modo a que o aspeto em causa se torne conforme às Leis do jogo e/ou regulamentos.

d) Caso não se consiga solucionar o problema, de acordo com as Leis de Jogo, o jogo será suspenso definitivamente e o mesmo será detalhado no relatório do árbitro.

e) Constatando que a aludida anomalia não se verifica, o árbitro prosseguirá com a concretização do jogo.

f) Deverá relatar todos os factos no relatório do jogo.

3.9.2 PROTESTO POR DECISÕES DA ARBITRAGEM

Nos casos em que o delegado ao jogo de uma equipa pretender protestar um jogo, por situações relacionadas com decisões de arbitragem, tal protesto deverá ser encaminhado diretamente para o órgão competente no prazo estabelecido, não competindo ao árbitro tomar conhecimento do mesmo, devendo apenas permitir que este mencione o facto na ficha de jogo (mod.143).

3.10 HIDRATAÇÃO DE JOGADORES E SUBSTITUTOS

a) A ingestão de líquidos ou sólidos, por parte de jogadores ou substitutos, apenas é permitida no exterior da superfície do jogo.

b) Sempre que um jogador pretenda hidratar-se, esteja a bola em jogo ou não, sem cumprir com o processo de substituição, deverá solicitar autorização ao árbitro, cabendo a este autorizar ou não.

c) As bebidas ao dispor dos jogadores e substitutos deverão estar em recipientes de plástico ou materiais similares e não podem, sob pretexto algum, ser transportadas ou lançadas para o interior da superfície de jogo.

3.11 SUBSTITUTOS EM AQUECIMENTO

3.11.1 ZONAS DE AQUECIMENTO

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

3.11.2 NÚMERO DE SUBSTITUTOS EM PROCESSO DE AQUECIMENTO

- a) Será permitido a cada equipa, nas provas oficiais da AFP, manter em processo de aquecimento um número máximo de 5 substitutos.
- b) Caberá ao treinador fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprirem esta determinação.
- c) Permitir-se-á a um elemento do banco, desde que inscrito na ficha de jogo como treinador-adjunto ou preparador físico, permanecer na zona de aquecimento, para orientar os exercícios tidos como convenientes, aos substitutos.
- d) Desde que os substitutos em processo de aquecimento se mantenham na zona referida em e não interfiram de qualquer forma com o decorrer do jogo, com o trabalho dos árbitros ou interajam com o público, o árbitro não deve interferir de qualquer forma com o processo de aquecimento.

3.12 INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

3.12.1 PROCEDIMENTO

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

3.13 JOGOS NÃO INICIADOS

3.13.1 PROCEDIMENTO

- a) Quando, devido a más condições metrológicas ou por qualquer outro motivo de força maior, não seja possível iniciar o jogo, havendo acordo expresso entre os clubes sobre a nova data, hora e local do jogo, deve o árbitro fazer menção expressa no relatório de jogo.
- b) Sempre que um jogo não se inicie, não será necessária a presença da(s) equipa(s) na superfície de jogo e que os jogadores se equipem; a equipa de arbitragem deve apenas proceder à identificação dos jogadores presentes, tendo como objetivo a confirmação da presença da(s) equipa(s) em condições de iniciar o jogo, caso o mesmo se efetivasse.

3.14 TEMPO DE EXPULSÃO

3.14.1 DISPOSIÇÕES

- a) Em jogos com a duração de 35 minutos, por período, caso se verifique a expulsão de um jogador que obrigue a que uma equipa jogue em inferioridade numérica, o tempo de redução será de 3:30, tendo em consideração o descrito na Lei 3.
- b) Em jogos com a duração de 25 minutos, por período, caso se verifique a expulsão de um jogador que obrigue a que uma equipa jogue em inferioridade numérica, o tempo de redução será de 2:00, tendo em consideração o descrito na Lei 3.

3.15 ASSISTÊNCIA A JOGADORES

3.15.1 PRINCÍPIOS DE ATUAÇÃO

- a) Se, na opinião do árbitro, o jogador não se encontra gravemente lesionado, os árbitros não devem, por sua iniciativa, interromper o jogo;
- b) Sendo o jogo interrompido e decidindo os árbitros entrar na superfície de jogo para verificar o estado de um jogador, devem questionar de imediato o mesmo se pretende assistência (apenas para o transportar para fora da superfície de jogo, não se tratando de uma lesão grave);
- c) Se o jogador recusar ou não responder, os árbitros fazem perceber ao mesmo que vão retomar o jogo, regressam ao seu local e prosseguem o jogo.
- d) Se o jogador solicitar assistência, o árbitro chama a equipa médica para (apenas) avaliar a lesão e transportar o jogador para fora da superfície de jogo; não permitindo tratamento na superfície de jogo;
- e) Em caso de desobediência, advertem o elemento oficial que se encontra a prestar assistência dentro da superfície de jogo;
- f) Se os árbitros se apercebem que um jogador, descaradamente e com o objetivo de perder tempo ou quebrar o ritmo de jogo, se atira para a superfície de jogo para ser assistido, os árbitros não permitem a assistência; fazem perceber ao jogador que não vão permitir a assistência e vão retomar o jogo, regressam ao seu local e prosseguem o mesmo.
- g) Se um jogador se encontra próximo de uma linha e em condições de sair, não se tratando de uma lesão grave os árbitros não permitem a entrada da equipa médica na superfície de jogo.

