

ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE LISBOA

CONSELHO DE ARBITRAGEM



**MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA
ÁRBITROS DE FUTEBOL**

Época 2025/2026



INTRODUÇÃO

O Manual de instruções para Árbitros de Futebol da Associação de Futebol de Lisboa (AFL), foi elaborado com o propósito de concentrar informação relevante permitindo uma consulta fácil e rápida necessária ao desempenho das suas funções.

As instruções contidas neste documento constituem uma seleção efetuada a partir das normas e regulamentos vigentes na AFL, e respeitando as Leis de Jogo. **Salienta-se que as normas e regulamentos a aplicar não se esgotam neste documento, existindo o regulamentação em vigor, também de aplicação obrigatória e/ou recomendada.**

O árbitro obriga-se a ser conhecedor das Leis de Jogo e outros regulamentos, dos quais destacamos os Regulamentos de Provas Oficiais (RPO) - nas competições em que poderá atuar - e o Plano de Segurança das Provas Oficiais, sendo que o alegado desconhecimento, integral ou de partes dos mesmo, não o iliba do seu cumprimento.

Qualquer informação contida neste documento será alvo de atualização e correção através de Comunicados Oficiais ou Notas Informativas, seja da AFL ou da FPF.

Quando existir conflito entre duas instruções não coincidentes, prevalecerá a mais recente, se outro critério não for aplicado. Em qualquer questão em que haja conflito com as Leis de Jogo, no que diz respeito às leis em que o IFAB/FIFA não permita a sua alteração, prevalecem as Leis de Jogo.

As eventuais omissões nestas Instruções e que não esteja contemplada noutra regulamentação em vigor, serão objeto de apreciação e decisão do Conselho de Arbitragem.



ÍNDICE

CAPÍTULO I - ANTES DO JOGO	6
1. EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	6
2. PUBLICIDADE DO PATROCINADOR	6
3. APETRECHOS DO ÁRBITRO E DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	7
4. CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	7
5. INFRAÇÕES CONTRA A EQUIPA DE ARBITRAGEM	8
6. SALVAGUARDA DE VALORES	9
7. VISTORIA DO TERRENO DE JOGO	9
8. DIMENSÕES E PISOS DOS CAMPOS	10
9. VEDAÇÕES	12
10. PROTESTOS DE JOGOS - CONDIÇÕES DO CAMPO	12
11. DELEGADOS AOS JOGOS	13
12. FICHA TÉCNICA	14
13. IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES	15
14. CARTÕES LICENÇA - SUA FALTA	17
15. PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES	17
16. EQUIPAMENTOS SEMELHANTES	18
17. EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES	18
18. NUMERAÇÃO DAS CAMISOLAS	18
19. USO DE BRAÇADEIRAS	19
20. PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS	19
21. USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO	20
22. TREINADORES	21
23. MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS / ENFERMEIROS	22
24. BOLAS	22
25. ÁREA TÉCNICA	23
26. INDISPONIBILIDADE DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	24
27. SORTEIO PARA ESCOLHA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	25
28. FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	26
29. ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	27
30. ATRASO DE UMA EQUIPA	27



31. PRESENÇA DE FORÇAS DE SEGURANÇA	28
32. ATRASO NO INÍCIO DO JOGO	31
33. ENTRADA EM CAMPO	32
34. SAUDAÇÃO	32
35. CERIMÓNIAS	32
36. SORTEIO INICIAL	32
37. DURAÇÃO DOS JOGOS	33
38. CRONOMETRAGEM	34
39. JOGOS NOTURNOS	34
40. JOGOS PARTICULARES	34
CAPÍTULO II - DURANTE O JOGO	36
41. PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO TERRENO DE JOGO	36
42. PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS	36
43. HIDRATAÇÃO OU ARREFECIMENTO DURANTE OS JOGOS	36
44. CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	37
45. CAPITÃO DE EQUIPA	37
46. EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM ÀS CABINAS NO INTERVALO	38
47. AQUECIMENTO DOS SUPLENTE	38
48. SUBSTITUIÇÕES - PROVAS DE SENIORES E SUB-19	39
49. SUBSTITUIÇÕES - RESTANTES COMPETIÇÕES	39
50. PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES	40
51. SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO	41
52. VALIDAÇÃO DE GOLOS	41
53. SLOGANS, MENSAGENS, IMAGENS	41
54. ANÚNCIO DO TEMPO DE RECUPERAÇÃO - PROVAS DE SENIORES E SUB-19	42
55. EXIBIÇÃO DE CARTÕES	43
56. EXPULSÃO DE JOGADORES	43
57. JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR	44
58. MÍNIMO DE JOGADORES	44
59. AVISO, ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO DE ELEMENTOS OFICIAIS	44
60. RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO	45
61. INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	45



62. JOGOS INTERROMPIDOS - POR DETERMINAÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	45
63. JOGOS INTERROMPIDOS - POR DETERMINAÇÃO DO ÁRBITRO	46
64. JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS	46
65. AGRESSÕES A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	47
66. AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA	48
67. INCIDENTES GRAVES ENVOLVENDO JOGADORES	48
68. MORTE DE ELEMENTOS OFICIAIS INTEGRANTES NO JOGO	49
CAPÍTULO III - DEPOIS DO JOGO	50
69. SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	50
70. ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	50
71. PROTESTOS DE JOGOS	50
72. RESPONSABILIDADE DO ÁRBITRO E DOS ÁRBITROS ASSISTENTES	50
73. ADITAMENTO AO RELATÓRIO	51
74. DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM	51
75. ITINERÁRIOS	52
ANEXOS	53



CAPÍTULO I - ANTES DO JOGO

1. EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

- a) Camisola. De cor diferente das duas equipas.
Preferencialmente de cor preta, sendo possível usar qualquer outra cor.
- b) Calções. Preferencialmente de cor preta, podendo ser da mesma cor da camisola.
- c) Meias. Preferencialmente de cor preta, podendo ser da mesma cor da camisola.
- d) Calçado adequado. Deve ser de cor preta, podendo ter listas.

1.2. Observações ao equipamento:

- a) É interdita qualquer publicidade nos equipamentos, com exceção do emblema do fabricante do equipamento e com o tamanho máximo de 20 cm²;
- b) O equipamento dos elementos da equipa de arbitragem deve ser de cor e modelo uniforme;
- c) A título excepcional, desde que devidamente justificado, pode o equipamento da equipa de arbitragem não ser uniforme.

1.3 Os árbitros e árbitros assistentes das categorias nacionais podem utilizar o emblema da FPF, mas devem obrigatoriamente utilizar também o da AFL.

2. PUBLICIDADE DO PATROCINADOR

2.1 As federações nacionais podem autorizar a publicidade de um patrocinador na camisola dos árbitros que atuem nos seus jogos, sendo no entanto, interdita qualquer publicidade a tabaco, estabelecimentos de jogo (casinos) ou bebidas alcoólicas, bem como slogans de carácter político, racista ou religioso. (Decisão FIFA, 30 de outubro de 2001).

2.2 A publicidade é autorizada apenas nas mangas da camisola e a sua superfície total não deve exceder 200 cm². A parte da frente da camisola está reservada aos emblemas oficiais e à insígnia da FIFA ou da federação nacional e deve estar livre de qualquer forma de publicidade. Adicionalmente, é proibida qualquer publicidade na gola e nas costas da camisola.



- 2.3 Os equipamentos dos árbitros só poderão apresentar publicidade do patrocinador se a mesma não entrar em conflito com a das equipas participantes. Se tal se verificar, os árbitros não poderão usar publicidade do patrocinador.
- 2.4 Na A. F. Lisboa não está regulamentada a publicidade no equipamento do árbitro.

3. APETRECHOS DO ÁRBITRO E DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

- 3.1 O árbitro e árbitros assistentes devem munir-se dos seguintes apetrechos:
- Apito(s);
 - Cartões branco, amarelo e vermelho;
 - Moeda;
 - Relógio(s) com cronómetro;
 - Bloco de apontamentos;
 - Lápis, lapiseira ou esferográfica.
- 3.2 Podem ainda utilizar no pulso uma braçadeira, para limpar o suor.
- 3.3 Os árbitros assistentes devem ainda munir-se de bandeiras de cor viva, nomeadamente de cor vermelho e/ou amarelo.
- 3.4 Sempre que atuem com elementos não afetos à sua equipa, recomenda-se que todos sejam portadores de 1 (um) par de bandeiras.
- 3.5 Podem também utilizar um conjunto de bandeiras “Sinal Beep”; sinal vindo das bandeiras dos árbitros assistentes, quando acionado pelos mesmos.
- 3.6 Podem também utilizar Sistemas de Comunicação de Arbitragem (SCA), para comunicação exclusiva entre os elementos da equipa de arbitragem.

4. CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

- 4.1 A equipa de arbitragem deve chegar ao campo pelo menos uma hora antes da hora prevista para o início do jogo, numa única viatura.
- 4.2 Se a equipa de arbitragem se deslocar em viatura própria, deve junto do delegado da AFL, ou na falta deste, do delegado do clube visitado ou do Gestor de Segurança, questionar o local de estacionamento da viatura. Se necessário, deve fazer-se acompanhar do ou dos elementos referidos ou do comandante da força policial, para mais perfeita localização.



- 4.3 A viatura deverá ficar estacionada dentro das instalações dos clubes, desde que estas reúnam condições para a sua entrada e estacionamento em segurança (e.g. que não atrás da baliza ou junto do bar), sem provocar dificuldades ou impedimento na passagem.
- 4.4 Esclarece-se que a recusa do clube visitado em permitir a entrada da viatura dos árbitros nas instalações, alegando que não existe local para estacionamento, não confere ao árbitro o direito de recusar a direção da partida. Neste caso deve o árbitro no final do encontro mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações" e dar conhecimento por escrito ao Conselho de Arbitragem.
- 4.5 Após a vistoria da viatura, os elementos responsáveis referidos no ponto 4.2, devem assinar o impresso próprio fornecido pela AFL aos seus filiados ("Vistoria de veículo"), através do qual estes tomam conhecimento da localização da viatura e do estado em que esta se encontra. Este documento (original) deverá ser remetido à AFL, caso durante o jogo se verifique qualquer anomalia na viatura.
- 4.6 O facto do elemento responsável recusar assinar o documento, não confere ao árbitro o direito de não realização do jogo. Neste caso, deve o árbitro no final do jogo mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações"; e dar conhecimento por escrito ao Conselho de Arbitragem, enviando uma cópia do documento.
- 4.7 Sublinha-se que a proteção aos elementos da equipa visitante, da equipa de arbitragem e suas viaturas; quer por parte dos delegados da AFL, quer dos diretores ou delegados dos clubes visitados, quer ainda da Força de Segurança; somente deve cessar quando os referidos elementos a considerarem prescindível.
- 4.8 O incumprimento do número 4.7 por parte do árbitro, faz cessar qualquer responsabilidade relativa a acidentes ocorridos quando não exista identificação dos prevaricadores.

5. INFRAÇÕES CONTRA A EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 5.1 Se já dentro das instalações desportivas, qualquer interveniente no jogo, inscrito na ficha técnica, tiver um comportamento passível de expulsão, deverá o árbitro impedi-lo de tomar parte no mesmo.



5.2 Se a intervenção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro não dará início ao jogo. Nesta situação, não deve recorrer à Força de Segurança. O árbitro deve mencionar pormenorizadamente a ocorrência no Relatório de Jogo em “Outras Observações”.

6. SALVAGUARDA DE VALORES

6.1 O documento de “Inventário de valores” deve ser entregue antes do início do jogo ao delegado da equipa visitada.

6.2 O facto do delegado da equipa recusar receber e/ou assinar o documento, não confere ao árbitro o direito de não realização do jogo. Neste caso deve o árbitro no final do jogo mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações" e dar conhecimento por escrito ao Conselho de Arbitragem.

