

FPF



**Manual de Instruções
para Árbitros Futebol
2025/2026**

Índice

01	ÍNDICE	1
02	MENSAGEM DO PRESIDENTE	2
03	Capítulo 1 - ANTES DO JOGO	3
04	Capítulo 2 - DURANTE O JOGO	26
05	Capítulo 3 - APÓS O JOGO	38
06	ANEXOS FPF	45
07	Capítulo 4 - CARTÃO BRANCO	57
08	Capítulo 5 - LIGA PORTUGAL	59
09	ANEXOS LIGA PORTUGAL	65

02. MENSAGEM DO PRESIDENTE



Caros(as) Árbitros(as) e Agentes de Arbitragem,

É com enorme satisfação que apresento esta nova edição do Manual de Instruções para Árbitros de Futebol. Este documento, mais do que um conjunto de regras e procedimentos, é um guia prático para o desempenho da nossa função com rigor, ética e profissionalismo.

A arbitragem é um pilar fundamental do futebol.

A nossa missão vai muito além de aplicar as Leis de Jogo: somos os guardiões da verdade desportiva, os mediadores de conflitos e um exemplo de conduta dentro e fora de campo que não pode deixar dúvidas. Em cada decisão tomada, devemos assentar um conhecimento sólido, uma preparação constante e uma

imparcialidade absoluta.

O presente manual reúne, de forma clara e estruturada, as orientações essenciais para o exercício da arbitragem em todas as competições oficiais, harmonizando as diretrizes internacionais com as especificidades do nosso contexto nacional. Aqui, encontrará não apenas as normas técnicas, mas também procedimentos administrativos, protocolos de comunicação e recomendações para a vossa preparação física e mental.

A atualização contínua destas normas é fruto de um trabalho conjunto entre o Conselho de Arbitragem e a sua Academia, onde todos partilharam o seu saber e vivência para garantir que este manual seja uma ferramenta útil e prática.

Peço a cada um de vós que o consultem com frequência, que o utilizem como referência e que nele encontrem motivação para manter sempre os mais elevados padrões de desempenho. O respeito pelo jogo, pelos jogadores, pelos treinadores, pelos adeptos e por nós próprios começa no cumprimento rigoroso destas orientações.

Desejo-vos uma excelente época desportiva, pautada pelo profissionalismo, pela serenidade nas decisões e pelo orgulho de servir a Arbitragem Nacional.

Com estima e confiança,

Luciano Gonçalves

(Presidente do Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol)

03. CAPÍTULO 1 - ANTES DO JOGO

1 - EQUIPAMENTO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

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

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

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

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

2 - UTENSÍLIOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

- a) Apito(s);
- b) Relógio(s) (com cronómetro);
- c) Cartões: Branco, Amarelo e Vermelho;
- d) Bloco de apontamentos (ou outro meio de registar as informações relativas ao jogo).

2.2 - Devem ainda ser portadores de:

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

2.3 - Os árbitros assistentes devem munir-se em conformidade com as Leis do Jogo (Lei 5):

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

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

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

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

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

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

3 - CHEGADA ÀS INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

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

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

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

3.4 - No caso das competições profissionais a chegada às instalações deverá ser no mínimo com uma antecedência de cento e vinte minutos.

4 - VISTORIA / INSPECÇÃO DO TERRENO DE JOGO

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

- a) O estado do terreno de jogo (se está em condições para a prática do futebol, não oferecendo perigo para os jogadores);
- b) As marcações (se são visíveis, com linhas contínuas e com materiais não perigosos). Nos campos com relva artificial podem existir outras marcações, a cor diferente e claramente distinta das marcações de futebol, devendo as de futebol II ser em branco;
- c) As bandeirolas (se respeitam a altura e a forma definidas nas Leis do Jogo);
- d) As balizas e respetivas redes (se estão bem presas ao solo e à baliza de forma a não deixarem passar a bola e se os fios utilizados não têm uma espessura inferior a 2,5 milímetros). Nova vistoria deve ser feita antes do início da 1.^a e da 2.^a parte, pelo árbitro assistente que atua mais próximo de cada uma das balizas;
- e) As placas numeradas ou placard luminoso para as substituições;
- f) A existência de maca para transporte de jogadores lesionados, em caso de necessidade;
- g) Na vistoria poderão ter a companhia dos elementos definidos para o efeito no Regulamento da Competição. Poderão ainda efetuar os testes dos sistemas de comunicação que possuam.

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

5 - DIMENSÕES E PISO DO TERRENO DE JOGO

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

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

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

6 - ÁREAS TÉCNICAS E BANCO DE SUPLENTES

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

- a) A área técnica estende-se um metro para cada lado dos lugares sentados e para a frente até um metro da linha lateral;
- b) Recomenda-se que se utilizem marcações para delimitar a área técnica.

6.2 - Os ocupantes das áreas técnicas:

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

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

- a) Até 12 Jogadores suplentes para o Futebol de 11, conforme definido pelo Regulamento da Competição;
- b) Delegado(s);

- c) Treinador(es);
- d) Médico;
- e) Enfermeiro/Fisioterapeuta/Massagista.

6.4 - No Campeonato de Portugal é obrigatória a presença de um Delegado ao Jogo e um Treinador, em conformidade com o Regulamento da prova (Artigo 49.º Composição dos bancos de suplentes, ponto 4).

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

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

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

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

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

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

6.11 - Bancos Técnicos: pede-se rigor, bom senso e coerência na gestão dos respetivos elementos: extravasar emoções é aceitável, injuriar ou fazer gestos ofensivos não. Cabe aos árbitros “traçar a linha” e expulsar culpados de condutas irresponsáveis;

6.12 - Os elementos dos bancos suplementares têm o especial dever de recato e o seu comportamento deve ser ainda mais urbano. Maior rigor em relação a estes;

6.13 - Nas competições em que existir 4º árbitro, este deve desempenhar papel fundamental na gestão dos bancos, evitando que a sua ação perturbe o foco dos seus colegas de campo. Deve ser sensato e educado, mas também muito firme.

6.14 - Devem ser sempre consideradas as especificações particulares de cada um dos regulamentos da competição.

7 - ZONA TÉCNICA

7.1 - Não dispensando a consulta do regulamento da prova, os Clubes definem para cada recinto desportivo a Zona Técnica, podendo a FPF emitir parecer, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:

- a) Zona representada determinada pela organização para o efeito;
- b) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
- c) Zona de corredores de acesso ao terreno de jogo, aos balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- d) Balneários dos Clubes e da equipa de arbitragem;
- e) Sala de controlo antidopagem;
- f) Área técnica, nos termos das Leis do Jogo.

8 - ACESSO E PERMANÊNCIA NA ZONA TÉCNICA

8.1 - Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:

- a) Delegados da FPF ou, o Diretor de Jogo, a Equipa de Arbitragem e o staff da FPF;
- b) Fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados e inscritos nas fichas técnicas;
- c) Um técnico de equipamentos;
- d) Gestor de Segurança de ambos os clubes e Coordenador de Segurança;
- e) Agentes da força de segurança;

- f) Assistentes de recintos desportivos;
- g) Apanha-bolas, quando aplicável;
- h) Presidentes dos Clubes;
- i) Membros da Secção da área não profissional do Conselho de Arbitragem da FPF em exercício de funções;
- j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;
- l) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
- m) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da FPF, em exercício de funções no cumprimento de um contrato de patrocínio;
- n) Maqueiros e demais elementos dos serviços de emergência médica;
- o) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
- p) Diretor de Imprensa;
- q) Diretor de Campo;
- r) Elementos da equipa técnica que não estejam na ficha técnica.

8.2 - Os agentes referidos nas alíneas c), i) e p) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até quinze minutos antes da hora marcada para início do jogo e quinze minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada e, quando o jogo for o da final, a FPF não se oponha a tal acesso ou permanência.

8.3 - Os agentes referidos nas alíneas f), h) e q) podem permanecer na Zona Técnica sem restrições.

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

8.5 - Os agentes referidos nas alíneas f), j), k), l), m), n) e o) podem, durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espectadores.

8.6 - O agente referido na alínea j) do número 8.1 tem acesso à Zona Técnica, durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida, desde que antes do início do jogo tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.

8.7 - Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando aplicável, é permitida a presença de um técnico de suporte ao VAR na zona técnica.

8.8 - Compete aos Clubes e à FPF determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 8.4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos daqueles.

8.9 - O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 8.4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela FPF.

