



# CONSELHO DE **ARBITRAGEM**

---

**Manual de Apoio**

**FUTSAL**

*Have Fun, Enjoy, Keep it simple  
That's Futsal!*

---



**FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL**



**Índice**

Ameaça - Comportamento antidesportivo ou propósito grosseiro	04
Apito	04
Ataques prometedores	04
Atuação disciplinar para agentes que se encontram na área técnica	04
Atuação do árbitro assistente - terceiro árbitro - durante o jogo	04
Bola que bate no teto	04
Bola suplementar na mesa do cronometrista	05
Clara ocasião de golo	05
Comportamento antidesportivo – atingir a bola com um objeto (guarda-redes defensor)	05
Conceito de diagonal	05
Duplicação de sinalética	05
Entrada de jogador para completar equipa em inferioridade numérica	05
Equipamento (Lei 4)	06
Exibição de cartões	06
Faltas simultâneas e acumulação a ambas as equipas	07
Golo Iminente	07
Grande penalidade – Sinalética	07
Guarda-redes – Toalha	07
Guarda-redes volante – Camisola	07
Guarda-Redes - Impedimentos ou restrições	07
Jogador autorizado fora da superfície de jogo	08
Lançamento de baliza	08
Lançamento de baliza e contagem dos 4 segundos	08
Lei da vantagem	08
Linguagem corporal	09
Pausa-técnica	09
Pontapé de canto	10
Pontapé de grande-penalidade - No decurso do jogo	11
Pontapé de grande-penalidade - para encontrar um vencedor	11
Pontapé de grande-penalidade com 3º árbitro (tempo normal jogo) - No decurso do jogo	12
Pontapé de linha lateral	12
Pontapé de saída	12
Pontapé livre direto - Até à 5ª falta em cada período, por cada equipa	13
Pontapé livre direto sem barreira - Pontapé da 2ª marca de GP	13
Pontapé livre direto sem barreira com 3º árbitro - Pontapé da 2ª marca de GP	14
Pontapé livre indireto	14
Posição ideal	14
Posicionamento dinâmico	14
Saída da bola pelo vértice da linha baliza com a linha lateral	15
Saída por ação de jogo (com a bola em jogo)	15
Simulações	15
Sinalética ao/do Árbitro assistente-cronometrista	16
Sinalética Livre Indireto	16
Sinalética permitida em andamento (corrida)	16
Sinalética, movimentação e colocação na superfície de jogo	16
Uniformidade e consistência	17
Utilização dos braços	17
Validação golos	17



## **Introdução**

O presente documento tem como objetivo complementar os documentos oficiais existentes, auxiliando todos os agentes no desempenho da sua função. O que se pretende é uniformizar conceitos, modos de atuar e avaliar. O documento revoga todas as instruções plasmadas em documentação avulsa, exceto aquela que lhe serve de base, tornando-se, a partir do momento da sua publicação, em conjunto com o livro das leis de jogo, normas e instruções e regulamentos das diversas provas, os únicos documentos base para atuação e avaliação do desempenho dos árbitros (complementados, no caso da avaliação do desempenho, com o guia de observação).

O documento não é estanque, encontrar-se-á em constante evolução, ou seja, irá sofrer adendas e/ou alterações de acordo com a evolução do contexto competitivo, social ou regulamentar em que se insere a modalidade.



## Conselho de Arbitragem

### **Ameaça - Comportamento antidesportivo ou propósito grosseiro**

Em termos disciplinares o jogador, ou outrem, deve ser expulso, caso utilize linguagem indigna, ou ponha em causa o bom espírito desportivo e social. O recomeço do jogo, será com pontapé livre indireto no local da infração (de acordo com a lei 13).

### **Apito**

Durante a sua atuação, o árbitro deve usar um único apito, de preferência, com cor não coincidente com o equipamento dos intervenientes.

### **Ataques prometedores**

Um jogador incorre em comportamento antidesportivo e anula um ataque prometedor, se observados determinados fatores, nomeadamente:

- Inexistência de fator(es) para clara oportunidade de golo
- Possibilidade de superioridade (Existem defensores? Quantos e onde se encontram?)
- Distância da baliza
- Bola controlada ou em vias de a controlar

Assim, sempre que um jogador comete uma falta que anula um ataque prometedor, em termos disciplinares, implica uma advertência.