6.3 No fim do jogo, se estiver tudo dentro da normalidade, o documento deve ser inutilizado na presença do delegado.

7. VISTORIA DO TERRENO DE JOGO

7.1 No momento da vistoria do terreno de jogo, a equipa de arbitragem, deve ter particular atenção aos seguintes aspectos:

a) O estado do terreno.

Se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores.

b) As marcações.

Se são visíveis, com linhas contínuas e com materiais não perigosos, tais como cal líquida, pó de carvão ou de tijolo e nunca com cal viva ou serradura de madeira.

b1) Nos campos com relva artificial podem existir outras marcações, de cor diferente e claramente distintas das marcações do futebol, devendo estas ser a branco.

c) As bandeiras.

- Se respeitam as condições definidas nas Leis do Jogo.
- Não é permitida publicidade nas bandeiras de canto, salvo o logotipo do fabricante.
- Estão autorizados os logotipos do clube, da entidade organizadora e da competição.

c1) Sempre que as bandeiras de canto possuam publicidade, devem os árbitros fazer com que as mesmas sejam substituídas.



c2) Caso não seja possível efetuar a troca, por não haver outras bandeiras, ou porque o delegado da equipa visitada as não quer trocar; o árbitro deve realizar o jogo. Neste caso deve o árbitro no final do encontro mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações" e dar conhecimento por escrito ao Conselho de Arbitragem.

d) As balizas e respetivas redes.

- Se as balizas estão fixas ao solo de maneira segura.
- Se as redes estão em bom estado, bem presas ao solo e à baliza, de forma a não deixarem passar a bola.
- Nova vistoria deve ser feita pelos árbitros assistentes antes do início da 1ª e da 2ª parte.

e) As placas para substituições.

Se são numeradas ou se são placares luminosos.

7.2 É expressamente proibida a realização dos jogos fora dos locais indicados na nomeação, salvo se for comunicada alguma alteração pela direção da AFL ou pelo diretor executivo do serviços.

8. DIMENSÕES E PISOS DOS CAMPOS

8.1 Os jogos oficiais das provas da AFL só podem ser disputados numa superfície retangular, uniformemente plana, e com as seguintes dimensões:

Futebol de 11	Máximo	Mínimo
Comprimento	120 metros	90 metros
Largura	90 metros	45 metros

Futebol de 9	Máximo	Mínimo
Comprimento	75 metros	45 metros
Largura	65 metros	40 metros

Futebol de 7	Máximo	Mínimo
Comprimento	75 metros	45 metros
Largura	55 metros	40 metros

8.2 O terreno de jogo deve ser plano, de terra batida, relvado natural ou artificial (neste último tipo de piso, os jogadores não podem utilizar botas com pitons de alumínio). Nos campeonatos distritais de



- seniores da 1ª divisão e da 2ª divisão, os jogos são realizados obrigatoriamente em campos de relva natural ou sintética.
- 8.3 Na marcação dos campos deve ser utilizada a cal líquida, admitindo-se que, desde que a natureza do terreno o aconselhe, as marcações possam ser feitas a negro ou a vermelho, utilizando-se o pó de carvão ou o pó de tijolo.
- 8.4 Em caso algum deverá o árbitro permitir a realização do jogo quando para a marcação do campo for utilizada serradura de madeira, que facilmente se eleva do solo, ou de cal viva que em contacto com a água pode causar queimaduras.
- 8.5 Tendo em vista a utilização cumulativa da prática, no mesmo campo do Futebol 11, do Futebol 9 e do Futebol 7 as marcações são obrigatórias em branco para o primeiro e recomenda-se em amarelo para os restantes.
- 8.6 Relativamente ao Futebol de 9 e ao Futebol de 7:
- O terreno de jogo pode também ser marcado com fita amovível de uma de cor bem visível.
 - A largura deve ser sempre inferior ao comprimento em pelo menos 5 metros.
 - As áreas podem ser marcadas: na totalidade, a tracejado, ou só com os pontos de referência nas interseções.
 - A linha e o círculo do meio campo são facultativos.
 - O arco de círculo da área de penálti é facultativo.
- 8.7 A fim de facilitar o controlo das substituições nas provas em que sejam permitidas substituições ilimitadas; deve existir uma zona de substituições, junto da linha de meio campo do lado dos bancos; a qual pode ser marcada por cones ou algo similar, com as seguintes dimensões:
- A partir da linha de meio campo do lado dos bancos de suplentes, são medidos 5 metros para cada lado (5+5 m). Chamada zona das substituições.
 - Medidas da zona de substituições fora e dentro: 40+40 cm = 80 cm
- 8.8 Nas variantes de Futebol 9 e Futebol 7, excepcionalmente, são permitidos campos com a largura mínima de 34 metros. Também são permitidos campos cobertos, em que qualquer objeto deverá estar pelo menos 4 (quatro) metros acima do solo.



9. VEDAÇÕES

9.1 As vedações podem ser de madeira, cimento, ferro ou cabos metálicos, mas sempre com a altura mínima de 1 metro. Distâncias ao terreno de jogo:

a) Madeira.

A vedação deve estar situada a 1,5 metros da linha lateral e a 2 metros da linha de baliza;

b) Ferro ou cimento.

A vedação deve estar situada a 2 metros da linha lateral e a 3 metros da linha de baliza;

c) Cabos metálicos.

A vedação deve estar situada a 2,5 metros da linha lateral e a 3,5 metros da linha de baliza.

- Os cabos metálicos não podem ter um diâmetro inferior a 15 milímetros e os suportes devem distar uns dos outros no mínimo 2 metros.

9.2 Se parte da vedação estiver danificada, deve o árbitro em colaboração com o delegado da equipa visitada interditar essa zona, vedando-a ao público, e deve realizar o jogo. Nesse caso deve o árbitro no final do encontro mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações" e do facto dar conhecimento por escrito ao Conselho de Arbitragem.

10. PROTESTOS DE JOGOS - CONDIÇÕES DO CAMPO

10.1 Os protestos sobre condições do terreno de jogo só poderão ser considerados: se forem manifestados perante o árbitro, antes do início do jogo, e pelo delegado do clube.

10.2 Antes do início de um jogo o delegado declara ao árbitro que pretende protestar o jogo, alegando a existência de uma anomalia nas condições do terreno de jogo.

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

10.4 Se se tratarem de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efetuar, o árbitro não dará início ao jogo. Deve relatar os factos em pormenor no Relatório de Jogo em "Outras Observações", devendo também facultar a Ficha Técnica para que o delegado do Clube protestante possa manifestar o protesto em "Observações do Delegado".

10.5 Se as anomalias verificadas forem suscetíveis de regularização em tempo que torne viável a realização do jogo, o árbitro deverá ordenar que se proceda à referida regularização, no mais



curto espaço de tempo e efetuará seguidamente o jogo. Deve relatar os factos no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

- 10.6 Não são de admitir protestos sobre o estado do terreno propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições.
- 10.7 Poderão acontecer protestos sobre as condições do terreno durante o decorrer do jogo. Nestes casos, deverá o delegado ao jogo alertar o árbitro na primeira interrupção. O árbitro deve dar cumprimento ao estipulado nos pontos 10.3 a 10.6.

11. DELEGADOS AOS JOGOS

- 11.1 De acordo com o Regulamento de Provas, os clubes designarão sempre 1 (um) delegado para comparecer em cada jogo, devidamente credenciado e escolhido entre os membros dos seus Órgãos Sociais.
- 11.2 Na falta do delegado, poderão outros elementos exercer essas funções, desde que possuam cartão de identificação emitido pela AFL (ou FPF), ou por uma credencial emitida por esta entidade em caso de extravio do cartão.
- 11.3 O delegado só poderá ser substituído por um dos indivíduos a seguir referidos:
1. Membros dos Órgãos Sociais;
 2. Seccionistas ou Colaboradores;
 3. Capitão de equipa;
 4. Sub-Capitão de equipa.

Nas competições de Futebol de 9 e Futebol de 7, caso apenas esteja presente 1 (um) Treinador, este terá que assumir ambas as funções (Treinador e Delegado).

- 11.4 O delegado de cada uma das equipas poderá, para o desempenho das suas funções, permanecer fora da área técnica, mas em local bem visível e acessível.
- 11.5 Sempre que o delegado do Clube ao jogo, ou quem o substitua, no final do jogo se recusar a assinar a Ficha Técnica e a fazer o levantamento dos cartões, deve o árbitro: mencionar esse facto no Relatório do Jogo em "Outras Observações", apreender os cartões dos elementos expulsos ou considerados como tal, e remetê-los para a AFL.



- 11.6 Caso se verifique o referido na alínea 11.5 e posteriormente compareça algum elemento do Clube em questão, devidamente identificado como tal, a solicitar o levantamento dos cartões dos jogadores e elementos oficiais; deve a identificação deste elemento constar no Relatório do Jogo em "Outras Observações", devendo ainda o referido elemento assinar a declaração "Levantamento de Cartões", responsabilizando-se pelos mesmos.
- 11.7 Caso se verifique o referido na alínea 11.5, deve o árbitro enviar o original e o duplicado da ficha técnica para a AFL.

12. FICHA TÉCNICA

- 12.1 Até 30 minutos antes do início do jogo, o delegado de cada um dos Clubes é obrigado a apresentar ao árbitro:
- a ficha técnica em duplicado (a que se destina ao clube pode ser fotocópia)
 - os cartões dos jogadores efetivos e suplentes
 - os cartões dos elementos oficiais
 - os equipamentos a utilizar pelos jogadores, incluindo o guarda-redes
 - as bolas para a realização do jogo (obrigatório apenas a equipa visitada).
- 12.2 As fichas técnicas são únicas para o Futebol de 11, Futebol de 9 e Futebol de 7.
- 12.3 O espaço reservado às "Observações do Delegado", deve ser preenchido antes do jogo se iniciar, e apenas para mencionar assuntos exclusivamente relacionados com a sua equipa (sem prejuízo de outras situações previstas no presente documento).
- 12.4 No final do jogo o delegado não deve ter acesso à ficha técnica, devendo esta ficar à exclusiva responsabilidade do árbitro.
- 12.5 Estão autorizados a fazer parte da ficha técnica do jogo, todos os elementos que apresentem um cartão AFL ou FPF válido.
- 12.6 Sem prejuízo do disposto no número anterior, é dispensada a apresentação do cartão, se for apresentada uma credencial emitida pela AFL. No entanto, deverá ser sempre apresentado um documento de identificação.
- 12.7 O procedimento a seguir perante as variadas situações é o seguinte:



- a) Se for apresentado o cartão (AFL ou FPF) relativo ao elemento oficial, este não tem que apresentar qualquer outro cartão.
 - b) Se o elemento oficial não apresentar o cartão, mas apresentar um documento identificativo, este elemento deve preencher o impresso "Falta de Cartão Licença", e poderá tomar o seu lugar na área técnica.
 - c) Se o elemento oficial não apresentar qualquer documento, não pode ser inscrito.
 - d) No caso de qualquer elemento do banco ser expulso e se recusar a abandonar a zona envolvente do terreno de jogo, o árbitro deve solicitar a intervenção do delegado e dos restantes elementos.
 - e) Se a intervenção referida na alínea d) não surtir efeito, o árbitro dará o jogo por terminado. O árbitro não deverá recorrer à intervenção da Força de Segurança.
- 12.8 É obrigatória a indicação, pelo árbitro, do número da camisola e golos marcados pelos jogadores da equipa a que a ficha técnica se refere.

13. IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES

- 13.1 Em todas as categorias, a equipa de arbitragem deve obrigatoriamente proceder à identificação dos jogadores, no espaço que antecede a entrada do terreno de jogo.
- 13.2 No caso de só comparecer uma equipa ao jogo, a identificação será efetuada junto da cabine da mesma, não sendo necessário a entrada no terreno de jogo.
- 13.3 O delegado de cada equipa, pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos jogadores da equipa adversária.
- 13.4 Se o árbitro ao confrontar um jogador com o respetivo cartão tiver dúvidas na sua identificação, deve solicitar-lhe que o acompanhe à cabina a fim de preencher o questionário "Identificação de Jogadores" onde consta: nome completo, filiação (nomes completos), data de nascimento e morada completa. O delegado do Clube do jogador visado deve também assinar por baixo da assinatura do jogador, para confirmar a identificação do mesmo.
- 13.5 Se o jogador se recusar a preencher e assinar e/ou o delegado ao jogo se recusar a assinar o impresso de identificação fornecido pela AFL, o árbitro não permite a utilização desse jogador no



- encontro. Nestas circunstâncias, deve o árbitro mencionar a ocorrência no Relatório de Jogo em "Outras Observações".
- 13.6 Caso antes do início do jogo se verifique o descrito no ponto anterior, o árbitro deve permitir a troca do jogador impedido por outro jogador inscrito como suplente. Nestas circunstâncias o árbitro não permite que essa equipa inscreva outro suplente.
- 13.7 Caso o delegado do clube e o jogador já tenham assinado o relatório de jogo por falta de documento identificativo do jogador, tal não impede o delegado da equipa adversária de colocar dúvidas sobre a identificação do referido jogador.
- 13.8 Nessas condições, o jogador e o delegado do seu clube (apesar de já terem assinado o relatório), terão de dar cumprimento ao previsto em 13.4, sendo que se não o fizerem, o árbitro dará cumprimento ao previsto em 13.5.
- 13.9 Mesmo depois de o jogador ter sido identificado, sem que o delegado da equipa adversária tivesse levantado quaisquer objeções; este pode em qualquer momento do jogo suscitar dúvidas sobre a identificação do jogador; podendo solicitar ao árbitro a identificação do mesmo, ao intervalo ou no final do respetivo jogo, consoante as alturas em essas dúvidas surjam.
- 13.10 Caso a denúncia ocorra durante a 1ª parte, deve o árbitro de imediato, avisar o jogador e o delegado dessa equipa, que o jogador vai ser identificado ao intervalo, na cabine da equipa de arbitragem. Caso estes se recusem, o árbitro deve considerar o jogador expulso e essa equipa não poderá ser completada por qualquer outro jogador.
- 13.11 Caso a denúncia ocorra durante a 2ª parte, deve o árbitro de imediato, avisar o jogador e o delegado dessa equipa, que o jogador vai ser identificado no fim do jogo na cabine da equipa de arbitragem. Caso estes se recusem, o árbitro deve considerar o jogador expulso.
- 13.12 O mencionado em 13.9, 13.10 e 13.11 também se aplica, caso se levantem dúvidas ao árbitro na identificação de um jogador, no decorrer da partida.
- 13.13 Se o jogador apresentar o original do cartão de cidadão (ou outro documento idóneo), o árbitro pode dispensar o preenchimento do questionário. No entanto, se mesmo assim tiver dúvidas sobre a sua identificação deve proceder em conformidade com 13.4 e 13.5.



14. CARTÕES LICENÇA – SUA FALTA

- 14.1 Quando por qualquer motivo não for possível ao delegado do clube, entregar ao árbitro antes do início do jogo, os cartões licença de um ou mais jogadores, quer efetivos quer suplentes, mas estes apresentem comprovativo da sua identidade; devem os jogadores, na presença do árbitro preencher o impresso "Falta de Cartão Licença".
- 14.2 Caso não seja possível a apresentação de qualquer documento idóneo, deverá o árbitro assegurar que no mesmo impresso, para além dos jogadores, o delegado do clube assine também, responsabilizando-se pela identificação dos mesmos.
- 14.3 Consideram-se como documentos idóneos aqueles que apresentem fotografia, nomeadamente: bilhete de identidade Civil ou Militar, cartão identificativo das forças de segurança (incluindo guardas prisionais), passaporte, carta de condução ou equiparado, documento emitido pelo Serviço de Estrangeiros e Fronteiras, e genericamente documentos de identificação emitidos por organismos do Estado; desde que dentro do prazo de validade.

15. PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

- 15.1 Salvo o disposto nos números seguintes e o previsto no correspondente Regulamento de Provas Oficiais (RPO), emanados anualmente pela AFL, os jogadores apenas podem participar nas provas oficiais da respetiva categoria.
- 15.2 Os jogadores inscritos nas suas respetivas categorias podem participar em jogos de categoria imediatamente superior; desde que a sua aptidão física para o efeito conste em declaração médica emitida previamente e em poder da AFL.
- 15.3 Os jogadores inscritos nas suas respetivas categorias, podem ainda participar em jogos de duas categorias imediatamente superiores, desde que previamente aprovados em exame médico especial a realizar nos Centros de Medicina Desportiva de Lisboa e Porto.
- 15.4 Nos escalões de Sub-15, Sub-14, Sub-13, Sub-12, Sub-11 e Sub-10 é permitido que as equipas sejam mistas.



16. EQUIPAMENTOS SEMELHANTES

- 16.1 Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil destrição, mudará de equipamento o clube visitado.
- 16.2 Nas competições de Futebol 11, os clubes intervenientes são obrigados a equipar-se com camisolas, calções e meias de cores diferentes.
- 16.3 Se o jogo for disputado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de inscrição pela 1.^a vez em provas oficiais. A expressão “campo neutro” não contempla situações de “interdição” ou “impossibilidade” de utilização por motivo de obras ou “outras”.
- 16.4 Os Delegados dos Clubes, aquando da entrega ao árbitro da documentação referente à sua equipa, deverão ainda apresentar um exemplar do equipamento do guarda-redes e dos restantes jogadores.
- 16.5 Excecionalmente poder-se-á recorrer à utilização de coletes.
- 16.6 Se a cor dos equipamentos das duas equipas for semelhante ou de difícil destrição, e não houver qualquer possibilidade de mudança ou de utilização de coletes, o árbitro não dá início ao jogo, mencionando pormenorizadamente o facto no relatório do jogo.

17. EQUIPAMENTO DOS GUARDA-REDES

- 17.1 Os guarda-redes devem usar um equipamento de cores que os distinga dos outros jogadores, e da equipa de arbitragem.
- 17.2 Se um guarda-redes estiver equipado com uma camisola da mesma cor da equipa de arbitragem, compete ao jogador mudar de camisola. Em casos excecionais, poderá o árbitro, se assim o entender, mudar o seu equipamento.
- 17.3 Se a cor da camisola dos dois guarda-redes for a mesma e não seja possível um deles mudar, isso não é impeditivo para o jogo se realizar.

18. NUMERAÇÃO DAS CAMISOLAS

- 18.1 A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas, facultando-se no entanto, a sua aplicação também nos calções.
- 18.2 Os números devem ser de cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções.



- 18.3 Nas camisolas os números devem ter pelo menos 25 cm de altura, e existindo nos calções, devem ter pelo menos 10 cm de altura.
- 18.4 A numeração das camisolas dos jogadores (e do guarda-redes) é livre, estando compreendida entre 1 e 99. A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal, que não se repitam, nem excedam dois algarismos.
- 18.5 Na Ficha Técnica a numeração das camisolas deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões licença dos jogadores que cada delegado tem de apresentar ao árbitro antes do jogo.
- 18.6 As camisolas poderão exibir o nome do jogador acima do número.
- 18.7 A falta, troca ou arrancamento dos números constituem atos de comportamento antidesportivo, devendo ser punidos como tal.
- 18.8 Ao proceder à identificação dos jogadores, compete ao árbitro verificar se cada jogador enverga a camisola com o número correspondente na Ficha Técnica.
- 18.9 Se um ou mais jogadores se apresentarem sem número de identificação aplicado nas costas, o árbitro não permite a sua participação no jogo.
- 18.10 Em casos de força maior, devidamente comprovados, o árbitro pode permitir que participem no jogo jogadores sem número identificativo nas costas, devendo mencionar pormenorizadamente o facto no Relatório do Jogo em "Outras Observações".
- 18.11 Excepcionalmente, poder-se-á recorrer à utilização de coletes (numerados ou não) que permitam a identificação dos jogadores.

19. USO DE BRAÇADEIRAS

- 19.1 É permitido o uso de braçadeiras ou fumos pretos em memória de atletas ou dirigentes falecidos, desde que os clubes o solicitem e sejam devidamente autorizados pela AFL.
- 19.2 Caso o uso tenha sido autorizado pela AFL, deve o árbitro dar cumprimento à mesma e mencionar a ocorrência no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

20. PUBLICIDADE NOS EQUIPAMENTOS

- 20.1 É permitida publicidade nas camisolas. A mesma não deve exceder: na frente, uma área de 600 cm², e atrás uma área de 450 cm²; sem prejuízo da visibilidade dos números dos jogadores. Na



manga esquerda até 100 cm², ficando a manga direita reservada à AFL para publicidade ou nome da prova com medida de 200 cm².

- 20.2 É permitida publicidade nos calções. A mesma não deve exceder: na parte posterior do calção uma área até 220 cm², e na parte da frente da perna esquerda uma área até 120 cm². A área abrange as “letras” ou o “pano em que as mesmas estejam colocadas”, caso este não seja da mesma cor do fundo da camisola.
- 20.3 A publicidade deve enquadrar-se com as cores originais do equipamento (camisola), e não pode ter efeito crítico para os jogadores, árbitros, árbitros assistentes, dirigentes e espetadores.
- 20.4 Além da publicidade, está autorizado o logótipo ou nome do fabricante do equipamento, que não deve exceder 20 cm². O emblema do Clube é obrigatório não devendo exceder os 10 cm², e deve situar-se a uma distância conveniente da superfície da publicidade, não podendo confundir-se com ela.

21. USO DE EQUIPAMENTO NÃO OBRIGATÓRIO

- 21.1 É autorizado o uso de camisolas interiores. As camisolas interiores devem ser da mesma cor (ou da cor predominante ou do padrão/conjunto de cores) das mangas da camisola. Jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.
- 21.2 É igualmente autorizado o uso de calções interiores e collants. Os calções interiores/collants devem ser da mesma cor (ou da cor predominante) dos calções, ou da parte debaixo dos calções. Jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.
- 21.3 Nos jogos de camadas jovens (juvenis, iniciados, infantis, benjamins) é permitido aos jogadores utilizarem camisolas interiores, calções interiores ou collants com uma cor diferente da cor predominante da camisola ou calção, desde que todos os jogadores utilizem a mesma cor.
- 21.4 É igualmente autorizado o uso de luvas.
- 21.5 O guarda-redes pode usar boné, desde que não ofereça perigo para qualquer jogador, podendo também jogar de calças de fato de treino.
- 21.6 As camisolas devem ter mangas. Os jogadores não podem usar golas separadas das camisolas.
- 21.7 Os equipamentos de proteção modernos tais como: proteções para a cabeça, óculos de desporto, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, são feitas de materiais macios, leves e acolchoados,



- não sendo perigosos. Compete ao árbitro a decisão final de autorizar um jogador a tomar parte no jogo usando qualquer destes equipamentos.
- 21.8 Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem ser de cor preta ou da cor principal da camisola. Jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.
- 21.9 Está autorizada a utilização de lentes de contacto inquebráveis, bem como de óculos de plástico com armações em "nylon" sem charneiras metálicas e equipados com lentes de plástico. Há óculos fabricados especialmente para a prática do desporto.
- 21.10 Os jogadores (incluindo suplentes, substituídos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer forma de equipamento eletrónico ou de comunicação (exceto quando forem permitidos sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização).
- 21.11 É permitido aos elementos oficiais utilizarem pequenos equipamentos (e.g. microfones, auriculares, auscultadores, relógios, *smartwatches*, telemóveis, *smartphones*, *tablets*); seja para monitorizar o bem-estar dos jogadores seja por razões táticas.
- 21.12 O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inapropriado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação deverá ser expulso da área técnica.
- 21.13 A utilização de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização está dependente de autorização por parte da entidade organizadora (AFL), devendo esta assegurar que os mesmos não são perigosos e cumprem as normas de qualidade da IMS.