3.16 JOGOS SUSPENSOS

3.16.1 PROCEDIMENTO

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

3.17 INTERVALOS

3.17.1 INTERVALO

- a) De acordo com as Leis do jogo, o intervalo é obrigatório.
- b) Nas provas oficiais da AFP, o intervalo entre os dois períodos do jogo é de 10 minutos.
- c) Contudo, perante o acordo de ambas as equipas em reiniciar o jogo sem que esteja cumprido o tempo referido, o árbitro deverá anuir.
- d) Se após o final do 1º período do jogo, uma ou ambas as equipas assinalarem intenção de permanecer na superfície do jogo, o árbitro autorizará, responsabilizando o(s) delegado(s).

3.17.2 PROLONGAMENTO

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

3.18 PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

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

3.19 PAUSAS-TÉCNICAS

3.19.1 PROCEDIMENTOS

- a) No caso de se verificar qualquer infração no decurso da pausa-técnica, nomeadamente substitutos se encontrarem sem colete e/ou jogadores/substitutos a beber dentro da superfície de jogo ou serem efetuadas substituições, os árbitros não devem intervir, durante a Pausa-Técnica.
- b) No final desta, os Árbitros admoestam o Delegado da(s) Equipa(s) infratora(s), por não cooperar(em) com um elemento da equipa de arbitragem, alertando para o facto de, caso se a infração se repita, este(s) será(ão) advertido(s), por infringir com persistência as Leis do Jogo.
- c) Desta forma, é responsabilidade dos Delegados das Equipa manter os substitutos com colete vestido, impedir a realização de substituições e impedir que jogadores/substitutos bebam dentro da superfície de jogo.
- d) Árbitros devem recordar os Delegados das Equipas, na Reunião Preparatória ao Jogo, desta responsabilidade.
- e) Se, no decurso da Pausa-Técnica, um jogador, substituto ou Elemento Oficial comete uma qualquer outra infração (por exemplo, manifestar desacordo com a equipa de arbitragem), os Árbitros atuam em consonância com a mesma.
- f) Na época **2024/2025**, as presentes disposições apenas se aplicam às competições seniores (masculino e feminino).

3.20 PONTAPÉS DE PENALTI (DESEMPATE)

3.20.1 PROCEDIMENTOS

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

3.20.2 SORTEIO

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

3.20.3 BALIZA

- a) O árbitro procederá a sorteio para decidir em qual das balizas se desenrolará todo o processo.
- b) Em caso de presença de delegado ao jogo da AFP, poderá este, por razões de transmissão, indicar em qual das balizas se desenrolará todo o processo.
- c) No decurso do processo, por razões de segurança, poderá proceder-se à alteração da baliza na qual se desenrola o processo.

4. CONCLUSÃO DO JOGO

4.1 DOCUMENTAÇÃO

4.1.1 PROCEDIMENTO A ADOTAR

- a) Os árbitros deverão, após terminar o jogo, fazer de forma coletiva a verificação de todos os dados a registar, tais como:
- Os substitutos não participantes (nos jogos cronometrados)
 - O resultado do jogo
 - As advertências
 - As expulsões, concretizadas ou consideradas
 - Ações disciplinares sobre oficiais/técnicos
 - Outras situações, como observações do árbitro
- b) Legitimará, com a sua assinatura ou rúbrica, as informações prestadas na ficha de jogo.

4.1.2 FICHAS DE JOGO

- a) Solicitará ao delegado ao jogo de cada equipa ou ao seu representante a confirmação, também mediante assinatura ou rúbrica, da aceitação do mencionado na ficha de jogo.
- b) Após a recolha de tal assinatura, devolver-lhe-á a documentação que lhe respeita, ou seja, o duplicado da ficha de jogo e os cartões-licença ou o documento que os substituiu.
- c) No caso de não existir aceitação do conteúdo inserido nas fichas de jogo e, como tal, perante a recusa em assinar o documento que lhe corresponde, o árbitro procederá à retenção dos cartões dos elementos expulsos, caso tal se tenha verificado.
- d) Em caso de impossibilidade de comparência de treinador, pode o delegado ao jogo do clube fazer constar o motivo da sua ausência na ficha de jogo, no campo destinado às observações.

4.1.3 PROTESTO DE JOGO

Os Clubes que manifestem intenção de efetuar protesto do jogo deve o árbitro permitir que o Delegado da Equipa faça menção, nas observações da ficha técnica (Mod.143).

4.1.4 RELATÓRIO DO JOGO

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

4.2 SAÍDA DAS INSTALAÇÕES

4.2.1 PROCEDIMENTO

- a) Aquando da saída das instalações deverá verificar, em consonância com o responsável de segurança, a salvaguarda das condições adequadas para a sua saída.
- b) Após esta verificação, deverá devolver o documento que serviu de identificação ao responsável de segurança, se aplicável.