8.10 - Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube visitado como destinados ao exercício das suas funções

8.11 - Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo, aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais, podem entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da FPF ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles.

8.12 - O acesso à sala de controlo antidopagem é feito nos termos da Lei.

8.13 - Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.

8.14 - É obrigatória a utilização, a todo o tempo, das credenciais emitidas pelos Clubes ou pela FPF.

8.15 - Sem prejuízo do disposto no presente artigo, todos os elementos credenciados, com autorização expressa da FPF, podem permanecer na zona técnica.

8.16 - Devem ser sempre consideradas as especificações particulares de cada um dos regulamentos da competição.

9 - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADORES E ELEMENTOS OFICIAIS

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

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

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

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

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

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

- a) Qualquer dirigente do clube, ainda que sem credencial;
- b) Treinador;
- c) Secretário Técnico;
- d) Capitão da equipa;

- e) Sub-Capitão da equipa.

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

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

9.7 - Nas competições profissionais, a ficha técnica é preenchida pelos clubes até setenta e cinco minutos antes da hora de início do jogo e validada pelo árbitro até sessenta minutos antes do início de jogo, em moldes definidos pelo Regulamento da Competição.

10 - FALTA DOS CARTÕES LICENÇA

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

- a) Além da obrigatoriedade das assinaturas dos jogadores, deverão os delegados nessas circunstâncias, apresentar ao árbitro os Bilhetes de Identidade/CC ou outro documento de identificação oficial (com fotografia), de modo que a identificação dos jogadores, por parte do árbitro, não deixe margem para qualquer dúvida.
- b) Se o documento de identificação oficial referido na alínea anterior não contiver a fotografia do jogador em questão, o delegado do Clube deverá entregar ao árbitro uma declaração escrita em papel comum, confirmando que o mesmo diz respeito ao jogador que assinou no boletim do jogo.
- c) Nos casos indicados nas duas situações anteriores, deverá o árbitro fazer, no seu relatório, menção expressa e pormenorizada da ocorrência, referindo o documento apresentado.

11 - FALTA DE COMPARÊNCIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

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

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

- a) No caso de não chegarem a acordo, a escolha do árbitro deve ser feita pelo Observador dos árbitros ao jogo ou, na falta deste, por qualquer dirigente da Federação ou Associação que se encontre presente.
- b) Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados no ponto anterior, os Delegados dos clubes sortearão entre si qual deles designará o árbitro e aquele a quem competir esse encargo, procurará entre a assistência, um árbitro oficial.
- c) O árbitro escolhido nas presentes condições não pode ser recusado por nenhuma das equipas.
- d) Nenhum árbitro oficial em atividade pode negar a sua cooperação nos casos referidos.
- e) Se não houver, na assistência, nenhum árbitro oficial, devem os delegados dos dois Clubes, acompanhados dos capitães, pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os delegados sortearão entre si aquele que o deve designar.
- f) Aquele a quem competir esse cargo recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança ou confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa ou em última instância, entregará a direção do jogo ao capitão da sua equipa.
- g) Qualquer das hipóteses previstas não implica redução numérica nos elementos das equipas em jogo.

11.4 - O Clube que se recusar a cumprir o disposto nos números 11.1, 11.2 e 11.3, será punido por falta de comparência no encontro em que tal se verificar, sem prejuízo de multa que, pela infração cometida, lhe venha a ser aplicada.

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

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

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

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

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

11.8 - Para o recrutamento referido no ponto 11.7, os delegados deverão seguir o critério preconizado número 11.3, tendo em atenção o disposto nos nºs 11.4 e 11.5.

11.9 - Se no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o n.º 11.6.

11.10 - Em nenhum caso o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa. Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, se verificar algum dos casos referidos no número 11.9 e não for possível a substituição.

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

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

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

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

12 - ATRASO DE UMA EQUIPA

12.1 - Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar um jogo por motivo que não lhe seja imputável, se a FPF/árbitro estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deve aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo. Exceção feita a jogos da Taça de Portugal, onde o tempo máximo de espera é de sessenta minutos.

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

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

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

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

13 - OFENSAS À EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

14 - POLICIAMENTO DE JOGOS DE FUTEBOL

14.1 - Não deve ser dado início ao jogo sem a presença da Força Policial ou dos assistentes de recinto desportivos (ARDs) onde estes elementos substituam a Força Policial. Nos jogos de competições não profissionais onde não é obrigatória a presença dos elementos anteriormente referidos, é obrigatória a presença de um PCS (Ponto de Contato com a Segurança), que pode ser coadjuvado no exercício das suas funções.

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

14.3 - O PCS tem os seguintes deveres:

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

14.4 - Os Auxiliares do PCS têm os seguintes deveres:

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

14.5 - No caso em que se tenha que de preencher o Boletim de Segurança, o mesmo deve ser assinado pelos delegados ao jogo, pelo árbitro e pelo PCS e submetido à FPF juntamente com o relatório do jogo.

15 - BOLAS A UTILIZAR

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

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

15.3 - Sempre que sejam utilizadas bolas suplementares ao redor do terreno de jogo, estas devem ser colocadas em cima de cones ou suportes visíveis, de forma equidistante e acessível, assegurando que não interferem com o normal desenrolar da partida.

16 - CAPITÃO DE EQUIPA

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

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

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

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

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

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

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

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

16.9 - Quando o guarda-redes for o capitão, a equipa deve indicar um “sub-capitão” que o represente nas situações em que o árbitro poderá explicar algumas decisões. Esse elemento deve acompanhá-lo ao sorteio inicial, para que seja claro para todos (equipas, técnicos e público) quem é o elemento escolhido para essa função.

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

17 - ENTRADA NO TERRENO DE JOGO E PROCEDIMENTOS INICIAIS

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

17.2 - Nas competições em que haja 4.º árbitro, este não deve entrar no terreno conjuntamente com a equipa de arbitragem.

17.3 - Em seguida devem alinhar de frente para a tribuna, a uma distância de 7 a 9 metros da linha lateral, sobre a linha de meio-campo para procederem à saudação regulamentar. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem. Por fim a equipa visitante cumprimenta os árbitros e a equipa visitada e, de seguida, a equipa visitada cumprimenta a equipa de arbitragem. Esta cerimónia não deverá prejudicar a hora marcada para o início do jogo.

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

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

18 - SORTEIO INICIAL

18.1- O sorteio inicial, ou no início de prolongamento caso aplicável, deverá ser feito no terreno de jogo, sobre a linha de meio-campo, a uma distância de sete a dez metros da linha lateral. A escolha da face da moeda compete ao capitão da equipa visitante. Se o encontro for em campo neutro compete ao árbitro indicar a face da moeda que cabe a cada equipa.

18.2 - A equipa que vencer o sorteio inicial pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a 1.ª parte ou se faz o pontapé de saída. Em conformidade, é atribuído o pontapé de saída ou a decisão da baliza que pretende atacar durante a 1.ª parte.

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

19 - REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Nas costas das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
- b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;

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

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

19.10- A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela FPF, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à FPF requerimento próprio, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.

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

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

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

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

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

19.15 - Nas competições profissionais os requisitos dos equipamentos estão definidos no respetivo Regulamento da Competição.

20 - PROTESTOS DE JOGOS

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

20.2 - Protestos sobre irregulares condições dos campos de jogo:

20.2.1 - Antes do início do jogo:

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

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

20.3 - Protestos sobre erros de arbitragem:

- a) Só poderão ser considerados se forem manifestados ao árbitro pelo delegado do Clube ao jogo, após o encontro.

- b) Nestes casos o árbitro é obrigado a facultar o boletim do jogo, devendo o delegado assinar no local próprio.
- c) Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar dos motivos que levam à apresentação de tais protestos.

20.4 - Protestos sobre qualificação de jogadores:

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

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

21 - DURAÇÃO DOS JOGOS

21.1 - Os jogos terão a seguinte duração:

- a) Seniores/ Juniores "A"/Femininos = noventa minutos;
- b) Juniores "B" (Juvenis) = noventa minutos;
- c) Juniores "C"(Iniciados) = oitenta minutos;
- d) Juniores "D" (Infantis/Fut 7 e 9) = sessenta minutos;
- e) Intervalo - Não deverá exceder os quinze minutos.

21.2 - Para além do que aqui está determinado, cabe aos Regulamentos de cada competição definir a duração de jogo.