### **Atuação disciplinar para agentes que se encontram na área técnica**

Todos os agentes presentes na área técnica podem ser alvo de atuação disciplinar (incluindo exibição de cartão amarelo e vermelho).

### **Atuação do árbitro assistente - terceiro árbitro - durante o jogo**

Numa ação em que, jogando com o seu guarda-redes em processo ofensivo, o jogo se encontra apenas em meio-campo, estando todos os jogadores e ambos os árbitros aí focados, prevendo que possa existir um pontapé de longe, visando a baliza “abandonada”, o árbitro assistente - terceiro árbitro, deve, numa primeira fase, colocar-se no enfiamento da marca de grande penalidade, para verificar se um jogador defensor, recuando em velocidade, joga a bola onde e como e, numa segunda fase, ou podendo ser aplicada a lei da vantagem, desloca-se de imediato para controlar a linha de baliza, terminando aí a sua ação.

O árbitro assistente - terceiro árbitro deve prestar especial atenção ao facto de esta ação poder ser praticada sem que tenha havido a inclusão do designado “guarda-redes volante”.

Quando o árbitro assistente - terceiro árbitro atuar nas situações acima mencionadas, caberá ao árbitro assistente-cronometrista controlar os bancos dos técnicos.

### **Bola que bate no teto**

Sempre que a bola bater em algo posicionado num plano elevado (superior a 4 metros), sobre a superfície do jogo, seja no teto ou em qualquer outro local ou objeto, o árbitro, no



### Conselho de Arbitragem

controlo da ação, apita, e determina o conseqüente recomeço com um pontapé de linha lateral a efetuar pela equipa adversária do jogador que havia tocado a bola em último lugar.

### Bola suplementar na mesa do cronometrista

Situações em que um jogador, na sequência de uma bola fora, retira ou tenta retirar, a bola que se encontra na mesa do cronometrista, para tentar não perder tempo, não deve ser advertido, a não ser que a situação constitua comportamento antidesportivo.

### Clara ocasião de golo

Situação em que um jogador tem uma probabilidade muito elevada de obter golo (na baliza adversária).

Assim, sempre que um jogador comete uma falta que retira ao adversário um golo ou uma clara situação para o obter, em termos disciplinares, implica uma expulsão.

A análise de uma situação deste tipo implica a análise dos seguintes fatores:

- Local da carga
- Controlo da bola pelo atacante (ou com possibilidade de a controlar)
- Sentido da ação
- Colocação dos jogadores
- Falta

### Comportamento antidesportivo – atingir a bola com um objeto (guarda-redes defensor)

O guarda-redes será advertido por comportamento antidesportivo, sendo punido com pontapé livre direto ou pontapé livre indireto, pelo respetivo comportamento.

Caso se trate de anular clara ocasião de golo, o guarda-redes é expulso, independentemente de ser no interior ou no exterior da área de grande penalidade.

### Conceito de diagonal

Observação do conceito de diagonal – Princípio segundo o qual os árbitros são dois vértices opostos de um quadrilátero flexível, onde estão inseridos todos os jogadores.

### Duplicação de sinalética

Apenas poderá existir duplicação de sinalética nos pontapés livre indiretos e no momento da execução, nos pontapés de canto e na validação de golos, quando o árbitro que sinalizou se encontra do lado oposto e os jogadores questionam o árbitro no controlo da ação (colocado a alguns metros do ponto de execução) qual a ação a executar.

### Entrada de jogador para completar equipa em inferioridade numérica

Equipa A joga com três jogadores por motivo de expulsão (1º aos 15'20" e 2º aos 14'10") e a equipa B com 5. A equipa B marca um golo aos 14'05" (tempos de marcador eletrónico), um



## Conselho de Arbitragem

---

jogador que entre para completar a equipa A, entra para o lugar do jogador expulso aos 15'20''.

Caso a equipa em inferioridade numérica não sofra mais nenhum golo, o outro jogador entra aos 12'09''.

### **Equipamento (Lei 4)** (Não dispensa consulta ao regulamento(s) prova(s))

Sempre que um jogador, durante uma situação do jogo, perde uma peça de equipamento, ou esta se torne irregular (por casualidade ou por influência externa), é permitido que este continue a “jogar a bola” na sequência da ação (cabe ao árbitro determinar o que se entende por “sequência da ação”, atendendo ao binómio tempo/espaço).

Guarda-redes – Pode jogar até à próxima interrupção do jogo, podendo esta ser da responsabilidade do árbitro, de acordo com a Lei 5.

