



ARBITRAGEM  
CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO - FUTSAL  
ÉPOCA 2007/2008  
- CONCLUSÕES -



Para conhecimento geral, divulgam-se em anexo, as Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento e Actualização, da época de 2007/2008.

Pel'A Direcção da FPF



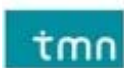
## CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO, ACTUALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

### DOS

### ÁRBITROS E OBSERVADORES

#### FUTSAL

#### CONCLUSÕES 2007-2008



No decorrer dos Cursos de Aperfeiçoamento, Actualização e Avaliação dos Árbitros de 1.<sup>a</sup>, 2.<sup>a</sup> e 3.<sup>a</sup> Categorias e Observadores de Árbitros, realizados em Setembro e Outubro de 2007, foram tiradas as seguintes conclusões:

#### SINALÉTICA

Desde que seja aplicada a Lei da Vantagem acompanhada da respectiva sinalética, a uma infracção da Lei 12 que daria origem a marcação de pontapé-livre directo, terá que ser acumulável.

Quando a Lei da Vantagem seja aplicada pelo **ÁRBITRO**, na próxima interrupção a sinalética obrigatória a utilizar, será a seguinte:

- O **Árbitro** deslocar-se-á até à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais e de frente para o cronometrista, procederá:
- Com os braços à altura do peito fará rodar os mesmos um sobre o outro como indicador de acumulação.
- Levantará a mão acima da cabeça na vertical e com os dedos indicará a falta/ou faltas acumuladas
- Mantendo o braço na vertical, com o outro na horizontal indicará a equipa que foi penalizada com a falta/ou faltas acumuladas.
- Só depois do registo efectuado pelo cronometrista no marcador electrónico ou manual, é que o árbitro dará indicação para recomeçar o jogo.

Sendo a Lei da Vantagem aplicada pelo **2.º ÁRBITRO**, na próxima interrupção a sinalética obrigatória a utilizar, será a seguinte:

- O **Segundo Árbitro** deslocar-se-á até à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais e virando-se de frente para o cronometrista ou seja, ficando de costas para a superfície de jogo, procederá:



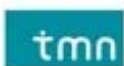
- Com os braços à altura do peito fará rodar os mesmo um sobre ou outro como indicador de acumulação.
- Levantará a mão acima da cabeça na vertical e com os dedos indicará a falta/ou faltas acumuladas
- Mantendo o braço na vertical, com o outro na horizontal indicará a equipa que foi penalizada com a falta/ou faltas acumuladas.
- Só depois do registo efectuado pelo cronometrista no marcador electrónico ou manual, é que o árbitro dará indicação para recomeçar o jogo



### SINALÉTICA

#### PROCEDIMENTOS PARA QUANDO UMA EQUIPA ATINJA A 5.ª FALTA ACUMULADA

- A fim de clarificar e uniformizar os procedimentos a adoptar sempre que uma equipa atinja a 5.ª falta acumulada, foi determinado:
- O cronometrista deverá primeiramente accionar o sinal sonoro do marcador electrónico ou outro, depois levantar-se-á, e com o seu braço direito ou esquerdo na vertical acima da cabeça – tendo em consideração o posicionamento na superfície de jogo da equipa que acabou de atingir a 5.ª falta acumulada - exibirá de forma visível a placa das 5 faltas;
- De seguida, o árbitro deslocar-se-á até à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, e aí, de frente para o cronometrista, confirmará com a correspondente sinalética que foi atingida a 5.ª falta acumulada;
- O cronometrista após a confirmação do árbitro, colocará em cima da sua mesa e do lado da equipa que atingiu a 5.ª falta acumulada, a correspondente placa sinalizadora das 5 faltas.
- Só depois do registo efectuado pelo cronometrista no marcador electrónico ou manual, e a colocação da placa da 5.ª falta acumulada em cima da mesa, é que o Árbitro ou o Segundo, dará indicação para recomeçar o jogo.



### SINALÉTICA

#### PROCEDIMENTOS PARA AUTORIZAÇÃO DE UM TEMPO MORTO

- Após o cronometrista indicar ao árbitro que uma equipa solicitou um tempo morto e que o árbitro verifique que estão reunidas as condições determinadas nas Leis do Jogo, deverá proceder da seguinte forma:
- O árbitro deslocar-se-á até à linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais, e aí, de frente para o cronometrista, confirmará com a sinalética correspondente a autorizar o desconto de um minuto de tempo morto.



#### ENTRADA DAS EQUIPAS NA SUPERFÍCIE DE JOGO

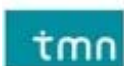
Foi relembrado aos árbitros e aos observadores, o comunicado oficial n.º 122 da FPF datado de 2006.10.03, que no âmbito do Fair-Play, a entrada das equipas na superfície de jogo, o qual entrou em vigor em 15 de Outubro de 2006 mantendo-se em vigor o seguinte procedimento:



· **A entrada das três equipas na superfície de jogo**, deverá ser efectuada em simultâneo, com a equipa de arbitragem à frente, os jogadores lado a lado, atrás do árbitro e 2.º árbitro.

· **Saudação** - As equipas deverão alinhar de seguida, mas com a presença de todos os jogadores devidamente equipados, devendo proceder-se à saudação regulamentar alinhadas de frente para a tribuna, sobre a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais. Por uma questão de cortesia, a equipa visitante alinha à direita da equipa de arbitragem.

· Após a saudação a equipa VISITANTE cumprimenta os árbitros e a equipa visitada e, de seguida a equipa VISITADA cumprimenta a equipa de arbitragem.



## Lei 12 FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

### Decisões

· Um jogador que tenha sido expulso não pode voltar a participar no jogo em curso, nem sentar-se no banco dos substitutos, uma vez que terá de abandonar as imediações da superfície de jogo.

· Um jogador substituto pode entrar na superfície de jogo, para completar a sua equipa, dois minutos após a expulsão do seu colega de equipa, salvo se for marcado um golo antes de terminar os dois minutos e após autorização do cronometrista Neste caso, aplicam-se as disposições descritas na Lei 12 Faltas e Comportamento Antidesportivo.

Tendo surgido dúvidas quem deveria autorizar a entrada do substituto na ausência do Cronometrista, concluiu-se:

· Assim, ficou determinado que na ausência do cronometrista qualquer dos árbitros autorizará a entrada do substituto, na superfície de jogo.

· Ficando no entanto a cronometragem do tempo, sempre da responsabilidade do árbitro.