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

22 - JOGOS NOTURNOS E PARTICULARES

22.1 - Os jogos devem terminar até às vinte e quatro horas do dia em que se realizam, havendo uma tolerância de quinze minutos em casos de força maior.

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

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

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

04. CAPÍTULO 2 - DURANTE O JOGO

1 - ATRASO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

2 - ATRASO DE UMA OU DAS DUAS EQUIPAS À CHEGADA AO TÚNEL DE ACESSO

2.1 - No túnel de acesso, o árbitro deve indagar o capitão da equipa atrasada qual o motivo do atraso e mencionar os factos no relatório.

3 - CONDUTA IMPRÓPRIA DE ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

4 - NÚMERO E PROCESSO DE SUBSTITUIÇÕES

4.1 - SENIORES / JUNIORES "A" e JUNIORES "B" (Juvenis):

- a) Consultar regulamento de competições da FPF para substituições de jogadores.

4.2 - JUNIORES "C" (Iniciados) e "D" (Infantis):

- a) Consultar regulamento de competições da FPF para substituições de jogadores.
- b) Os jogadores substituídos não podem reentrar em campo (exceto no caso de substituições volantes previstos no regulamento da competição).

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

- a) O delegado da equipa ou qualquer dos elementos autorizados a ocupar o banco dos técnicos, vai até junto do 4º árbitro informando-o que a sua equipa pretende proceder a uma substituição. Na inexistência deste, o procedimento deve ser efetuado para com o árbitro assistente.
- b) Simultaneamente o suplente deverá dirigir-se para junto da linha de meio-campo.
- c) Na primeira interrupção de jogo, o árbitro assistente informa o árbitro através do sinal convencional (bandeirola na horizontal) de que foi pedida uma substituição; o 4º árbitro levantará a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco.

- d) Logo que o árbitro dê sinal para se proceder à substituição, o jogador que vai ser substituído deve dirigir-se para a linha de meio-campo onde se procederá à substituição, a não ser que, por qualquer motivo admitido pelas Leis do Jogo, já tenha abandonado o terreno de jogo.
- e) O 4º árbitro, ou na inexistência deste, o árbitro assistente, recebe do delegado ou do elemento do banco um impresso, onde consta o número dos jogadores envolvidos na substituição. Deverá verificar o equipamento do jogador substituto, assim como registar o tempo de jogo a que se efetua a substituição.
- f) Depois de se certificar que o jogador substituído saiu pela linha de meio-campo, ou eventualmente por um outro local mais próximo, o árbitro fará sinal, dando autorização ao suplente para entrar no terreno de jogo.
- g) Os jogadores substituídos, não podem voltar a participar no jogo (exceto no caso de substituições volantes previstos no regulamento da competição).
- h) Os jogadores substituídos podem ocupar o banco dos suplentes.

4.4 - Substituição ao intervalo ou antes do prolongamento:

- a) O delegado da equipa ou outro elemento do banco pede a substituição ao 4º árbitro, ou na inexistência deste ao árbitro assistente, entregando-lhe o impresso de substituição;
- b) O 4º árbitro deverá exibir a placa de substituição com os números dos jogadores substituídos e substitutos. Caso não exista 4º árbitro, este procedimento de exibição de placa é efetuado pelo delegado, ou qualquer outro elemento do banco, após a vistoria das balizas por parte do árbitro assistente e quando este já se encontrar junto a si na linha de meio-campo.
- c) O jogador suplente indicado ao árbitro como guarda-redes suplente, pode substituir, além do guarda-redes efetivo, qualquer outro seu colega. Para tal terá de vestir uma camisola igual à dos restantes jogadores da sua equipa.

5 - ANÚNCIO DO TEMPO DE COMPENSAÇÃO

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

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

- a) No decorrer do último minuto o árbitro indica ao 4.º árbitro ou árbitro assistente - através de um gesto com os dedos ou de forma verbal - o número de minutos que decidiu acrescentar. Deve tratar-se de minutos completos e não de meios minutos ou de segundos;
- b) O 4.º árbitro, no final do tempo regulamentar, procederá então à exibição da placa com o número de minutos concedidos, para informação dos jogadores, treinadores, público e órgãos da comunicação social. Se não houver 4.º árbitro, o árbitro assistente, na primeira interrupção, dirigir-se-á à linha de meio-campo e exibirá a respetiva placa;
- c) Se durante a compensação do tempo perdido ocorrerem acontecimentos que originem novas interrupções de jogo, o tempo perdido deverá ser acrescido, usando os mesmos critérios, não devendo, nesse caso, ser anunciado publicamente. Sugere-se informação aos capitães de equipa sobre a concessão de “descontos sobre descontos”.
- d) Para uniformização de critérios, recomenda-se aos árbitros que, para efeitos de recuperação das paragens de jogo concedam os seguintes valores:
 - i. Cada substituição - quarenta e cinco segundos, em média;
 - ii. Cada assistência e/ou transporte de jogadores lesionados - um minuto, em média;
 - iii. Casos particulares - ter em conta o tempo perdido (exemplos: guarda-redes assistido em campo, paragem para hidratação de jogadores, etc.).

6 - AÇÕES DISCIPLINARES

6.1 - 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.

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

6.3 - Se um jogador tiver um comportamento merecedor de advertência (por ex.: entrar no terreno sem autorização) e logo cometer outra falta igualmente passível de advertência (por ex.: jogar a bola com a mão

cortando uma jogada prometedora da equipa adversária), o árbitro deverá exhibir-lhe o amarelo referente a cada infração e em seguida o vermelho correspondente à expulsão por acumulação de amarelos.

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

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

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

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

6.8 - Não devem ser exibidos cartões a um jogador caído no solo, excecionalmente em casos de cartão vermelho em que o jogador não se quer levantar de imediato.

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

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

6.11 - Quando o árbitro tiver de expulsar qualquer elemento do banco (delegado, médico, massagista, treinadores) deverá utilizar o respetivo cartão.

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

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

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

6.15 - Um jogador que é expulso:

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

7 - RECUSA DE UMA EQUIPA EM RECOMEÇAR O JOGO

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

7.2 - Após o aviso, caso se mantenha essa atitude, suspenderá definitivamente o jogo.

8 - INCIDENTES GRAVES

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

9 - ZONA ENVOLVENTE AO TERRENO DE JOGO

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

10 - HIDRATAÇÃO DURANTE OS JOGOS

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

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

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

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

10.5 - É permitida uma pausa para hidratação em cada parte, nos jogos disputados com temperatura igual ou superior a 32º C, em conformidade com as Leis do Jogo e nos seguintes termos:

- a) Os clubes assim acordem, com a autorização do árbitro, na reunião de organização de jogo;

- b) Terá lugar por volta dos 30' e dos 75' de jogo mediante indicação do árbitro;
- c) Terá duração de até um minuto e a respetiva duração será adicionada ao tempo de compensação de cada parte.

11 - ZONA DE AQUECIMENTO DOS JOGADORES SUPLENTES

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

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

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

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

11.5 - Antes do jogo, o árbitro (ou o 4º Árbitro) indicará às equipas a zona onde os jogadores deverão fazer o seu aquecimento e no caso de o Regulamento da competição determinar diferente do referido em 11.4, deve ser informado de forma igual este preceito.

12 - INTERVENÇÃO DA AUTORIDADE

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

13 - JOGOS INTERROMPIDOS

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

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

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

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

13.5 - No caso da interrupção se dever a desacatos provocados pelo público, o árbitro não deverá recomeçar o jogo sem que a Força Policial em serviço garanta a segurança de todos os intervenientes no jogo. Contudo, não havendo força policial, o árbitro, consoante a gravidade dos incidentes, poderá dar de imediato o jogo por terminado.

14 - JOGOS NÃO INICIADOS OU NÃO CONCLUÍDOS

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

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

14.3 - Iniciado e interrompido o jogo, pelos motivos acima indicados, o tempo de jogo em falta completa-se com o resultado que se verificava no momento da interrupção, recomeçando em conformidade, com os mesmos jogadores, salvo situações justificadas por um profissional de saúde.

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

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

14.6 - Deverão ser consideradas as normas existentes de cada uma das competições.

15 - AGRESSÕES À EQUIPA DE ARBITRAGEM OU AGENTES DE AUTORIDADE

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

15.2 - Quando a agressão for feita por espectadores deverá:

- a) Utilizar todos os meios ao seu alcance para a identificação do agressor ou agressores.
- b) Dar conhecimento do facto ao Comandante da Força Policial em serviço no campo.
- c) Caso não seja possível o referido na alínea acima, deverá fazer a devida participação da ocorrência no Posto Policial da localidade mais próxima.