22. TREINADORES

- 22.1 Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de 11 organizadas pela AFL, devem ter obrigatoriamente ao seu serviço um quadro técnico, composto pelo menos por um treinador por cada equipa inscrita, o qual deverá constar da Ficha Técnica e estar presente no jogo.
- 22.2 Em caso de impedimento legal, doença ou situação pontual e imprevista, o treinador principal poderá ser substituído pelo treinador adjunto, ou por outro treinador que possua habilitação e esteja inscrito pelo clube.



- 22.3 Ao treinador estagiário UEFA B/Grau II, é autorizada a inscrição na Ficha de Jogo, como Treinador Principal ou Treinador-Adjunto.
- 22.4 Um treinador estagiário do Nível 1, apenas poderá exercer a sua atividade como treinador principal no futebol lúdico (Futebol 9 e Futebol 7).
- 22.5 No futebol lúdico (Futebol 9 e Futebol 7), no caso do treinador se encontrar sob impedimento legal, o seu lugar pode ser ocupado pelo delegado da equipa.
- 22.6 No futebol lúdico (Futebol 9 e Futebol 7), é permitido a um jogador sénior do mesmo clube acumular as funções de treinador, desde que para o efeito esteja habilitado.
- 22.7 Não é permitido acumular funções de treinador / jogador e vice-versa, mesmo que para o efeito esteja habilitado.
- 22.8 Se uma equipa não apresentar treinador, o árbitro limita-se a mencionar no Relatório do Jogo em "Outras Observações".

23. MASSAGISTAS / FISIOTERAPEUTAS / ENFERMEIROS

- 23.1 Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de 11 organizadas pela AFL, devem dispor nos seus quadros, de 1 (um) massagista, fisioterapeuta ou enfermeiro habilitado com o referido curso ou equivalência, o qual deverá constar da Ficha Técnica e estar presente no jogo.
- 23.2 Se uma equipa não apresentar massagista / fisioterapeuta / enfermeiro, o árbitro limita-se a mencionar no Relatório do Jogo em "Outras Observações".

24. BOLAS

- 24.1 As bolas a utilizar nas diversas provas são as abaixo indicadas:

PROVA	BOLA Nº	
	MASCULINO	FEMININO
Seniores	5	5
Sub-19	5	5
Sub-17	5	5
Sub-15	5	5
Sub-13 (Futebol 9 e Futebol 7)	4	4
Sub-11, Sub-9, Sub-7	4	4



- 24.2 Na categoria de seniores, a AFL poderá exigir a utilização de bolas próprias nas competições.
A marca e o modelo da bola são divulgados em Comunicado Oficial no início de cada época.
- 24.3 Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro.
Compete ao árbitro decidir em que parte será utilizada cada uma das bolas.
- 24.4 Nos jogos em campo neutro, esta última regra deverá ser observada.
- 24.5 É da exclusiva competência do árbitro verificar se as bolas apresentadas cumprem os requisitos da lei 2; e caso não cumpram, recusar as mesmas.
- 24.6 É proibida qualquer publicidade nas bolas, podendo nelas figurar os logótipos:
- do organizador da competição
 - da competição
 - da marca do fabricante

25. ÁREA TÉCNICA

- 25.1 O campo deverá ter uma área técnica que se estende 1 metro para cada lado do banco de suplentes e para a frente até 1 metro da linha lateral.
- 25.2 Os bancos dos técnicos devem ser sempre colocados ao longo da linha lateral, ambos à mesma distância da linha de meio campo, no máximo de 16 (dezasseis) metros.
- 25.3 O banco destinado aos elementos do clube visitante deve ser colocado, sempre que possível, no lado oposto àquele onde estiverem concentrados os sócios do clube visitado.
- 25.4 No banco dos técnicos têm lugar os seguintes elementos:
- 1 Delegado;
 - 1 Treinador Principal;
 - 1 Treinador Adjunto;
 - 1 Treinador Estagiário (caso exista);
 - 1 Médico (caso exista);
 - 1 Enfermeiro / Massagista / Fisioterapeuta;
 - 7 Jogadores Suplentes (9 no Futebol 9) e (8 no Futebol 7)
- 25.5 Na ausência do Treinador Adjunto ou do Treinador Estagiário, pode ser inscrito um elemento como 2º Delegado (desde que cumpra os requisitos estipulados no ponto 11).



- 25.6 Os jogadores suplentes e substituídos devem estar devidamente equipados, podendo vestir ainda fato de treino ou camisola ou colete de uma cor que os distinga dos jogadores de campo.
- 25.7 Com exceção dos jogadores suplentes e substituídos, os outros elementos do banco devem possuir as respetivas braçadeiras, colocadas no braço, com a largura de 9/10 centímetros, que facilmente os distingam e permitam ao árbitro uma rápida identificação se necessário.
- 25.8 Dos elementos mencionados na ficha técnica, apenas podem dar instruções táticas para dentro do terreno de jogo, os elementos credenciados como treinadores.
- 25.9 Apenas um elemento de cada vez, poderá estar de pé na área técnica, a dar instruções táticas aos seus jogadores.
- 25.10 Não é permitido fumar a qualquer elemento que esteja autorizado a permanecer na área técnica.

26. INDISPONIBILIDADE DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 26.1 Se o árbitro nomeado não comparecer, dirigirá o jogo árbitro assistente mais categorizado, ou no caso de terem a mesma categoria, o que tiver filiação mais antiga na AFL.
- 26.2 Se faltarem o árbitro e um árbitro assistente, dirigirá o jogo o árbitro assistente presente.
- 26.3 Se faltarem um ou os dois árbitros assistentes, deve o árbitro, em primeira instância procurar substituto(s): entre os árbitros oficiais que se encontrem na assistência, ou cuja presença se possa verificar até ao início do jogo.
- 26.4 Não sendo possível encontrar substitutos de acordo com o ponto 26.3, deverá o árbitro procurar substitutos entre indivíduos da sua confiança que se encontrem na assistência.
- 26.5 Não sendo possível encontrar substitutos de acordo com os pontos 26.3 e 26.4, o árbitro deverá então deve proceder do seguinte modo:
- Se faltar um árbitro assistente, escolherá por sorteio, qual o clube cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto.
 - Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada um dos delegados o encargo de escolher um substituto cada. O árbitro deverá, por sorteio, indicar qual destes elementos colabora no lado dos bancos; o qual abandonará o seu lugar, caso um dos elementos oficiais compareça durante o jogo e pretenda ocupar o seu lugar.



26.6 De modo a dar cumprimento ao ponto 26.5, deve(m) o(s) delegado(s) ao jogo a quem competir tal tarefa proceder da seguinte forma:

1. Recrutar na assistência um elemento da sua confiança, ou
2. Confiar a arbitragem a um jogador da sua equipa, ou
3. Em última instância, entregar a direção do jogo ao capitão da sua equipa

Qualquer das hipóteses não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

26.7 Devem adotar-se os procedimentos 26.1 a 26.6 quando o árbitro, por motivo de força maior não puder iniciar o jogo; ou ainda quando após tê-lo iniciado, se vir impossibilitado por idênticos motivos, de continuar a dirigir a partida (e.g., lesão ou indisposição).

26.8 Se no decorrer de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com os procedimentos 26.1 a 26.6

26.9 Em caso algum poderá o árbitro dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos casos referidos nas alíneas 26.7 ou 26.8, e não for possível a substituição.

26.10 Nos jogos para os quais sejam nomeados 2 árbitros, caso um dos árbitros não compareça; a equipa de arbitragem deverá passar a 3 elementos.

26.11 Nos jogos para os quais seja nomeado 1 árbitro (Futebol de 7), caso este não compareça; a Arbitragem do jogo deverá manter-se com 1 (um) elemento.

27. SORTEIO PARA ESCOLHA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

27.1 O árbitro realiza o sorteio na sua cabina.

27.2 Se um dos delegados prescindir do sorteio a favor do outro delegado deverá formalizá-lo por escrito na Ficha Técnica em “Observações do Delegado”.

27.3 Os delegados dos clubes devem confirmar na Ficha Técnica em “Observações do Delegado”, que o árbitro procedeu ao sorteio entre eles; e a qual dos clubes coube a indicação do substituto do árbitro assistente em falta, ou a qual dos clubes coube indicar o elemento a colaborar do lado dos bancos, no caso de faltarem os dois árbitros assistentes.



27.4 O(s) elemento(s) recrutado(s) pelo(s) Clube(s) para colaborarem em substituição do(s) árbitro(s) assistente(s) em falta, deve(m) indicar ao árbitro os seguintes dados:

- Identificação completa;
- Morada completa;
- Número de telefone ou telemóvel.

Todos os dados identificativos devem constar no Relatório do Jogo em "Outras Observações".

28. FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

28.1 O árbitro ou árbitro assistente que falte a um jogo para que haja sido nomeado, ou não informe o Conselho de Arbitragem do seu impedimento em tempo de proceder à sua substituição, será penalizado na sua classificação de acordo com as Normas de Classificação em vigor.

28.2 Sem prejuízo da alínea anterior, o árbitro pode também ser objecto de sanção disciplinar.

28.3 Se não comparecer nenhum elemento da equipa de arbitragem oficialmente designada, deverão os delegados oficiais dos dois clubes, acompanhados dos respetivos capitães, pôr-se de acordo e procurar entre a assistência um árbitro oficial que substitua o nomeado.

28.4 No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo Observador ao jogo, ou na falta deste por qualquer dirigente associativo que se encontre presente.

28.5 O árbitro escolhido nas condições das alíneas 28.3 ou 28.4, não pode ser recusado por nenhuma das equipas.

28.6 Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.

28.7 O jogo só terá início 15 minutos após a hora prevista, e deve o mesmo realizar-se sob a direcção da equipa que o iniciou.

28.8 Se após o início do jogo comparecerem os elementos nomeados, ou algum deles, só poderão atuar enquanto árbitros assistentes. Caso não seja considerado aconselhável não serão substituídos.

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

28.10 Nenhum clube poderá recusar-se a jogar, alegando falta de árbitro.



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

- a) Escolherá de entre os espetadores um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para o efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido, deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à AFL no prazo de 24 horas;
- b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação no caso anterior;
- c) Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas na alínea a), caberão ao delegado da equipa presente ou Observador ao jogo ou na sua falta, a qualquer dirigente da AFL presente;
- d) Se não se encontrar presente qualquer das entidades mencionadas na alínea c), o próprio delegado da equipa presente se encarregará das diligências discriminadas na alínea a); devendo no entanto, fazer-se acompanhar de duas pessoas de reconhecida idoneidade, e de preferência integradas na hierarquia desportiva;

29. ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

29.1 No caso da equipa de arbitragem chegar atrasada ao jogo, e este já tenha sido iniciado (de acordo com a alínea 28.7), deve o mesmo continuar sob a direção da equipa que o iniciou.

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

30. ATRASO DE UMA EQUIPA

30.1 Quando uma equipa entrar atrasada no terreno antes do início do jogo ou após o intervalo, deverá o árbitro indagar junto do delegado ao jogo ou do capitão a razão da demora e referir no relatório de jogo os motivos justificativos apresentados.

30.2 Quando uma equipa faltar sem apresentar justificação, o árbitro deve relatar os factos no Relatório de Jogo em "Outras Observações". Ainda assim, deverá aguardar 15 minutos, antes de tomar a decisão em definitivo.