4.2.2 DANOS NA VIATURA

- a) Em caso de danos na viatura, o árbitro deve dar conhecimento ao responsável de segurança, procedendo à vistoria conjunta da viatura, se possível.
- b) Em qualquer caso o árbitro deverá dirigir-se ao posto policial mais próximo e apresentar a respetiva participação.
- c) Deverá elaborar relatório complementar a enviar à AFP relatando detalhadamente todos os factos de que tenha conhecimento.

4.3 ENVIO DA DOCUMENTAÇÃO

4.3.1 PROCEDIMENTO (RELATÓRIO ONLINE)

- a) Deverá preencher o relatório no SCORE, no prazo de 36 horas, anexando toda a documentação devida.
- b) Em caso de dificuldade e/ou impossibilidade de preenchimento do relatório no SCORE deverá, de imediato, enviar email para arbitragem@afporto.pt relatando o problema e, posteriormente, seguir as indicações que lhe venham a ser dadas para a sua resolução.
- c) O árbitro deverá fazer depósito de toda a documentação do jogo, até ao final da época desportiva, enviado a documentação para os serviços da AF Porto apenas quando solicitado.

Tempo	Ação	Observações
-60 m	<ul style="list-style-type: none"> • Chegada às instalações onde decorrerá o jogo 	<ul style="list-style-type: none"> • De forma serena e sóbria
-55 m	<ul style="list-style-type: none"> • Fornecimento/exposição dos dados da equipa de arbitragem 	<ul style="list-style-type: none"> • Afixar documento apropriado
-50 m	<ul style="list-style-type: none"> • Verificação da superfície de jogo e zonas envolventes, de acordo com as Leis do Jogo e Regulamentos, incluindo o painel de cronometragem 	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar que qualquer árbitro poderá ter que cumprir a função AA-Cronometrista
-45 m	<ul style="list-style-type: none"> • Convocatória de Delegados ao jogo e Responsável de segurança, para reunião preambular a realizar a 35 minutos do pontapé de saída 	<ul style="list-style-type: none"> • Se tiver sido nomeado Delegado ao jogo pela FPF a convocatória foi previamente enviada às equipas
-35 m	<ul style="list-style-type: none"> • Reunião preparatória, orientada pelo Árbitro e sua equipa, com referência a: <ol style="list-style-type: none"> a. Entrega e verificação das fichas de jogo e outros b. Verificação da contagem regressiva e sua observação c. Fair-play, respeito como conduta básica e funções dos agentes envolvidos d. Localização (quando aplicável) dos elementos que efetuam a limpeza do recinto de jogo e dos apanha bolas e. Definição do ponto de encontro, no final do jogo • Inspeção dos equipamentos, iniciada com a equipa visitante <ol style="list-style-type: none"> a. 3 Peças dos equipamentos principais b. Equipamento dos guarda-redes (meias iguais à sua equipa, se atuar de calções) c. Coletes d. Cor usada pelos oficiais das equipas 	<ul style="list-style-type: none"> • Elevação, Serenidade, Assertividade, Liderança e Objetividade • Discurso simples e claro • Equidistância • Clareza de funções e seu exercício, incluindo a presença, no final do jogo • Verificar a cor REAL • Sensibilizar para uniformização da cor de todos os g. redes • Coletes diferentes de todos os agentes • Sensibilizar para necessidade de uso, por quem dá instruções, de cor diferente
-30 m	<ul style="list-style-type: none"> • Decisão quanto ao equipamento a usar, em observância das cores das equipas • Troca de roupa e verificação dos materiais a empregar 	<ul style="list-style-type: none"> • Todos os elementos da equipa de arbitragem devem munir-se de material
-30 m	<ul style="list-style-type: none"> • Saída para aquecimento dos árbitros de campo • Verificação da Documentação, pelo AA-Cronometrista 	<ul style="list-style-type: none"> • Cronometragem regressiva, até 10' do Pontapé de saída
-12m	<ul style="list-style-type: none"> • Final do aquecimento e regresso aos balneários • Confirmação, pelo AA-Cronometrista, da legalidade de Documentação 	<ul style="list-style-type: none"> • Higiene • Lista de procedimento
-7m	<ul style="list-style-type: none"> • Verificação final dos equipamentos pelos Árbitros e das balizas pelo AA-Cronometrista <ol style="list-style-type: none"> a. Equipamentos uniformes b. Joias c. Braçadeiras d. Caneleiras e. Identificação de jogadores, substitutos e oficiais 	<ul style="list-style-type: none"> • Verificação e recomendações, serenas, claras e objetivas • Relacionamento respeitoso • Processos simples • Identificações cuidadosas
-3m	<ul style="list-style-type: none"> • Entrada na Superfície de jogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Firmeza e compromisso
-1m	<ul style="list-style-type: none"> • Sorteio 	<ul style="list-style-type: none"> • Entre 5 e 7m da linha lateral
0m	<ul style="list-style-type: none"> • Pontapé de saída 	<ul style="list-style-type: none"> • BOM TRABALHO!