- d) Deverá referir no relatório do jogo a identificação do responsável pela Força Policial e/ou o Posto em quem foi feita a participação, bem como todos os pormenores da ocorrência, referindo qual o tipo de agressão e qual o tipo de lesões sofridas.
- e) Deverá dirigir-se a um estabelecimento hospitalar mais próximo de onde se realizou o jogo, a fim de ser observado, solicitando documento comprovativo.
- f) Deverá ainda apresentar a devida participação em Tribunal Judicial. A F.P.F. fornecerá o apoio jurídico julgado necessário.

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

16 - EQUIPAS QUE NÃO REGRESSAM AOS BALNEÁRIOS NO INTERVALO

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

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

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

16.4 - A equipa de arbitragem deve reentrar em campo aos 13 minutos de intervalo se nenhuma das equipas estiver presente no túnel de acesso até esse momento.

16.5 - Já dentro do terreno de jogo e de forma bem visível e notória, o árbitro deve indagar junto do capitão da equipa que atrasou qual o motivo do seu atraso, indicando que reportará os factos no relatório de jogo.

17 - TAÇA DE PORTUGAL - DESEMPATES

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

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

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

17.4 - Se da aplicação do critério referido no número anterior a igualdade persistir ou em caso de empate em ambos os jogos da meia-final, é apurado para a final o Clube em conformidade com o Regulamento de Competição correspondente.

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

18 - PARTICIPAÇÃO DE SURDOS-MUDOS

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

19 - IMEDIATAMENTE ANTES DO FINAL DO JOGO

19.1 - É recomendado terminar o jogo em zona neutra, sem indícios de saída “rápida” de uma das equipas (em função do “desposicionamento” dos jogadores ou de possibilidade de arremesso de bola longa).

19.2 - Quando ainda houver tempo útil de jogo para ser jogado aquando de uma paragem, é recomendado que se permita o respetivo reinício (pontapé-livre, pontapé de canto ou lançamento lateral), bem como o desfecho da jogada.

19.3 - O jogo deve ser terminado com três apitos audíveis.

05. CAPÍTULO 3 - APÓS O JOGO

1 - SAÍDA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1.1 - A equipa de arbitragem só deve abandonar o terreno de jogo, depois dos jogadores das duas equipas o terem feito, ou em casos excecionais em que a(s) equipa(s) fiquem no terreno de jogo, deve responsabilizar os delegados e abandonar o terreno de jogo.

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

2 - ACESSO À CABINA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

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

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

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

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

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

2.7 - Mediante autorização do árbitro, têm ainda acesso ao balneário da equipa de arbitragem nas competições profissionais, os delegados dos clubes intervenientes, o diretor de campo, o diretor de segurança da equipa visitada, forças de segurança pública, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista, bem como elementos da Liga em serviço e respetivos serviços técnicos.

3 - DANOS CAUSADOS NA VIATURA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

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

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

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

4 - ITINERÁRIOS

4.1 - Os elementos da equipa de arbitragem devem obrigatoriamente cumprir os itinerários indicados pelas forças policiais, sempre que estas o determinem, nomeadamente em situações de risco elevado, quer na saída das instalações desportivas, quer no percurso de regresso a casa.

5 - OFERTAS E LEMBRANÇAS

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

5.2 - No âmbito das competições profissionais não são disciplinarmente relevantes as ofertas conforme os usos e costumes desportivos, desde que constituam exclusivamente merchandising do clube ou produtos tradicionais da região, entendendo-se estes como produtos alimentares ou artesanais típicos, devidamente identificados e sem associação a marcas comerciais externas, de valor não superior a €150.00, computados por jogo e por agente.

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

6 - RELATÓRIO DE JOGO

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

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

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

6.3 - Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em INSTALAÇÕES:

- a) Deficiências na cabina do árbitro;
- b) Deficiências nos acessos às cabinas e ao terreno de jogo;
- c) Deficiências no terreno ou nos apetrechos do campo;
- d) Falta de condições de higiene nas cabinas ou outras áreas de utilização da equipa de arbitragem;
- e) Etc.

6.4 - Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em ORGANIZAÇÃO:

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

6.5 - Motivos para preenchimento quanto a ocorrências em POLICIAMENTO:

- a) Sempre que haja ferimentos em qualquer dos intervenientes na partida ou danos materiais na viatura da equipa de arbitragem, deve referir-se que "foi dado conhecimento ao Comandante da força presente no campo", indicando-se o seu nome e patente.
- b) Em caso de ameaças verbais graves, mesmo que não resultem em ferimentos, é obrigatória a comunicação imediata ao Comandante da força policial presente, devendo constar essa menção no relatório.
- c) Quando por motivos de segurança tal não for possível, deverá ser mencionado que "a participação da ocorrência foi feita do Posto da PSP (ou GNR) de (nome da localidade)."

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

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

6.7 - Exemplos de preenchimento quanto a ocorrências em OUTRAS:

- a) “Em anexo se junta documento assinado, referente ao atleta... (nome e clube) que, por não ter apresentado o cartão- licença, foi identificado pelo (referir o n.º e cartão através do qual foi identificado).”
- b) “O jogo começou minutos mais tarde por atraso da equipa do (nome do Clube). O capitão da equipa comunicou-me que o atraso foi devido a (referir a comunicação), ou não me foi comunicado o motivo do atraso.”
- c) “O 2º tempo iniciou-se às.... por (referir o motivo do atraso tal como no ponto anterior, emitindo opinião).”
- d) “Ao 1.º e/ou ao 2.º tempo foi acrescentado o tempo perdido de..... minutos por motivo de substituições, transporte de jogadores lesionados para fora do terreno, retardar o recomeço do jogo ou por qualquer outra causa.”

- e) “Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida da F.P.F., antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio ou foi entregue ao Clube ... (nome do Clube) uma Taça.”
- f) “No final do jogo o delegado do Clube ofereceu à equipa de arbitragem uma lembrança regional (concretizar...) sem valor comercial.”
- g) “O delegado do Clube (nome do Clube) no final do jogo fez declaração de protesto, assinando em documento próprio que se anexa.”
- h) Qualquer incidente ou constrangimento envolvendo elementos da comunicação social deve ser obrigatoriamente mencionado no relatório, caso tenha ocorrido.

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

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

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

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

7 - REMESSA DE DOCUMENTAÇÃO/INFORMAÇÃO

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

- a) Nas competições profissionais, imediatamente após o jogo;

- b) Na Liga 3, no Campeonato de Portugal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futsal, no campeonato nacional da 1ª divisão de futebol feminino, até doze horas após o final do jogo ou até dezoito horas, no caso dos jogos realizados nas Regiões Autónomas;
- c) Nas restantes competições da FPF, até vinte e quatro horas após o final dos jogos.

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


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

7.4 - Deverá ser enviado o relatório complementar nos termos definidos pelo Conselho de Arbitragem respetivo. Considerando ainda, em caso de incidentes graves, nomeadamente agressões, o envio da documentação e dos relatórios deve ser feito de imediato, independentemente do prazo habitual. Deve ainda enviar um e-mail ao nomeador da equipa de Arbitragem com o relato de todos os acontecimentos, caso ocorra falha técnica na plataforma eletrónica (a secção fará seguir o documento para a entidade organizadora).