- 30.3 Não se torna necessário que a equipa presente compareça no terreno de jogo, devendo o árbitro nas cabines proceder às formalidades necessárias, tais como, identificação de jogadores e preenchimento do relatório.
- 30.4 O tempo máximo de espera por parte da equipa de arbitragem para início dos jogos será de 15 minutos, tendo em atenção a hora oficial estabelecida para o jogo em questão, e findo o qual, não se encontrando presente no terreno de jogo uma das equipas por motivos exclusivos da sua responsabilidade; a equipa de arbitragem deverá dar por concluído o jogo e relatar esse fato na ficha técnica da equipa presente.
- 30.5 Se ambas as equipas, ainda assim, estiverem de acordo em realizar o jogo, e haja possibilidades no momento, o árbitro pode realizar o jogo. Contudo, ambos os delegados têm declarar esse acordo nas Fichas Técnicas em "Observações do Delegado"; o árbitro fará também menção nas fichas técnicas, no espaço reservado ao árbitro, bem como no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

31. PRESENÇA DE FORÇAS DE SEGURANÇA

- 31.1 Nas competições de Seniores e Sub-19, na vertente masculina, os clubes visitados devem requisitar o respetivo policiamento.
- 31.2 Sempre que as forças de segurança (PSP ou GNR), por impossibilidade, não assegurem o policiamento de um jogo de futebol, a organização do jogo deve garantir a segurança através dos seguintes meios:

Seniores masculinos

- 1 (um) Gestor de Segurança – presença obrigatória;
- 3 (três) Assistentes de Recinto Desportivo (ARD's) – presença obrigatória, pertencentes a empresa certificada e devidamente licenciada (com alvará válido).
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Sub-19 – uma das seguintes modalidades:



Opção 1

- Presença obrigatória de 1 (um) Gestor de Segurança;
- Presença de 2 (dois) PCS's (Pessoal de Controlo e Segurança);
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 2

- Presença de 3 (três) Gestores de Segurança;
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 3

- Presença obrigatória de 1 (um) Gestor de Segurança;
- Presença obrigatória de 2 (dois) Assistentes de Recinto Desportivo (ARD's), pertencentes a empresa de segurança privada certificada e detentora de alvará válido;
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 4

- Presença obrigatória de 3 (três) Assistentes de Recinto Desportivo (ARD's), pertencentes a empresa de segurança privada certificada e detentora de alvará válido;
- O Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo ARD responsável pela equipa de segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Sub-17 e Sub-16 – uma das seguintes modalidades:

Opção 1

- Presença obrigatória de 1 (um) Gestor de Segurança;
- Presença de 2 (dois) PCS's (Pessoal de Controlo e Segurança);



- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 2

- Presença de 3 (três) PCS's (Pessoal de Controlo e Segurança);
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança ou responsável pela equipa dos PCS's e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 3

- Presença de 3 (três) Gestores de Segurança;
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 4

- Presença obrigatória de 3 (três) Assistentes de Recinto Desportivo (ARD's), pertencentes a empresa de segurança privada certificada e detentora de alvará válido;
- O Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo ARD responsável pela equipa de segurança.

Sub-15 e Sub-14 – uma das seguintes modalidades:

Opção 1

- Presença obrigatória de 1 (um) Gestor de Segurança;
- Presença de 1 (um) PCS (Pessoal de Controlo e Segurança);
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.

Opção 2

- Presença de 2 (dois) PCS's (Pessoal de Controlo e Segurança);
- Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança ou responsável pela equipa dos PCS's e entregue ao Árbitro até 30 minutos antes do jogo se iniciar.



Opção 3

- Presença de 2 (dois) Gestores de Segurança;
- O Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo Gestor de Segurança responsável pela equipa de segurança.

Opção 4

- Presença obrigatória de 2 (dois) Assistentes de Recinto Desportivo (ARD's), pertencentes a empresa de segurança privada certificada e detentora de alvará válido;
- O Anexo I deve ser obrigatoriamente preenchido pelo ARD responsável pela equipa de segurança.

- 31.3 Todos os elementos da equipa de segurança, devem estar perfeitamente identificáveis por todos os intervenientes no jogo e pelos espetadores, sendo portadores de colete identificativo, com identificação das suas funções nas costas dos mesmos, devendo entregar ao árbitro, até trinta minutos antes do jogo se iniciar o Anexo I, que identifica o Gestor de Segurança ou responsável pela equipa de PCS's
- 31.4 Sempre que o Árbitro ou a equipa de Segurança verificarem que, durante a realização de um jogo, em resultado de ocorrências não esperadas, poderá existir um risco superior ao que era previsível anteriormente, deverão solicitar a presença da força policial (PSP / GNR).
- 31.5 Em última instância, compete ao árbitro decidir se há ou não condições de segurança para iniciar ou continuar um jogo, devendo ouvir o parecer do Responsável da equipa de Segurança presente, bem como, dos delegados dos Clubes.

32. ATRASO NO INÍCIO DO JOGO

- 32.1 Quer seja por condições meteorológicas adversas, falta das forças de segurança ou falta de uma equipa, o tempo de espera regulamentar é de 15 minutos no máximo.
- 32.2 Porém, se os delegados de ambas as equipas chegarem a acordo em realizar o jogo mesmo após os 15 minutos de espera, o árbitro deve dar o jogo. No entanto, este deve ter em conta, a visibilidade e/ou a existência de outro jogo a seguir, etc.
- 32.3 Se estiverem reunidas as condições para a realização do jogo, devem os delegados de ambas as equipas declarar nas Fichas Técnicas em "Observações do Delegado", que chegaram a acordo



para a realização do mesmo. O árbitro deverá igualmente fazer referência em "Observações do Árbitro", bem como no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

33. ENTRADA EM CAMPO

33.1 É obrigatória a entrada em campo em simultâneo das três equipas. As equipas devem perfilar-se de forma que lhes permita assumir rapidamente o seu lugar na saudação.

34. SAUDAÇÃO

34.1 Antes do início do jogo deve proceder-se à saudação com as equipas alinhadas de frente para a tribuna, a uma distância de 7 a 9 metros da linha lateral e sobre a linha de meio campo.

Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

34.2 Após a saudação deve a equipa visitante cumprimentar equipa de arbitragem e a equipa visitada; em seguida a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem.

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

34.4 A saudação poderá ser efetuada para um dos topos do campo caso as condições assim o exijam, sendo neste caso a distância referida em 34.1 contada da linha de baliza.

34.5 Se uma equipa recusar participar na saudação, o jogo não se realiza por insubordinação. Antes de tomar tal decisão, o árbitro deve alertar os intervenientes para a gravidade de tal recusa.

35. CERIMÓNIAS

35.1 Não pode ser realizada qualquer cerimónia antes ou durante os jogos, sem que para tal o árbitro tenha recebido a devida autorização da AFL.

35.2 Caso uma qualquer cerimónia tenha sido autorizada pela AFL, deve o árbitro dar cumprimento à mesma e mencionar a ocorrência no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

36. SORTEIO INICIAL

36.1 O sorteio inicial deverá ser feito através de uma moeda, no local da saudação inicial.

36.2 A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.



- 36.3 A equipa que ganhar o sorteio executará o pontapé de saída do jogo ou escolherá a baliza em direção à qual atacará durante a primeira parte.
- 36.4 À outra equipa será atribuído o pontapé de saída ou a decisão de escolher a baliza que atacará durante a primeira parte, consoante a escolha tomada pela equipa que ganhou o sorteio.
- 36.5 A equipa que não beneficiou do pontapé de saída do jogo, beneficiará desse pontapé para iniciar a segunda parte.
- 36.6 Se o capitão ou os capitães se recusarem a tomar parte no sorteio inicial, deverá o árbitro expulsá-los, ocupando os seus lugares os jogadores indicados como sub-capitães. Os jogadores expulsos podem ser substituídos, mas apenas por um suplente inscrito na Ficha Técnica.
- 36.7 Se o jogo for a prolongamento o procedimento do sorteio será conforme o descrito em 36.2.
- 36.8 Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora através de penaltis o sorteio será do seguinte modo:
- O árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os penaltis, só se podendo mudar de baliza por razões de segurança ou no caso de a baliza ou terreno de jogo ficarem inutilizáveis.
 - O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora do sorteio decide se pretende executar primeiro ou o segundo penalti.

37. DURAÇÃO DOS JOGOS

37.1 Dependendo do tipo de futebol e da categoria, os jogos terão a seguinte duração:

TPF		CATEGORIA	TEMPO	
			ÚTIL DE JOGO	INTERVALO
FUTEBOL ONZE	MASC	Seniores	2 X 45 Minutos	Não deverá exceder 15 minutos
		Sub -19	2 X 45 Minutos	
		Sub -17 e Sub -16	2 X 45 Minutos	
		Sub -15 e Sub -14	2 X 40 Minutos	
	MASC / FEM	Sub -17	2 X 40 Minutos	
FUTEBOL NOVE	FEM	Sub-15	2 X 35 Minutos	Não deverá exceder 10 minutos
MASC / FEM	Sub-13	2 X 30 Minutos		
FUTEBOL SETE	MASC / FEM	Sub-13* + Sub-12 + Sub-11 + Sub-10	2 X 30 Minutos	*Sub-13 Femininos Não deverá exceder 15 minutos



- 37.2 Nas competições "Taça AFL" e "Supertaça AFL", nas eliminatórias em que seja exigido um vencedor, e se no final do tempo regulamentar se verificar uma igualdade; o jogo será interrompido durante 5 (cinco) minutos, e depois prolongado por mais 30 (trinta) minutos. O prolongamento será dividido em duas partes de quinze minutos cada, e com mudança de campo, na qual é permitida uma curta pausa (que não deve exceder 1 minuto) para hidratação.

38. CRONOMETRAGEM

- 38.1 O árbitro é o único cronometrista do jogo. No entanto, para um melhor controlo do tempo de jogo, registo do tempo referente à exibição dos cartões e recurso para eventuais falhas, deverão os árbitros assistentes acertar os seus relógios com o do árbitro.

39. JOGOS NOTURNOS

- 39.1 Não poderão ser marcados jogos cujo início seja após as 21h30.
- 39.2 Os jogos devem terminar até às 24h00 do dia em que se realizam, havendo uma tolerância de 15 minutos em caso de força maior.

40. JOGOS PARTICULARES

- 40.1 Sempre que um árbitro (Jubilado ou no Ativo), seja convidado por um Clube ou uma Organização para atuar em jogos ou torneios de caráter particular, mesmo que sejam considerados de treino, deve o mesmo proceder da seguinte forma:
- Solicitar por escrito autorização ao Conselho de Arbitragem, devendo o pedido dar entrada nos Serviços com a antecedência mínima de 10 (dez) dias à data da realização do jogo.
 - No pedido devem constar: o dia, a hora, o local, os clubes intervenientes, o escalão etário dos jogadores e as entidades responsáveis pelo jogo ou torneio.
 - Até às 16h00 do 2º dia anterior ao da data prevista para a sua colaboração deve contactar o Conselho de Arbitragem a fim de ser informado do deferimento ou não do pedido.
 - No caso de se tratar de árbitro dos Quadros da F.P.F., deve solicitar ao respetivo Conselho de Arbitragem, a sua não nomeação.
 - É sempre obrigatório o envio do relatório do jogo, bem como das fichas técnicas.



- 40.2 O Conselho de Arbitragem apenas poderá conceder a respetiva autorização desde que, o Clube ou entidade organizadora dos jogos a realizar, tenha dos mesmos dado conhecimento à AFL.
- 40.3 A categoria dos árbitros deve ser consentânea com a dos Clubes participantes ou imediatamente inferior; e os árbitros não se encontrem com a atividade condicionada pelas Normas Regulamentares; ou da sua colaboração não advenha qualquer prejuízo para as nomeações normais do Conselho de Arbitragem.
- 40.4 O Seguro Desportivo só terá validade caso tenham sido cumpridas as todas formalidades referidas nos pontos anteriores.



CAPÍTULO II - DURANTE O JOGO

41. PERMANÊNCIA NA ZONA ENVOLVENTE DO TERRENO DE JOGO

41.1 Para além dos elementos que têm assento nos bancos dos técnicos, durante o tempo regulamentar só poderão entrar e permanecer na zona envolvente do terreno de jogo, entre as linhas de demarcação e o público: os fotógrafos da imprensa quando em serviço, e os elementos indispensáveis aos serviços da radiodifusão e radiotelevisão; desde que devidamente autorizados pelo árbitro e possuam coletes identificativos.

42. PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS

42.1 Sempre que participem atletas surdos-mudos deve o árbitro mencionar tal situação no Relatório do Jogo, e referir se o facto lhe trouxe dificuldades para a direção da partida.

