



ARBITRAGEM

Cursos de Aperfeiçoamento – Futsal  
Época 2008/2009  
- Conclusões –



Para conhecimento geral, divulgam-se em anexo, as Conclusões dos Cursos de Aperfeiçoamento e Actualização, da época de 2008/2009.



Pel'A Direcção da FPF

# CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO, ACTUALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS E OBSERVADORES



## CONCLUSÕES 2008-2009

No decorrer dos Cursos de Aperfeiçoamento, Actualização e Avaliação dos Árbitros de 1ª, 2ª e 3ª categorias e dos Observadores de Árbitros, realizados em Agosto, Setembro e Outubro de 2008, foram tiradas as seguintes conclusões:

### **FLUIDEZ DO JOGO**

Sendo o Futsal um jogo rápido, foi recomendado que após qualquer interrupção do jogo (para pontapés livres, pontapés de grande penalidade, assistência a jogadores lesionados, amostragem de cartões, etc.) os árbitros deverão recomeçar o jogo com a maior brevidade.

### **CRITÉRIO NA APLICAÇÃO DAS LEIS (uniformidade)**

Foi determinado aos árbitros que, quer antes, quer após a quinta falta acumulada, devem usar de um critério uniforme na punição das faltas e consequente aplicação das Leis do Jogo.

### **BLOQUEAR UM ADVERSÁRIO**

Se um jogador impedir a progressão de um adversário com o corpo e, deste modo, cometer uma falta normalmente punida pela Lei 11 com um pontapé-livre directo, os árbitros devem marcar o pontapé-livre directo. Pelo contrário, se a acção de impedimento não originar uma falta normalmente punida pela Lei 11 com um pontapé-livre directo, devem assinalar um pontapé-livre indirecto.

### **IMPEDIR UMA CLARA OPORTUNIDADE DE GOLO**

Foi recordado aos árbitros sempre que um jogador (incluído o guarda-redes) anular um golo ao adversário ou uma clara oportunidade de golo, pelo uso deliberado das mãos ou pela prática de uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade o jogador deve ser expulso da superfície de jogo.

Para decidir se uma falta cometida anula uma ocasião clara de um jogador marcar golo, os árbitros devem tomar em consideração os seguintes critérios:

- O jogador levar a bola controlada ou a possibilidade de a controlar.
- O atacante dirigir-se na direcção da baliza e a sua posição e velocidade.
- A distância a que se encontra da linha de baliza e não haver defensores em posição de poder vir a estorvar a sua acção.
- A posição do guarda-redes.

## **TEMPO MORTO**

A distinção entre jogadores e substitutos, durante o minuto de tempo morto, é muito importante que os árbitros a façam. Por esta razão os substitutos devem usar coletes durante todo o tempo do jogo (Comunicado Oficial nº 34, de 2008.08.05).

Se um jogador for expulso durante o tempo morto, a sua equipa recomeça o jogo com menos um jogador.

Se um substituto for expulso durante o tempo morto, a sua equipa recomeça o jogo com o mesmo número de jogadores.

## **AGARRAR/EMPURRAR UM ADVERSÁRIO COM OS BRAÇOS (FORA OU DENTRO DA ÁREA DE GRANDE PENALIDADE)**

Antes da execução de pontapés de canto, de pontapés de linha lateral ou pontapés livres os árbitros devem ser claramente vistos a tomar as acções preventivas de chamada de atenção ao jogador que envolva um adversário com os braços.

O uso ilegal subsequente dos braços/mãos deve ser tratado com firmeza.

Se acontecer antes de a bola entrar em jogo, devem ser aplicadas sanções disciplinares.

Nos casos de agarrar/empurrar depois da bola entrar em jogo, é esperado que os árbitros assinalem o pontapé livre directo ou pontapé de grande penalidade além das possíveis sanções disciplinares.

Naturalmente, se a bola estiver em jogo, será contabilizada a falta acumulada.

## **CONTROLO DO JOGO**

Durante o jogo um árbitro deve controlar a área de acção e o outro a área de influência, de modo a que não estejam os dois árbitros a olhar para a bola ao mesmo tempo e com uma partilha de autoridade.