06. ANEXOS FPF

6.1 RELATÓRIO ELETRÓNICO

SENIOR 2ª Eliminatória																																																																									
SPG C COIMBROES XXXXXXXXXX	9/24/2017 3:00:00 PM PQ SILVA MATOS	FC FAMILIAO SDUQ XXXXXXXXXX																																																																							
Ficha de jogo																																																																									
SPG C COIMBROES XXXXXXXXXXXX LEONARDO SANTOS ARAUJO , 85 (2P)		FC FAMILIAO SDUQ XXXXXXXXXXXX NUNO MIGUEL PEREIRA DIOGO , 30 (1P) RUI PEDRO SILVA COSTA , 83 (2P) RUI PEDRO SILVA COSTA , 95 (1PL)																																																																							
Dados do jogo																																																																									
Código jogo: 101.01.003.0 Duração de jogo Tempo total de jogo: 90' 1ª parte: 45' 2ª parte: 45' + 5' 1ª parte prolongamento: 2ª parte prolongamento: Nº aprox. de espectadores: 500	Policiamento <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>GNR</td><td>0</td></tr> <tr><td>PSP</td><td>7</td></tr> <tr><td>Outros</td><td>0</td></tr> </table>	GNR	0	PSP	7	Outros	0																																																																		
GNR	0																																																																								
PSP	7																																																																								
Outros	0																																																																								
Equipa de Arbitragem																																																																									
ARBITRO: JOÃO CARLOS SANTOS CAPELA ARBITRO ASSISTENTE 1: RICARDO JORGE FERREIRA SANTOS 4º ARBITRO: RUI PEDRO SOUSA MENDES ARBITRO ASSISTENTE 2: BRUNO MIGUEL CAMPOS RODRIGUES																																																																									
Titulares																																																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>879490</td><td></td><td>TIAGO FILIPE MAGALHAES SYKES BIZARRO</td></tr> <tr><td>651090</td><td></td><td>RICARDO JORGE SOUSA PEDROSA</td></tr> <tr><td>540251</td><td></td><td>BRUNO JOEL SANTOS NEVES</td></tr> <tr><td>519495</td><td></td><td>HELIO JOAO FERREIRINHA MOREIRA</td></tr> <tr><td>577699</td><td></td><td>PEDRO MANUEL SOARES SILVA TAVARES</td></tr> <tr><td>821208</td><td></td><td>MARIO ANDRE MOURA PEREIRA</td></tr> <tr><td>497126</td><td></td><td>ANDRE EUGENIO FERREIRA MOREIRA</td></tr> <tr><td>1198826</td><td></td><td>LEONARDO SANTOS ARAUJO</td></tr> <tr><td>1126629</td><td></td><td>NADSON ALVES VIANA</td></tr> <tr><td>821675</td><td></td><td>FILIPE COUTO CARDOSO</td></tr> <tr><td>821087</td><td></td><td>ALEXANDRE MOREIRA ALMEIDA SILVA</td></tr> </tbody> </table>	Licença	#	Nome	879490		TIAGO FILIPE MAGALHAES SYKES BIZARRO	651090		RICARDO JORGE SOUSA PEDROSA	540251		BRUNO JOEL SANTOS NEVES	519495		HELIO JOAO FERREIRINHA MOREIRA	577699		PEDRO MANUEL SOARES SILVA TAVARES	821208		MARIO ANDRE MOURA PEREIRA	497126		ANDRE EUGENIO FERREIRA MOREIRA	1198826		LEONARDO SANTOS ARAUJO	1126629		NADSON ALVES VIANA	821675		FILIPE COUTO CARDOSO	821087		ALEXANDRE MOREIRA ALMEIDA SILVA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>514240</td><td></td><td>VITOR MANUEL LIMA SANTOS</td></tr> <tr><td>717127</td><td></td><td>JORGE MIGUEL MACHADO ALMEIDA</td></tr> <tr><td>1154468</td><td></td><td>GABRIEL EUGENIO SOUZA</td></tr> <tr><td>703038</td><td></td><td>JOEL FILIPE SOUSA MONTEIRO</td></tr> <tr><td>733750</td><td></td><td>JOAO CARLOS SILVA FARIA</td></tr> <tr><td>511770</td><td></td><td>NUNO MIGUEL PEREIRA DIOGO</td></tr> <tr><td>1095956</td><td></td><td>FRED HENRIQUES SILVA LOPES</td></tr> <tr><td>1221274</td><td></td><td>Anderson Oliveira Silva</td></tr> <tr><td>862533</td><td></td><td>FERNANDO CAMOES ARAUJO</td></tr> <tr><td>617712</td><td></td><td>NELSON DIOGO FREITAS CUNHA</td></tr> <tr><td>1220914</td><td></td><td>MICHAEL THUIQUE DIAS SANTOS</td></tr> </tbody> </table>	Licença	#	Nome	514240		VITOR MANUEL LIMA SANTOS	717127		JORGE MIGUEL MACHADO ALMEIDA	1154468		GABRIEL EUGENIO SOUZA	703038		JOEL FILIPE SOUSA MONTEIRO	733750		JOAO CARLOS SILVA FARIA	511770		NUNO MIGUEL PEREIRA DIOGO	1095956		FRED HENRIQUES SILVA LOPES	1221274		Anderson Oliveira Silva	862533		FERNANDO CAMOES ARAUJO	617712		NELSON DIOGO FREITAS CUNHA	1220914		MICHAEL THUIQUE DIAS SANTOS
Licença	#	Nome																																																																							
879490		TIAGO FILIPE MAGALHAES SYKES BIZARRO																																																																							
651090		RICARDO JORGE SOUSA PEDROSA																																																																							
540251		BRUNO JOEL SANTOS NEVES																																																																							
519495		HELIO JOAO FERREIRINHA MOREIRA																																																																							
577699		PEDRO MANUEL SOARES SILVA TAVARES																																																																							
821208		MARIO ANDRE MOURA PEREIRA																																																																							
497126		ANDRE EUGENIO FERREIRA MOREIRA																																																																							
1198826		LEONARDO SANTOS ARAUJO																																																																							
1126629		NADSON ALVES VIANA																																																																							
821675		FILIPE COUTO CARDOSO																																																																							
821087		ALEXANDRE MOREIRA ALMEIDA SILVA																																																																							
Licença	#	Nome																																																																							
514240		VITOR MANUEL LIMA SANTOS																																																																							
717127		JORGE MIGUEL MACHADO ALMEIDA																																																																							
1154468		GABRIEL EUGENIO SOUZA																																																																							
703038		JOEL FILIPE SOUSA MONTEIRO																																																																							
733750		JOAO CARLOS SILVA FARIA																																																																							
511770		NUNO MIGUEL PEREIRA DIOGO																																																																							
1095956		FRED HENRIQUES SILVA LOPES																																																																							
1221274		Anderson Oliveira Silva																																																																							
862533		FERNANDO CAMOES ARAUJO																																																																							
617712		NELSON DIOGO FREITAS CUNHA																																																																							
1220914		MICHAEL THUIQUE DIAS SANTOS																																																																							
Suplentes																																																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>945129</td><td></td><td>JOAO DIOGO ALVES MORAIS</td></tr> <tr><td>895078</td><td></td><td>BERNARDO FERREIRA BRANQUINHO</td></tr> <tr><td>882282</td><td></td><td>TOMAS ESTEVES GOMES</td></tr> <tr><td>628152</td><td></td><td>CARLOS MIGUEL NETO GOMES</td></tr> <tr><td>1221761</td><td></td><td>RAFAEL HAMMES</td></tr> <tr><td>920213</td><td></td><td>GUILHERME FERNANDO MACHETE CARDOSO GOMES</td></tr> <tr><td>943740</td><td></td><td>RAFAEL VAZ SILVA SANTOS</td></tr> </tbody> </table>	Licença	#	Nome	945129		JOAO DIOGO ALVES MORAIS	895078		BERNARDO FERREIRA BRANQUINHO	882282		TOMAS ESTEVES GOMES	628152		CARLOS MIGUEL NETO GOMES	1221761		RAFAEL HAMMES	920213		GUILHERME FERNANDO MACHETE CARDOSO GOMES	943740		RAFAEL VAZ SILVA SANTOS	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Licença</th><th>#</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>776511</td><td></td><td>NUNO BORJA SERAFIM CASTRO</td></tr> <tr><td>728136</td><td></td><td>JOSE PEDRO CEPEDA ESPINHOSA TEIXEIRA</td></tr> <tr><td>1220808</td><td></td><td>DENNER PAULINO BARBOZA</td></tr> <tr><td>1220920</td><td></td><td>JOSE LUCAS MACHADO SILVA</td></tr> <tr><td>698251</td><td></td><td>FELIZ EDGAR NETO VAZ</td></tr> <tr><td>719205</td><td></td><td>JOAO PEDRO MOREIRA MENDES</td></tr> <tr><td>880278</td><td></td><td>RUI PEDRO SILVA COSTA</td></tr> </tbody> </table>	Licença	#	Nome	776511		NUNO BORJA SERAFIM CASTRO	728136		JOSE PEDRO CEPEDA ESPINHOSA TEIXEIRA	1220808		DENNER PAULINO BARBOZA	1220920		JOSE LUCAS MACHADO SILVA	698251		FELIZ EDGAR NETO VAZ	719205		JOAO PEDRO MOREIRA MENDES	880278		RUI PEDRO SILVA COSTA																								
Licença	#	Nome																																																																							
945129		JOAO DIOGO ALVES MORAIS																																																																							
895078		BERNARDO FERREIRA BRANQUINHO																																																																							
882282		TOMAS ESTEVES GOMES																																																																							
628152		CARLOS MIGUEL NETO GOMES																																																																							
1221761		RAFAEL HAMMES																																																																							
920213		GUILHERME FERNANDO MACHETE CARDOSO GOMES																																																																							
943740		RAFAEL VAZ SILVA SANTOS																																																																							
Licença	#	Nome																																																																							
776511		NUNO BORJA SERAFIM CASTRO																																																																							
728136		JOSE PEDRO CEPEDA ESPINHOSA TEIXEIRA																																																																							
1220808		DENNER PAULINO BARBOZA																																																																							
1220920		JOSE LUCAS MACHADO SILVA																																																																							
698251		FELIZ EDGAR NETO VAZ																																																																							
719205		JOAO PEDRO MOREIRA MENDES																																																																							
880278		RUI PEDRO SILVA COSTA																																																																							
Equipa técnica																																																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Função</th><th>Ident.</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Indiferenciado</td><td>NIC 11967614</td><td>BRUNO RICARDO SOUSA FERNANDES</td></tr> <tr><td>1º Delegado</td><td>CC 033860688ZY8</td><td>FERNANDO JORGE CASEIRA ARREPIA</td></tr> <tr><td>Treinador principal</td><td>NIC 9101837</td><td>JOSE MANUEL FERNANDES SYKES BIZARRO</td></tr> <tr><td>Treinador adjunto</td><td>NIC 10348756</td><td>Ricardo Manuel Rego Oliveira Fernandes</td></tr> </tbody> </table>	Função	Ident.	Nome	Indiferenciado	NIC 11967614	BRUNO RICARDO SOUSA FERNANDES	1º Delegado	CC 033860688ZY8	FERNANDO JORGE CASEIRA ARREPIA	Treinador principal	NIC 9101837	JOSE MANUEL FERNANDES SYKES BIZARRO	Treinador adjunto	NIC 10348756	Ricardo Manuel Rego Oliveira Fernandes	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr><th>Função</th><th>Ident.</th><th>Nome</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Médico</td><td>BI 7590461</td><td>DAGOBERTO MARILIO MONTEIRO MOURA</td></tr> <tr><td>Treinador principal</td><td>NIC 6026000</td><td>EDUARDO JOSE GOMES CAMESELLE MENDEZ</td></tr> <tr><td>1º Delegado</td><td>NIC 10541215</td><td>JOAO HENRIQUE PATACO TOMAS</td></tr> <tr><td>Treinador adjunto</td><td>NIC 12067421</td><td>JOAO PAULO GROSSO FACHECO</td></tr> <tr><td>Indiferenciado</td><td>NIC 7334331</td><td>PAULO JORGE FERREIRA GONCALVES</td></tr> <tr><td>Treinador estagiário</td><td>CC 111030048ZZ2</td><td>RUI MANUEL SILVA</td></tr> </tbody> </table>	Função	Ident.	Nome	Médico	BI 7590461	DAGOBERTO MARILIO MONTEIRO MOURA	Treinador principal	NIC 6026000	EDUARDO JOSE GOMES CAMESELLE MENDEZ	1º Delegado	NIC 10541215	JOAO HENRIQUE PATACO TOMAS	Treinador adjunto	NIC 12067421	JOAO PAULO GROSSO FACHECO	Indiferenciado	NIC 7334331	PAULO JORGE FERREIRA GONCALVES	Treinador estagiário	CC 111030048ZZ2	RUI MANUEL SILVA																																				
Função	Ident.	Nome																																																																							
Indiferenciado	NIC 11967614	BRUNO RICARDO SOUSA FERNANDES																																																																							
1º Delegado	CC 033860688ZY8	FERNANDO JORGE CASEIRA ARREPIA																																																																							
Treinador principal	NIC 9101837	JOSE MANUEL FERNANDES SYKES BIZARRO																																																																							
Treinador adjunto	NIC 10348756	Ricardo Manuel Rego Oliveira Fernandes																																																																							
Função	Ident.	Nome																																																																							
Médico	BI 7590461	DAGOBERTO MARILIO MONTEIRO MOURA																																																																							
Treinador principal	NIC 6026000	EDUARDO JOSE GOMES CAMESELLE MENDEZ																																																																							
1º Delegado	NIC 10541215	JOAO HENRIQUE PATACO TOMAS																																																																							
Treinador adjunto	NIC 12067421	JOAO PAULO GROSSO FACHECO																																																																							
Indiferenciado	NIC 7334331	PAULO JORGE FERREIRA GONCALVES																																																																							
Treinador estagiário	CC 111030048ZZ2	RUI MANUEL SILVA																																																																							