- O árbitro deve utilizar uma bandeirola, se todos os jogadores forem surdos.
- Caso contrário, o árbitro deve usar simultaneamente apito e bandeirola.

43. HIDRATAÇÃO OU ARREFECIMENTO DURANTE OS JOGOS

43.1 Só é permitido ingerir líquidos quando o jogo estiver interrompido.

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

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

43.4 É interdito lançar garrafas ou outros recipientes para o terreno de jogo.

43.5 É permitido uma pausa para hidratação em cada parte, nos jogos disputados com temperatura igual ou superior a 32°C, nos seguintes termos:

- os clubes assim acordem, com a autorização do árbitro, na reunião de organização do jogo;
- Terá lugar por volta dos 30' e 75' de jogo nos jogos de Seniores, Sub-19 e Sub-17 e por volta dos 25' e 65' nos jogos de Sub-15 e Sub-14;
- Terá a duração de 1 minuto e a respetiva duração será adicionada ao tempo de compensação de cada parte (RPO AFL 2024/2025).



43.6 Devido a condições meteorológicas adversas (e.g. humidade e temperatura elevadas), o regulamento da competição pode determinar paragens para arrefecimento (entre 90 segundos e 3 minutos) para permitir a redução da temperatura corporal dos jogadores.

44. CONDUTA IMPRÓPRIA DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

44.1 Se no decorrer de um jogo, um Árbitro Assistente oficial tiver uma conduta imprópria, o Árbitro deve dispensar os seus serviços e providenciar a sua substituição.

44.2 Se o Árbitro Assistente se recusar a abandonar o seu lugar, o Árbitro depois de fazer ver ao referido Árbitro Assistente os inconvenientes que lhe podem acarretar a sua recusa, deve pedir a intervenção da Força de Segurança.

44.3 O árbitro deve informar por escrito a ocorrência ao Conselho de Arbitragem.

45. CAPITÃO DE EQUIPA

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

45.2 Em campo terá de existir sempre um capitão e um sub-capitão, sem os quais o jogo não pode prosseguir, salvo o previsto em 45.4 e 45.5.

45.3 O capitão deverá usar uma braçadeira de cor única que também pode conter a palavra “capitão” ou a letra “C” ou uma tradução da mesma, que também deve ser uma única cor. A braçadeira será transferida para o sub-capitão quando este o substitua.

Caso a braçadeira não cumpra o determinado deve o árbitro indagar o motivo e mencionar os factos no relatório de jogo.

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

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



- 45.6 A passagem da braçadeira para o sub-capitão, a fim de este assumir as funções de capitão, só se torna obrigatória quando o capitão tenha de se afastar da zona envolvente do terreno de jogo (e.g., substituído ou expulso).
- 45.7 Compete também aos delegados designar os jogadores que, quando for caso disso, eventualmente tenham de substituir os sub-capitães no exercício das suas funções.
- 45.8 Se o delegado ao jogo de um Clube se negar a indicar ao árbitro o nome do 3.º elemento, o árbitro ver-se-á forçado a dar o jogo por terminado.
- 45.9 Se o capitão de uma das equipas foi expulso pelo árbitro e este recusar sair do terreno de jogo, o árbitro solicita a intervenção do delegado dessa equipa. Se mesmo assim não resultar, o árbitro dará o jogo por terminado, mencionando os factos no Relatório do Jogo em "Outras Observações". Neste caso árbitro não deve pedir a intervenção da Força de Segurança.

46. EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM ÀS CABINAS NO INTERVALO

- 46.1 No caso de ambas as equipas pretenderem permanecer no terreno de jogo, ficará ao critério do árbitro recolher ou não à sua cabina.
- 46.2 No caso de uma só das equipas permanecer no retângulo durante o intervalo, o árbitro acompanhará a que recolher às cabinas.
- 46.3 Em qualquer dos casos precedentes, o árbitro antes de recolher à sua cabina, responsabilizará o(s) Delegado(s) do(s) Clube(s) por todas as ocorrências que possam verificar-se até que a equipa de arbitragem regresse.

47. AQUECIMENTO DOS SUPLENTES

- 47.1 O aquecimento deve, preferencialmente, ser efetuado atrás da linha de baliza da própria equipa, no espaço compreendido entre a bandeira de canto e o ponto de interseção da linha de baliza com a área de baliza, do lado onde atua o árbitro assistente.
- 47.2 Não sendo manifestamente possível, o aquecimento deverá então ser efetuado atrás do árbitro assistente nº1, nos campos que reúnam condições para tal.
- 47.3 Antes do jogo, o árbitro deve indicar às equipas a zona onde os jogadores suplentes deverão realizar o seu aquecimento.



- 47.4 O Treinador-Adjunto ou o Treinador Estagiário, quando presentes, podem ausentar-se do banco dos técnicos para ministrar os exercícios de aquecimento dos suplentes que se preparam para entrar em jogo.
- 47.5 Cada equipa poderá manter em aquecimento o máximo de cinco suplentes, competindo aos treinadores fazer a gestão dos seus jogadores de modo a cumprir esta determinação.
- 47.6 Se uma equipa já tiver esgotado as substituições, não é permitido que existam suplentes a realizar exercícios de aquecimento.

48. SUBSTITUIÇÕES - PROVAS DE SENIORES E SUB-19

- 48.1 Nos jogos oficiais das categorias de Seniores poderão efetuar-se 5 (cinco) substituições, sem distinção de lugares, não podendo os substituídos voltar ao terreno de jogo.
- 48.2 Nos jogos oficiais das categorias de Sub-19 poderão efetuar-se 7 (sete) substituições, sem distinção de lugares, não podendo os substituídos voltar ao terreno de jogo.
- 48.3 Para o efeito, cada equipa dispõe de três momentos de paragem de jogo para efetuar as substituições que entender por convenientes.
- 48.4 Nos jogos em que o Regulamento preveja prolongamento no fim do tempo regulamentar; as substituições, se tal direito existir, são extensíveis ao prolongamento.
- 48.5 No espaço de tempo que medeia entre o fim do jogo e o início do prolongamento as equipas podem efetuar substituições sem contar como momento de paragem.
- 48.6 Após o início do prolongamento, apenas as equipas que ainda não tenham realizado até ao momento a totalidade dos tempos de paragem previstos na alínea 48.3, é que poderão efetuar substituições; e desde que não tenham já atingido o limite previsto na alínea 48.1.
- 48.7 Os jogadores substituídos podem permanecer no banco dos suplentes, devendo cumprir com o estipulado na alínea 25.6.

49. SUBSTITUIÇÕES - RESTANTES COMPETIÇÕES

- 49.1 Nos jogos oficiais das categorias de Sub-17, Sub-16, Sub-15 e Sub-14, Futebol 9 e Futebol 7, o número de substituições é ilimitado (substituições volantes), podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo.



- 49.2 A fim de facilitar o controlo das substituições, deve existir uma zona de substituições, situada no meio campo do lado dos bancos, a qual pode ser marcada por cones ou algo similar.
- 49.3 As substituições serão obrigatoriamente efetuadas na zona de substituições.
- 49.4 O guarda-redes só pode ser substituído com o jogo interrompido e com autorização do árbitro.
- 49.5 Os jogadores substituídos podem permanecer no banco dos suplentes.

50. PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

- 50.1 Sempre que, no decorrer de um jogo, haja necessidade de proceder a substituições, estas deverão orientar-se de acordo com as seguintes instruções:
- O delegado da equipa ou qualquer dos elementos do banco, vai até junto da linha lateral e informa o árbitro assistente que a sua equipa pretende proceder a uma substituição.
 - Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio campo.
 - Na primeira interrupção de jogo o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeira na horizontal) daquela pretensão.
 - Logo que o árbitro dê sinal para se proceder à substituição, o elemento do banco, levantará uma placa com o número do jogador que vai ser substituído, ou com os números do jogador que vai sair e do jogador que vai entrar.
 - O jogador que vai ser substituído deve abandonar o terreno de jogo no ponto mais próximo na linha delimitadora, a não ser que, por qualquer circunstância, já tenha abandonado o terreno de jogo.
 - Entretanto, o árbitro assistente, aproximando-se do suplente, procederá à identificação do jogador que vai entrar, e receberá do elemento do banco um impresso onde conste o número do jogador que vai sair e o do jogador que vai entrar, registando os minutos da ocorrência.
 - Depois de completada a identificação do substituto e de se certificar que o jogador a substituir já abandonou o retângulo de jogo, o árbitro fará sinal, mandando entrar o suplente.
 - A partir desse momento o suplente é considerado jogador, passando o jogador a substituído.



51. SUBSTITUIÇÕES AO INTERVALO

- 51.1 Uma substituição efetuada durante o intervalo do jogo, ou antes do prolongamento, ou antes do início da 2ª parte do prolongamento; considera-se consumada depois do árbitro ser avisado dessa substituição e o suplente ter penetrado no terreno de jogo pela linha de meio campo.
- 51.2 Nos jogos em que exista 4.º árbitro, este deverá dar conhecimento público das substituições. Para tal, deverá exibir as placas informativas, antes do reinício do jogo, junto da linha de meio campo, cerca de 1 metro para o meio campo em que vai alinhar a respetiva equipa.

52. VALIDAÇÃO DE GOLOS

- 52.1 Quando ocorra um golo, recomenda-se que a equipa de arbitragem atue do seguinte modo:
- Árbitro: Antes de apontar para o centro do terreno, o árbitro deve estabelecer contacto visual com o árbitro assistente, para verificar se existiu alguma irregularidade.
 - Árbitro assistente - Golo válido
Se no seu entender não existiu qualquer situação irregular, o árbitro assistente deve: estabelecer contacto visual com o árbitro; após sinal do árbitro a validar o golo, deverá correr rapidamente ao longo da linha lateral uma distância entre 25 a 30 metros na direção da linha de meio campo, e sem levantar a sua bandeira.
 - Árbitro assistente - Golo irregular
Se no seu entender o golo foi obtido em situação irregular, o árbitro assistente deve manter-se estático e estabelecer contacto visual com o árbitro. Se este não tomar qualquer decisão, deve então levantar e agitar levemente a sua bandeira, e indicar a irregularidade. Ressalvam-se as situações de fora-de-jogo em que a bandeira já foi levantada.

53. SLOGANS, MENSAGENS, IMAGENS

- 53.1 O equipamento não pode conter slogans, mensagens ou imagens; políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com slogans, mensagens ou imagens: políticas, religiosas, pessoais; ou publicidade para além do logótipo do fabricante.
- 53.2 Qualquer jogador que levante a camisola para exibir slogans, mensagens, imagens ou publicidade não autorizada; deverá o árbitro chamá-lo à atenção que tal não é autorizado, e do facto dar



conhecimento às autoridades competentes. Neste caso deve o árbitro no final do encontro mencionar a ocorrência no Relatório do Jogo em "Outras Observações".

54. ANÚNCIO DO TEMPO DE RECUPERAÇÃO - PROVAS DE SENIORES E SUB-19

54.1 Essa indicação será efetuada pelo árbitro assistente, apenas no final da 2.^a parte do jogo e no final da 2.^a parte do prolongamento, de acordo com as seguintes instruções:

- a) No decorrer do último minuto, o árbitro indica ao árbitro assistente através de um gesto com os dedos ou de forma verbal, o número mínimo de minutos que decidiu acrescentar.
- b) O tempo de recuperação traduz-se em minutos completos.
- c) O árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio campo e exibirá a respetiva placa.
- d) Se durante a recuperação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem tempo de recuperação suplementar; este deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios; mas neste caso, não devendo ser anunciado.
- e) Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros os seguintes valores:
 - Por cada substituição: 45 segundos;
 - Por cada avaliação e rápido transporte de jogadores lesionados: 1 minuto;
 - Celebração de golos: 1 minuto;
 - Casos particulares (e.g., guarda-redes assistido em campo): ter em conta o tempo perdido com as situações.
- f) Numa situação de interrupção por lesão grave, os cronómetros dos elementos da equipa de arbitragem não devem parar; devendo no entanto, o árbitro controlar o tempo que o jogo esteve interrompido.
- g) Caso o tempo da interrupção ultrapasse o estabelecido regulamentarmente, o jogo deve ser dado por terminado.