Substituições	
 Andre Moreira Carlos Gomes	 Anderson Silva JOÃO MENDES
 MÁRIO PEREIRA RAFAEL HAMMES	 Nelson Cunha Rui Costa
 Helió Moreira Guilherme Gomes	 MICHAEL SANTOS FELIZ VAZ
Ocorrências disciplinares: Jogadores	
	 FELIZ EDGAR NETO VAZ Motivo: Tomar-se culpado de comportamento antidespertivo Desc: Agarrou um adversário, cortando um ataque promissor à equipa adversária.
Golos	
 LEONARDO SANTOS ARAUJO	 NUNO MIGUEL PEREIRA DIOGO
	 RUI PEDRO SILVA COSTA
	 RUI PEDRO SILVA COSTA
Observações	
<p>Aos 66 minutos, após o golo da equipa A, ouvi o rebentamento de um petardo na bancada (oposta ao local onde se encontram os bancos de suplentes) junto dos adeptos da equipa A. Não foi visível qualquer problema com os adeptos que se encontravam no local e no final do jogo, o Comandante da Força Pública, confirmou que não tinha acontecido nada digno de registo com o estado de saúde dos adeptos que se encontravam no local onde o petardo rebentou.</p>	



Grandes penalidades durante o tempo regulamentar:

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

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Decisão através da marcação de pontapés da marca da grande penalidade:

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

Nº da camisola
Minuto e parte do jogo

Foram expulsos os seguintes agentes desportivos:

Minutos	Nome completo	Letras	Nº documento de identificação

Observações do(a) árbitro(a)	Resultado final	Visitado	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Visitante
<hr/> <hr/> <hr/>				
Nº de espetadores: <input type="text"/>				

Observações do(a) delegado(a) ao jogo:

Tomel conhecimento

[a] delegado(a)]

Nota: Este modelo deve ser entregue ao(a) árbitro(a), devidamente preenchido e em duplicado, sem rasuras ou abreviaturas, juntamente com a restante documentação, sessenta minutos antes do início do jogo.
Mod. 143 (Futebol masculino: imprimir em papel azul. Futebol feminino: imprimir em papel cor de rosa).

6.3 IMPRESSO DE VISTORIA DE VEÍCULO



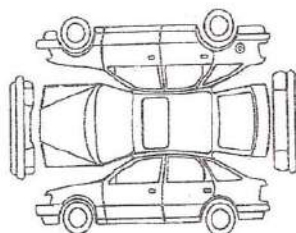
VISTORIA DE VEÍCULO

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

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

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

A - Vistoria Prévia (antes do jogo)



Hora: _____

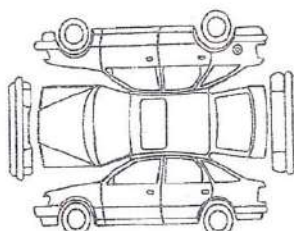
Árbitro: _____

Delegado ao jogo da equipa visitada: _____

Delegado ao jogo da equipa visitante: _____

Comandante da força policial: _____

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



Hora: _____


Árbitro: _____

Delegado ao jogo da equipa visitada: _____

Delegado ao jogo da equipa visitante: _____

Comandante da força policial: _____


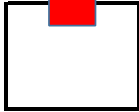
6.4 IMPRESSO DE SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR





FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL

SUBSTITUIÇÃO DE JOGADOR

CLUBE: _____



SAI



ENTRA

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

6.5 IMPRESSO DE IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE FUTEBOL



CONSELHO DE
ARBITRAGEM

CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA
FUTEBOL DE 11

Equipa Visitada

Equipa Visitante

ÁRBITRO _____

ÁRB. ASSISTENTES _____

CONSELHO DE ARBITRAGEM DE _____

DATA: ___/___/___

O Árbitro

FUTEBOL POR TODOS FUTEBOL PARA TODOS

07. CAPÍTULO 4 - CARTÃO BRANCO

1 - DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 - O Cartão Branco visa a promoção do desportivismo e do Fair Play, reconhecendo comportamentos eticamente relevantes através da sua amostragem pelo árbitro da partida.