55. EXIBIÇÃO DE CARTÕES

- 55.1 Os cartões (amarelo e vermelho) poderão ser exibidos a: jogadores, suplentes, substituídos e elementos oficiais prevaricadores; a partir do momento em que o árbitro entra no terreno para o início do jogo até que ele próprio o abandone no final do mesmo.
- 55.2 Ao intervalo poderão ser exibidos cartões, desde que o árbitro se encontre no terreno de jogo.
- 55.3 Poderão ser exibidos cartões durante a execução de penaltis para se determinar um vencedor, em jogos que tiverem essa forma de desempate.
- 55.4 Deverá o árbitro, no ato da advertência, isolar o jogador a advertir, de modo a não existirem quaisquer dúvidas sobre qual o jogador a quem foi exibido o cartão amarelo.
- 55.5 Não deve ser exibido o cartão amarelo a um jogador caído no solo.
- 55.6 Se um jogador, a quem deve ser exibido um cartão, tiver de ser transportado em maca, deverá ser-lhe exibido o cartão mesmo nessas circunstâncias.
- 55.7 O árbitro deve obrigatoriamente mencionar no Relatório de Jogo, todas as advertências e expulsões que efectuou durante o jogo.
- 55.8 Nas situações de expulsão, o árbitro deve descrever pormenorizadamente no Relatório do Jogo todas as sanções disciplinares (advertência e expulsão) a que o jogador ou elemento oficial foi sujeito durante o jogo; podendo igualmente fazê-lo nas restantes.

56. EXPULSÃO DE JOGADORES

- 56.1 Se um jogador já advertido pelo árbitro, voltar a cometer qualquer falta que mereça a mesma sanção (advertência), o árbitro deverá exhibir o cartão amarelo, seguido do vermelho.
- 56.2 Se, quando o árbitro advertir um jogador por qualquer falta merecedora dessa sanção, o jogador tiver um comportamento punível com expulsão; já não lhe será exibido o cartão amarelo, mas somente o cartão vermelho.
- 56.3 Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por exemplo reentrar no terreno sem autorização) e logo de imediato cometer outra falta igualmente passível de advertência (por exemplo cortar com a mão uma jogada prometedor da equipa adversária); o árbitro deverá exhibir-lhe o cartão amarelo referente a cada infração e em seguida o cartão vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.



57. JOGADOR EXPULSO QUE SE RECUSA A SAIR

- 57.1 No caso de um jogador expulso pelo árbitro, se recusar a abandonar o terreno de jogo; o árbitro deve recorrer à intervenção do capitão de equipa e se necessário ao delegado da equipa.
- 57.2 Se a intervenção referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo recorrer à Força de Segurança. Nestas circunstâncias, o árbitro deve mencionar pormenorizadamente a ocorrência no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

58. MÍNIMO DE JOGADORES

- 58.1 Um jogo de Futebol 11 só poderá ter início, ou decorrer, com um número mínimo de 7 (sete) jogadores por equipa, e entre os quais incluir 1 (um) capitão e 1 (um) guarda-redes.
- 58.2 Um jogo de Futebol 9 só poderá ter início, ou decorrer, com um número mínimo de 6 (seis) jogadores por equipa, e entre os quais incluir 1 (um) capitão e 1 (um) guarda-redes.
- 58.3 Um jogo de Futebol 7 só poderá ter início, ou decorrer, com um número mínimo de 5 (cinco) jogadores por equipa, e entre os quais incluir 1 (um) capitão e 1 (um) guarda-redes.

59. AVISO, ADVERTÊNCIA OU EXPULSÃO DE ELEMENTOS OFICIAIS

- 59.1 Se um elemento oficial entrar no terreno de jogo sem autorização, o árbitro deve ordenar a sua saída, podendo avisá-lo ou adverti-lo (cartão amarelo) sobre o seu comportamento. Se o mesmo reincidir, o árbitro deve expulsá-lo (cartão vermelho) de imediato do terreno e suas imediações. Igual decisão será tomada se o elemento oficial tiver um comportamento irresponsável.
- 59.2 Quando for cometida uma infração por alguém presente na área técnica (suplente, jogador substituído, jogador expulso ou elemento oficial da equipa) e não seja possível identificar o elemento infrator, deverá o árbitro exibir o cartão amarelo ou cartão vermelho, ao treinador principal que esteja presente na área técnica.
- 59.3 No caso de qualquer elemento do banco se recusar a abandonar a área técnica após ter sido expulso, o árbitro deve solicitar a intervenção dos restantes elementos do banco, no sentido de fazer acatar a sua decisão.



- 59.4 Se a ação referida no número anterior sair frustrada, o árbitro dará o jogo por terminado, não devendo pedir a intervenção da Força de Segurança.
- 59.5 No caso da expulsão recair sobre um elemento da equipa médica, este pode permanecer na área técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível; este elemento poderá continuar a prestar assistência médica aos jogadores que eventualmente necessitem dos seus cuidados.
- 59.6 No caso da expulsão recair sobre o delegado, este não poderá continuar na área técnica; mas poderá continuar a exercer a sua missão, mesmo tendo sido expulso.

60. RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

- 60.1 Quando uma equipa se recusar a recomeçar o jogo, o árbitro deve informar o capitão dessa equipa que dará por terminado o jogo, por motivo de insubordinação e depois suspenderá definitivamente o jogo se os jogadores mantiverem a sua atitude.

61. INTERVENÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

- 61.1 Se no decorrer de um jogo, um agente da Força de Segurança insistir em prender um jogador, suplente, jogador substituído ou elemento oficial inscritos na ficha técnica, sem aguardar que o jogo termine, o árbitro não o deverá permitir. No entanto, se o agente persistir e concretizar a sua atitude, o árbitro deve dar o jogo por terminado, não reatando seja a título for. Deverá descrever os factos no Relatório de Jogo em "Outras Observações".

62. JOGOS INTERROMPIDOS - POR DETERMINAÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

- 62.1 A decisão de evacuação, total ou parcial, do recinto desportivo cabe, exclusivamente, ao Comandante da Força de Segurança. (Lei 39/2009, Artigo 13º - Forças de Segurança).
- 62.2 Se, por qualquer motivo, o comandante da Força de Segurança presente no local, determinar ao árbitro para suspender definitivamente o jogo, este deve:
- Dar cumprimento à determinação, solicitando-lhe que confirme essa decisão por escrito.



- Se o mesmo se recusar a confirmar por escrito, o árbitro deve na mesma dar o jogo por terminado. Em nenhuma circunstância o jogo deve prosseguir se o comandante da força de segurança presente no local, determinar ao árbitro para dar o jogo por findo.
- O árbitro deve chamar os delegados e capitães dos dois Clubes a fim de testemunharem a determinação do comandante da Força de Segurança. Deve mencionar os factos no Relatório do Jogo em "Outras Observações".
- Se a ordem for a de suspender temporariamente o jogo, o árbitro deve acatar essa decisão, tendo em conta as disposições vigentes, ou seja, o jogo não pode estar interrompido por tempo superior a 30 minutos.

63. JOGOS INTERROMPIDOS - POR DETERMINAÇÃO DO ÁRBITRO

- 63.1 Quando por motivo de força maior, o árbitro interromper o jogo, os capitães dos dois Clubes são obrigados a inquirir dele se o jogo prossegue ou não, devendo o árbitro elucidá-los. Considerar-se-á como tendo abandonado o campo a equipa que, a pretexto da interrupção, saia do terreno de jogo sem se certificar junto do árbitro se a suspensão é temporária ou definitiva.
- 63.2 A suspensão tornar-se-á definitiva se o jogo não tiver recomeçado 30 minutos depois da interrupção, não devendo, no entanto, qualquer das equipas abandonar o terreno de jogo sem que o respetivo capitão tenha obtido a confirmação de terem decorrido os 30 minutos.
- 63.3 Após decidida a interrupção definitiva e participada aos capitães das equipas, o árbitro não poderá reconsiderar e intentar o recomeço do jogo, salvo se os jogadores ainda estiveram no terreno de jogo, e apenas no caso de o árbitro verificar que se enganou na contagem de tempo.
- 63.4 No caso da interrupção se dever a desacatos provocados pelo público, o árbitro não deverá recomeçar o jogo sem que a Força de Segurança em serviço garanta a segurança de todos os intervenientes no jogo.

64. JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

- 64.1 Quando por más condições climatéricas, não for possível iniciar ou concluir um jogo, este iniciar-se-á ou concluir-se-á em data e hora acordadas pelos delegados, comunicadas ao árbitro e posteriormente validadas pela AFL. Na falta de acordo cabe à AFL designar nova data.



- 64.2 Quando o jogo for noturno e não possa iniciar-se por falta de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo, realizar-se-á nas condições expressas no número anterior.
- 64.3 Iniciado e interrompido o jogo noturno, por falta ou interrupção de energia elétrica que permita a normal iluminação do campo; o tempo de duração regulamentar do mesmo, completar-se-á com o que faltava jogar no momento da interrupção.
- 64.4 Se, depois de iniciado um jogo, existir uma interrupção, esta não pode exceder os 30 minutos, sendo que se isso acontecer, o jogo é interrompido definitivamente. Este facto, não contempla a intervenção humana.
- 64.5 Nas situações em que o jogo é interrompido, deve o árbitro no seu relatório mencionar esse facto. Nestas circunstâncias o árbitro não deve preencher o campo "Resultado Final".
- 64.6 Para além do descrito na alínea anterior, o árbitro deverá ainda preencher o impresso "Complemento ao Relatório de Jogo", onde deve:
- fazer um desenho assinalando onde a bola se encontrava aquando da interrupção,
 - indicar a quem pertence repor a bola em jogo,
 - os cartões exibidos e os respetivos números dos jogadores das equipas,
 - o resultado no momento da interrupção,
 - o número dos jogadores que obtiveram os golos.

65. AGRESSÕES A ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 65.1 Sempre que qualquer elemento da equipa de arbitragem, em virtude de agressão de um jogador, elemento oficial, dirigente, elemento afeto a um clube, ou ainda um espectador, fique fisicamente impossibilitado de prosseguir no jogo, este deve ser interrompido definitivamente.
- 65.2 Se a agressão foi feita por um jogador, elemento oficial, dirigente ou qualquer outro elemento afeto a um clube, o árbitro deverá:
- a) Informar os capitães que interrompeu definitivamente o jogo.
 - b) Informar o Comandante da Força de Segurança que interrompeu definitivamente o jogo.
 - c) Mencionar o sucedido nas Fichas Técnicas em "Observações do Árbitro".
 - d) Registrar no Relatório de Jogo as sanções disciplinares necessárias.



e) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no Relatório do Jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.

65.3 Quando a agressão for feita por espetadores, o árbitro deverá ainda:

- a) Utilizar os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- b) Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força de Segurança em serviço no campo.
- c) Caso não seja possível dar conhecimento ao Comandante da Força de Segurança, o árbitro deverá fazer a participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima.
- d) Deverá ainda referir no relatório do jogo a identificação do responsável pela Força de Segurança ou pelo menos o Posto ou Esquadra em que foi feita a participação.
- e) Relatar pormenorizadamente a ocorrência no Relatório do Jogo, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
- f) Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo donde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.

66. AGRESSÕES A AGENTES DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

66.1 Sempre que os árbitros tenham que mencionar no seu relatório agressões a Agentes das Forças de Segurança, quer sejam diretamente observadas, quer lhe sejam participadas pelo Comandante da Força de Segurança (ou quem o substitua), devem solicitar, por escrito, a devida confirmação.

67. INCIDENTES GRAVES ENVOLVENDO JOGADORES

67.1 O dever primordial do árbitro, consiste em fazer respeitar as Leis de Jogo, tomando as medidas disciplinares adequadas; antes de velar pela prossecução do jogo.