1.2 - Para efeitos deste Regulamento, consideram-se as seguintes definições:

- a) Adepto: qualquer pessoa que manifeste apoio a uma equipa ou assista ao espetáculo desportivo;
- b) Cartão Branco: cartão pedagógico que reconhece e recompensa comportamentos eticamente relevantes de jogadores, treinadores, dirigentes, outros agentes desportivos, espectadores e adeptos;
- c) Equipa de arbitragem: árbitro, árbitros assistentes, árbitro assistente adicional, quarto árbitro, 2º árbitro, cronometrista ou outro elemento oficialmente integrado na equipa de arbitragem;
- d) Fair Play: comportamento ético que promove a integridade, igualdade de oportunidades e respeito entre todos os participantes;
- e) Oficiais de equipa: treinadores, delegado, massagista e outros membros inscritos como tal na ficha de jogo.

1.3 - Sempre que se utilize o género masculino neste Regulamento, considera-se aplicável a ambos os géneros.

2 - EXIBIÇÃO DE CARTÃO BRANCO

2.1 - O Cartão Branco pode ser exibido a jogadores, oficiais de equipa ou adeptos, sempre que se verifiquem comportamentos que promovam o desportivismo e o Fair Play.

2.2 - O árbitro principal é o único responsável pela amostragem do Cartão Branco.

2.3 - Não existe um limite máximo para a amostragem do Cartão Branco durante o jogo.

2.4 - O Cartão Branco deve ser exibido na interrupção seguinte à ocorrência do comportamento, exceto quando destinado a adeptos, caso em que deve ser mostrado no final da parte do jogo em curso.

2.5 - A amostragem do Cartão Branco não deve interferir com o normal decurso do jogo e deve ser realizada de forma simples e rápida.

2.6 - São considerados suscetíveis de justificar a exibição do Cartão Branco os seguintes comportamentos:

- a) Por jogador:
 - i. Reconhecimento de uma infração cometida por si ou por colega;
 - ii. Reposição da verdade em caso de erro do árbitro;
 - iii. Felicitação ao adversário pelo seu desempenho;
 - iv. Ajuda prestada a adversário em situação de necessidade;
 - v. Outro comportamento semelhante.
- b) Por oficial de equipa:
 - i. Incentivo aos seus atletas para ajudarem adversários;
 - ii. Reposição da verdade em caso de erro do árbitro;
 - iii. Reconhecimento do valor do adversário;
 - iv. Outro comportamento semelhante.
- c) Por adepto ou grupo de adeptos:
 - i. Atitude apaziguadora em momentos de tensão;
 - ii. Apoio positivo e com Fair Play a qualquer das equipas;
 - iii. Reconhecimento do valor do adversário;
 - iv. Outro comportamento semelhante.

3 - REGISTO NA FICHA DE JOGO

3.1 - Todas as amostragens de Cartão Branco devem ser registadas na ficha de jogo, no campo das observações do árbitro, com identificação do interveniente e da equipa, quando aplicável.

3.2 - As ações merecedoras de Cartão Branco ocorridas antes ou após o jogo podem igualmente ser registadas, ficando a exibição ao critério do árbitro.

4 - ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS

4.1 - A exibição do Cartão Branco confere ao jogador, oficial de equipa ou adepto um prémio definido pela FPF em Comunicado Oficial.

4.2 - Quando o Cartão Branco for exibido a um adepto, o prémio é atribuído à equipa a que este seja afeto ou, se não for possível identificá-la, a ambas as equipas.

4.3 - São atribuídos 5 pontos para a Classificação de Fair Play à equipa a que pertence o jogador, oficial de equipa ou adepto distinguido, ou a ambas as equipas, nos termos do Regulamento de Ranking de Fair Play da FPF.

4.4 - A atribuição de pontos referida no ponto anterior só se aplica em jogos abrangidos pelo Regulamento de Ranking Fair Play da FPF.

4.5 - Em caso de igualdade pontual na classificação final de Fair Play, aplicam-se os seguintes critérios de desempate, por ordem:

- a) Equipa com pior classificação desportiva no campeonato respetivo;
- b) Equipa com maior número de atletas inscritos na FPF nesse escalão;
- c) Caso a igualdade persista, o mérito é reconhecido a ambas as equipas.

08. CAPÍTULO 5 – LIGA PORTUGAL

1 – LEIS DO JOGO E DURAÇÃO DOS JOGOS

1.1 – Os jogos realizam-se em conformidade com as Leis do Jogo aprovadas pelo International Football Association Board (IFAB) e demais diretivas vinculativas do IFAB ou da FIFA.

1.2 – As alterações às Leis do Jogo e diretivas vinculativas apenas se tornam obrigatórias após divulgação oficial pela Federação Portuguesa de Futebol (FPF).

1.3 – O uso de meios tecnológicos de apoio à decisão da equipa de arbitragem pode ser implementado pela Liga Portugal, desde que autorizado pelo IFAB. As condições tecnológicas devem ser uniformizadas em todos os jogos da Liga Portugal 1, conforme o manual aprovado para cada estádio.

1.4 – A reposição de bola em jogo é realizada através do sistema de multibolas, nos termos do anexo (LIGA PORTUGAL) ao presente regulamento.

1.5 – Os suportes do sistema multibolas podem conter menções institucionais, conforme acordado entre a Liga Portugal e os clubes.

1.6 – Os jogos oficiais têm a duração de noventa minutos, divididos em duas partes iguais, separadas por um intervalo de quinze minutos.

1.7 – É permitida uma pausa para hidratação em cada parte, em jogos com temperatura igual ou superior a 32°C, desde que:

- a) Acordada pelos clubes e autorizada pelo árbitro na reunião de organização de jogo;
- b) Realizada por volta dos 30' e 75', em momento e local neutros;
- c) Não exceda 1 minuto, sendo este tempo acrescentado ao período de compensação.

2 - CONDIÇÕES DO TERRENO DE JOGO E ILUMINAÇÃO

2.1 - Os jogos devem disputar-se em relvado natural ou reforçado, com dimensões mínimas de 100x64 metros.

2.2 - A altura da relva deve situar-se entre 22 e 25 mm, sendo uniforme em toda a superfície.

2.3 - Os delegados da Liga devem realizar vistoria ao relvado até três horas antes do jogo, acompanhados pelo diretor de campo do clube visitado e, se assim entender, por representante da equipa visitante.

2.4 - Se a relva não cumprir os parâmetros, o clube visitado deve proceder ao corte até duas horas e trinta minutos antes do jogo.

2.5 - A Liga realizará vistorias periódicas aos relvados durante a época.

2.6 - Se for necessária intervenção no relvado, o clube será notificado para apresentar plano de obra aprovado pela Liga e concluir os trabalhos.

2.7 - Caso o prazo fixado não seja cumprido, a Liga mandará executar as obras necessárias por empresa especializada, sendo os custos imputados ao clube.

2.8 - O clube visitante pode requerer vistoria extraordinária até uma semana antes do jogo, mediante prova fundamentada, assumindo os custos.

2.9 - As vistorias à iluminação são ordenadas pela Liga e realizadas por entidade certificada.

2.10 - Caso a iluminação não cumpra os requisitos, aplica-se o procedimento definido pela Liga, que pode incluir:

- a) Injunção ao clube para regularização;
- b) Contratação direta pela Liga do serviço necessário, imputando os custos ao clube acrescidos de 10%;
- c) Suspensão ou cessação da autorização de utilização do estádio.

3 - ORGANIZAÇÃO DO JOGO E REUNIÕES TÉCNICAS

3.1 - Os clubes devem trocar informações organizacionais e realizar reunião de segurança, preferencialmente até três dias antes do jogo.

3.2 - No dia do jogo, antes da abertura de portas ou até uma hora e trinta minutos antes do início, realiza-se reunião de segurança com a presença obrigatória de:

- a) Delegados da Liga;
- b) Diretor de segurança do clube visitado;
- c) Responsável pela proteção e socorro;
- d) Comandante das forças de segurança ou seu representante;
- e) Diretor de segurança do clube visitante.

3.3 - No mesmo dia realiza-se reunião técnica com:

- a) Equipa de arbitragem;
- b) Delegados da Liga;
- c) Delegados dos clubes;
- d) Diretor de campo do clube visitado;
- e) Técnico do sistema de vídeo-árbitro.

3.4 - Podem ainda participar nas reuniões:

- a) Presidentes ou dirigentes dos clubes;
- b) Elementos das equipas técnicas;
- c) Diretores de segurança e imprensa do clube visitante;
- d) Pessoal credenciado pela Liga;
- e) Oficiais de ligação aos adeptos.

3.5 - Nestas reuniões devem ser apresentados os equipamentos e bolas para aprovação da equipa de arbitragem.

4 - COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E FICHA TÉCNICA

4.1 - Cada equipa pode inscrever até nove suplentes e realizar até cinco substituições em três momentos distintos e no intervalo.

4.2 - O aquecimento deve ser feito na metade de campo em frente ao respetivo banco.

4.3 - Podem estar até cinco jogadores a aquecer simultaneamente.

4.4 - Jogadores substituídos não podem regressar ao jogo.

4.5 - A ficha técnica deve ser preenchida até setenta e cinco minutos antes do jogo e validada até sessenta minutos antes.

4.6 - Após validação, será disponibilizada informação provisória das fichas.

4.7 - Após validação, podem ser feitas alterações à ficha técnica nas seguintes condições:

- a) Substituição de jogadores efetivos lesionados por suplentes inscritos;
- b) Reposição de número de suplentes com novos jogadores;
- c) Substituição de suplentes lesionados por jogadores não inscritos.

4.8 - As alterações devem ser comunicadas ao delegado da Liga e inseridas pela equipa de arbitragem.

4.9 - Em jogos anulados e repetidos, só podem participar jogadores que cumprissem os requisitos na data do jogo anulado.

4.10 - Jogadores suspensos na data originalmente agendada não podem ser incluídos na ficha técnica do jogo.

4.11 - Em jogos adiados, só podem ser inscritos jogadores já registados na data inicialmente marcada.

4.12 - Na conclusão de jogos interrompidos, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Admissão de jogadores registados na data do jogo interrompido;
- b) Não podem jogar os substituídos, expulsos ou suspensos;
- c) Jogadores em campo à data da interrupção não podem ser suplentes;
- d) As sanções aplicadas mantêm-se;
- e) Cartões amarelos anteriores à interrupção não contam para acumulação;
- f) Jogadores expulsos não podem ser substituídos;
- g) Jogadores suspensos em jogos posteriores ao interrompido podem jogar;
- h) Mantêm-se as substituições ainda disponíveis à data da interrupção;
- i) O reinício será feito conforme a situação de jogo à data da interrupção.

4.13 - As substituições por concussão seguem o protocolo em anexo (LIGA PORTUGAL).

5 - VÍDEO-ÁRBITRO E CONDIÇÕES DE OPERAÇÃO

5.1 - Em cada estádio deve estar definido, na respetiva ficha técnica, um plano de câmaras personalizado, em conformidade com o anexo ao presente regulamento.

5.2 - Deve ser garantida a existência de um local seguro para instalação, manutenção e operação do sistema de vídeo-árbitro.

5.3 - O estádio deve dispor de uma área técnica adequada para a instalação dos equipamentos do sistema de vídeo-árbitro.

5.4 - Devem existir instalações de apoio ao vídeo-árbitro devidamente equipadas.

5.5 - O estádio deve assegurar a existência do equipamento de hardware necessário ao funcionamento do sistema de vídeo-árbitro.

5.6 - Deve ser assegurada a existência de uma zona de revisão devidamente localizada e delimitada, conforme as Leis do Jogo, com as dimensões mínimas de 1,5 m x 1,5 m.

09. ANEXOS LIGA PORTUGAL

9.1 - SISTEMA MULTIBOLAS

1. RESPONSABILIDADES DO CLUBE VISITADO

1.1 - Em cada jogo disputado na condição de clube visitado, compete ao clube assegurar a implementação e operacionalização do sistema multibolas.

1.2 - Distribuir os sinalizadores, as bolas e os apanha-bolas conforme a representação gráfica oficial anexa a este regulamento.

1.3 - Garantir a disponibilidade mínima de vinte e sete bolas, distribuídas da seguinte forma:

- a) Vinte e quatro bolas para serem distribuídas pelos sinalizadores e pelos apanha-bolas, em conformidade com o estipulado no ponto 1.1;
- b) Três bolas reservadas para reposição imediata pelo diretor de campo, para substituição em caso de bolas perdidas durante o jogo.

1.4 - Assegurar que, ao longo das linhas laterais do terreno de jogo, existe um sinalizador com uma bola a cada 15 metros.

1.5 - Garantir que todos os sinalizadores possuem base larga, conforme especificação e exemplo oficial aprovado.

1.6 - Orientar os apanha-bolas para que não entreguem as bolas diretamente aos jogadores, assegurando que são ágeis e rápidos na reposição das bolas nos respetivos sinalizadores.

1.7 - Determinar que os apanha-bolas posicionados ao lado dos bancos das equipas permaneçam sentados em bancos rasos, enquanto os restantes apanha-bolas se mantenham em pé, atrás da primeira linha de publicidade.

1.8 - Disponibilizar dois apanha-bolas atrás de cada baliza, distribuídos da seguinte forma:

- a) Um apanha-bolas sem bola, responsável por recolher as bolas que saiam do terreno de jogo;
- b) Um apanha-bolas com bola, encarregado de repor rapidamente as bolas nos sinalizadores correspondentes.

2. PLANEAMENTO E EXECUÇÃO DAS OPERAÇÕES

2.1 - As ações para implementação do sistema multibolas em dia de jogo devem obedecer ao seguinte cronograma: (A execução rigorosa deste cronograma é fundamental para garantir a fluidez do jogo e a eficácia do sistema multibolas).

Momento	Ação
15 minutos antes do início	Fim do aquecimento das equipas
7 minutos antes do início	Distribuição de bolas, apanha-bolas e sinalizadores
Intervalo	Recolha de bolas e apanha-bolas
10 minutos antes da 2. ^a parte	Redistribuição de bolas e apanha-bolas
Fim do jogo	Recolha de bolas, apanha-bolas e sinalizadores

9.2 ANEXOS – SUBSTITUIÇÃO ADICIONAL POR CONCUSSÃO

1 - Procedimento

1.1 - A concussão cerebral é uma perturbação cerebral transitória, resultante de traumatismo craniano ou cervical, que pode ocorrer por impacto da cabeça do jogador com outro jogador, com estrutura física do terreno de jogo ou com o próprio terreno após queda.

2 - Número de substituições por concussão

2.1 - Limite de substituições:

Independentemente do número máximo de substituições regulamentarmente previstas, cada equipa pode efetuar uma substituição adicional por concussão durante o jogo.

2.2 - Substituição adicional para equipa adversária:

Se uma equipa realizar uma substituição por concussão, a equipa adversária terá direito a mais uma substituição para além das regulamentarmente previstas.

2.3 - Exceção na mesma jogada

A regra de substituição adicional não se aplica caso jogadores de ambas as equipas sofram concussão na mesma jogada e precisem de substituição.

3 - PROCEDIMENTO PARA SUBSTITUIÇÃO POR CONCUSSÃO

3.1 - Interrupção do jogo e avaliação médica:

Em caso de suspeita de concussão, o árbitro deve interromper imediatamente o jogo e permitir a entrada da equipa médica para avaliação inicial do jogador potencialmente lesionado.

3.2 - Retirada do jogador:

Caso a equipa médica diagnostique ou suspeite de concussão, o jogador deverá ser retirado do terreno de jogo conforme este protocolo.

3.3 - Comunicação da necessidade de substituição:

Após avaliação, a equipa médica informa os técnicos no banco de suplentes da necessidade de substituição do jogador por concussão.

3.4 - Cartão roxo e comunicação oficial:

O delegado ao jogo da equipa preenche o cartão roxo oficial, entrega-o ao 4.º árbitro e informa imediatamente o delegado da Liga, que comunica a equipa adversária.

3.5 - Exibição do cartão roxo durante a substituição:

No momento da substituição, após o 4.º árbitro levantar a placa eletrónica com os números do substituto e do substituído, o delegado ao jogo levanta o cartão roxo, tornando-o visível a todos os intervenientes e adeptos.

3.6 - Encaminhamento do jogador substituído:

O jogador substituído por concussão deverá ser encaminhado para hospital ou sala de primeiros socorros, conforme gravidade, e não poderá regressar ao jogo.