67.2 Quando ocorram incidentes disciplinares graves, nomeadamente agressões que envolvam vários jogadores, recomenda-se que a equipa de arbitragem atue do seguinte modo:

- a) Árbitro: Deve procurar um local seguro, e tomar nota dos jogadores que, sem sombra de dúvida, estiveram envolvidos nos incidentes.
- b) Árbitro assistente mais próximo: Deve auxiliar o árbitro na identificação dos jogadores envolvidos, podendo para tal, entrar no terreno de jogo e aproximar-se do conflito.



c) Árbitro assistente mais distante: Deve procurar um lugar seguro, onde tenha boa visão do terreno de jogo, para conseguir tomar nota dos jogadores que, sem sombra de dúvida, não estiveram envolvidos nos incidentes.

67.3 Sempre que ocorram incidentes graves, deverá o árbitro mencionar no Relatório de Jogo em "Expulsões" os jogadores e elementos oficiais expulsos; bem como mencionar (sempre que possível) em "Outras Observações" os jogadores e elementos oficiais que não estiveram envolvidos nos incidentes.

67.4 Se a equipa de arbitragem manifestamente não puder, de todo identificar, devido ao seu número, todos os jogadores culpados e que deveriam ser expulsos; deverá o árbitro interromper definitivamente o jogo e remeter um relatório à entidade competente, a qual tomará uma decisão e aplicará as sanções requeridas.

68. MORTE DE ELEMENTOS OFICIAIS INTEGRANTES NO JOGO

68.1 Se no decurso de um jogo, incluindo no intervalo, morrer um dos elementos da equipa de arbitragem, um dos jogadores ou um dos elementos oficiais mencionados na ficha técnica, a partida deve ser definitivamente interrompida.

O Árbitro deve mencionar os factos no Relatório do Jogo em "Outras Observações".



CAPÍTULO III - DEPOIS DO JOGO

69. SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

70. ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

70.1 Na cabine da equipa de arbitragem, apenas é permitida a entrada dos delegados dos Clubes; mas somente antes do início e depois do fim do jogo, e no desempenho das suas funções.

70.2 No intervalo, só a pedido do árbitro se permitirá a entrada das pessoas referidas no ponto 70.1.

70.3 É igualmente permitida o acesso por parte das Forças de Segurança.

70.4 A entrada de qualquer outra pessoa, para além das anteriormente mencionadas, deverá ser registada pelo árbitro no Relatório do Jogo em "Outras Observações".

70.5 Quando devidamente autorizado pelo Conselho de Arbitragem, também é facultado o acesso ao Observador, mas apenas no final do jogo.

70.6 As restrições de acesso à cabine da equipa de arbitragem são extensivas a todos os filiados, salvo se forem atuar em jogo a realizar de seguida.

71. PROTESTOS DE JOGOS

71.1 Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar o delegado do clube sobre os motivos que levam à apresentação de tais protestos.

71.2 Os protestos devem ser apresentados diretamente na AFL.

71.3 Nestas situações o árbitro não deve facultar nem o Relatório de Jogo nem a Ficha Técnica.

72. RESPONSABILIDADE DO ÁRBITRO E DOS ÁRBITROS ASSISTENTES

72.1 É responsabilidade do árbitro remeter o Relatório de Jogo e/ou as Fichas Técnicas no prazo máximo de 72 horas após a realização do jogo.

72.2 Após remeter o Relatório de Jogo, deve o árbitro dar conhecimento do mesmo aos restantes elementos da equipa de arbitragem.



- 72.3 Os árbitros assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.
- 72.4 No entanto, se tiverem qualquer discordância quanto ao seu conteúdo devem comunicar esse facto, por escrito, à AFL, com cópia para o Conselho de Arbitragem.
- 72.5 O árbitro ou árbitro assistente que altere, deturpe, falseie ou omita no Relatório do Jogo factos desportiva ou disciplinarmente relevante; ocorridos no recinto desportivo antes, durante e após a realização do jogo; ou que posteriormente preste falsas declarações ou informações sobre o mesmo; é punido de acordo com as Normas Disciplinares em vigor.

73. ADITAMENTO AO RELATÓRIO

- 73.1 Consideram-se ocorrências extra relatório todos os factos que se venham a verificar depois da equipa de arbitragem sair da cabina, tais como:
- Incidentes com a viatura;
 - Agressões;
 - Ofensas verbais, etc.
- 73.2 Tais ocorrências devem ser mencionadas numa folha de "Aditamento ao Relatório". Este impresso deverá ser enviado junto do Relatório de Jogo.

74. DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 74.1 Após o jogo, quando da chegada da equipa de arbitragem à sua viatura, se verifique que esta se encontra danificada, não estando no local a Força de Segurança ou o delegado da equipa visitada, por motivo destes se terem ausentado; devem os filiados, descrever tais ocorrências na folha de Aditamento ao Relatório e participar a ocorrência no Posto Policial mais próximo.
- 74.2 No caso de não ser possível participar ou dar conhecimento de eventuais danos nas viaturas dos árbitros ao delegado ao jogo da equipa visitada, ou à Força de Segurança; devido, quer por motivo de retirada de emergência, quer pelo facto do acontecimento se processar fora das instalações desportivas; devem os filiados, descrever tais ocorrências na folha de Aditamento ao Relatório e participar a ocorrência no Posto Policial mais próximo.



- 74.3 Devem ser remetidos à A.F.Lisboa, no prazo máximo de 8 (oito) dias, pelo menos dois orçamentos pormenorizados para a reparação da viatura, emitidos por diferentes oficinas.
- 74.4 O documento que comprova a apresentação da queixa no Posto Policial, deverá ser enviado por carta, juntamente com dois orçamentos para a A.F.Lisboa.
- 74.5 Passado o referido prazo sem a apresentação de qualquer orçamento, caduca o direito a qualquer indemnização.

75. ITINERÁRIOS

- 75.1 Os elementos da equipa de arbitragem, devem aceitar as sugestões do Comandante da Força de Segurança, no sentido de utilizarem os itinerários indicados, sobretudo quando saírem das cabinas e procurarem sair da localidade.



ANEXOS



VISTORIA DE VEÍCULO

Este impresso, que é de preenchimento obrigatório, faz parte integrante do relatório do jogo, devendo ser remetido à AFL juntamente com aquele, devidamente assinado nos espaços indicados para o efeito.

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

A - Vistoria Prévia			
Antes do jogo às	Hora	Min	
O Árbitro			
O Delegado ao jogo da equipa visitada			
B - Vistoria Final			
Preencher após o final do jogo no caso da existência de danos	Hora	Min	
	s	.	
O Árbitro			
O Delegado ao jogo da equipa visitada			
O Comandante da força policial a)			

a) Caso esteja presente



INVENTÁRIO DE VALORES

A _____, de _____, de 20____, em _____, no recinto _____, realizou-se o jogo nº _____, do Campeonato Distrital _____, entre as equipas _____ / _____.

Pela Equipa de Arbitragem foram entregues à guarda do Delegado do Clube visitado (_____), os seguintes valores:

DESIGNAÇÃO	DESCRIÇÃO DO ARTIGO

CONFIRMAÇÃO DA ENTREGA DOS REFERIDOS ARTIGOS ANTES DO JOGO:

Representante da Equipa de Arbitragem

Delegado do Clube Visitado

CONFIRMAÇÃO DA DEVOLUÇÃO DOS ARTIGOS APÓS A REALIZAÇÃO DO JOGO:

Representante da Equipa de Arbitragem

Delegado do Clube Visitado



IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES

(A Equipa de Arbitragem pode dispensar o preenchimento deste documento se o jogador apresentar o **original** do seu Bilhete de Identidade / Cartão de Cidadão)

De acordo com o Regulamento das Provas Oficiais, aprovado em Assembleia Geral de 28.06.2007, abaixo se procede à identificação do jogador:

Prova / Campeonato: _____

Jogo: _____ / _____

A preencher pelo Jogador
(nome completo)

Nome Completo: _____

Filiação: _____ e

Naturalidade: _____

Data de Nascimento: ____ de ____ de ____

Morada: _____

Código Postal: _____ - _____

Assinatura do Jogador

Assinatura do Delegado



Associação de Futebol de Lisboa

FALTA DO CARTÃO LICENÇA

JOGADORES OU ELEMENTOS OFICIAIS

CODIGO DO JOGO								TIPO DE FUTEBOL		
								FUTSAL	FUT. 7	FUT. 11

PROVA	DATA (d / m / a)

EQUIPA A (VISITADA)	EQUIPA B (VISITANTE)

FALTA DE APRESENTAÇÃO DO CARTÃO / LICENÇA DE JOGADORES OU ELEMENTOS OFICIAIS												
CLUBE		CAMISOLA	ASSINATURA DO JOGADOR OU ELEMENTO OFICIAL	DOCUMENTO	Nº DO DOCUMENTO							
A	B											
A	B											
A	B											
A	B											
A	B											
A	B											
EQUIPA A – Assinatura do Delegado						EQUIPA B – Assinatura do Delegado						



LEVANTAMENTO DE CARTÕES

CLUBE

CODIGO DO JOGO										TIPO DE FUTEBOL		
										FUTEBOL 11	FUTSAL	FUTEBOL 7

PROVA

DATA (DD / MM / AA)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

EQUIPA A (VISITADA)

EQUIPA B (VISITANTE)

Para os devidos efeitos declaro que procedi ao levantamento dos cartões dos jogadores e elementos agregados, constantes na Ficha Técnica, referente ao jogo acima identificado.

NOME COMPLETO

IDENTIFICAÇÃO

Tipo de documento (BI / CC / Licença AFL ou FPF / outro) Nº



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CARGO

ASSINATURA



ANOTAÇÃO DE SUBSTITUIÇÕES

CLUBE:		CLUBE:	
PROVA:		PROVA:	
DATA:		DATA:	
SAI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENTRA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> 1º T	<input type="text"/> 2º T	<input type="text"/> 1º T	<input type="text"/> 2º T
TEMPO <input type="text"/> m	<input type="text"/> m	TEMPO <input type="text"/> m	<input type="text"/> m
Este impresso deve ser entregue ao árbitro assistente.		Este impresso deve ser entregue ao árbitro assistente.	

COMPLEMENTO AO RELATÓRIO DE JOGO

(PREENCHER QUANDO O JOGO NÃO TERMINAR)

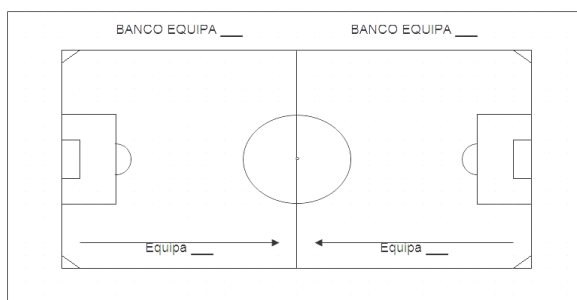
CODIGO DO JOGO							TIPO DE FUTEBOL		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FUTSAL	FUT. 7	FUT. 11
							DATA (d / m / a)		



PROVA	
EQUIPA A (VISITADA)	EQUIPA B (VISITANTE)
MOTIVO QUE LEVOU À INTERRUPTÃO DO JOGO	

- * O pontapé de saída foi a favor da equipa _____;
- * O Jogo foi interrompido aos ____ minutos da ____ª parte;
- * O resultado na altura da interrupção era de ____ / ____ a favor da equipa _____;
- * O jogo recomeça com _____;
- * Registo de faltas acumuladas (**Futsal**): Equipa A _____ Equipa B _____
- * Pedido de "tempo morto" (**Futsal**): - Equipa A ____ - Equipa B _____

Futebol de Onze



IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM			
IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM			
FUNÇÃO	NOME COMPLETO	ASSINATURA	CÓDIGO FILIADO
ÁRBITRO			
ASSISTENTE 1			
ASSISTENTE 2			
2º ÁRBITRO			
CRONOMETRIST			
A			
4º ÁRBITRO			