Pretende-se que exista a obrigatoriedade do uso da camisola por dentro dos calções, apenas para entrar na superfície de jogo, para a saudação inicial. Devem abstrair-se deste aspeto se a mesma sair durante o jogo, a menos que impeça o jogador de exibir claramente as peças de equipamento.

Também e ainda no que respeita ao equipamento de guarda-redes (inclui guarda-redes “volante”), deverá existir a preocupação de que todos os guarda-redes de cada equipa tenham equipamento igual ou semelhante, quer na cor quer no modelo (camisola).

### **Exibição de cartões**

Apesar de ser recomendado que o cartão amarelo deve estar no bolso direito e o vermelho no esquerdo, ambos podem ser exibidos com qualquer das mãos.

Na exibição de cartões, o árbitro deverá ser elegante e educado na abordagem, interiorizando que o momento é de tensão. É fundamental ter a noção da diferença de alturas, sendo que isso implica um procedimento mais paciente e distante.

Sob o ponto de vista operacional, prático, deverá ser esta a forma de exibição de um cartão:


- a. Deve procurar-se uma posição adequada, entre árbitro e infrator e os demais agentes, com uma distância ajustada, de modo a que seja claramente perceptível pelo jogador que está a ser advertido/expulso.
- b. Adota-se uma postura serena e firme.
- c. Retira-se o cartão do bolso correspondente.
- d. Ergue-se o cartão, paralelamente ao corpo, imobilizando-o de forma vertical, quando atinge o ponto mais alto.
- e. Anota-se, de preferência em bloco de notas de cor diferente dos cartões.
- f. Guarda-se o cartão no bolso recomendado.





## Conselho de Arbitragem

### **Faltas simultâneas e acumulação a ambas as equipas**

Assim, de acordo com o esquema abaixo:

Momento 1 - Corresponde ao assinalar das faltas simultâneas, o árbitro faz uso do sinal sonoro, para interromper o jogo. 

Momento 2 - De seguida, tal como se se tratasse de uma só falta, aponta o solo com a mão. Tratando-se de duas faltas acumuladas, uma a cada equipa, apontará com ambas as mãos ao solo. 

Momento 3 - Aponta o sentido de ambas as balizas, como que significando que nenhuma delas teve benefício com prática da dita falta. 

O recomeço de jogo no caso de faltas simultâneas entre equipas adversárias, far-se-á com bola ao solo.

### **Golo Iminente**

Situação em que a bola está prestes a entrar na baliza.

### **Grande penalidade - Sinalética**

A sinalética pode ser efetuada onde o árbitro se encontra. No entanto, caso entenda entrar dentro da superfície de jogo, para que não subsistam dúvidas de que se trata de uma grande penalidade, pode fazê-lo (o importante é o acerto da tomada de decisão e não a eventual entrada dentro da superfície de jogo).

### **Guarda-redes - Toalha**

Os árbitros podem permitir a existência de uma toalha na retaguarda da baliza, mas não pousada nas redes nem de alcance fácil.

### **Guarda-redes volante - Camisola**

A camisola do guarda-redes volante tem de ser da mesma cor ou similar à dos restantes guarda-redes. A não observância deste requisito, impede a utilização de guarda-redes volante. Este tema deve ser abordado durante a reunião preparatória (para que os árbitros não se deparem com esta situação durante o jogo).

### **Guarda-Redes - Impedimentos ou restrições**

Um guarda-redes não pode:

- Violar a “regra” dos 4 segundos;
- Jogar a bola, atendendo os seguintes fatores:
  - Sendo no seu meio-campo, o ponto de contacto guarda-redes/bola



## Conselho de Arbitragem

- Depois de já a haver jogado em qualquer ponto da superfície do jogo
- Recebê-la na sequência de um passe/cedência de um colega de equipa
- Excluem-se as ações em que transporta a bola

## **Jogador autorizado fora da superfície de jogo**

Se um jogador se encontra fora da superfície de jogo a receber tratamento ou a regularizar o seu equipamento e, perante um ataque prometedor, ocasião clara de golo ou golo iminente reentra, sem autorização, na superfície de jogo e pontapeia a bola, pese embora não ter cometido, de forma visível outra infração, aquele jogador deve ser expulso, pelo conjugação de fatores. Assim:

1. Advertência por reentrada sem autorização;
2. Segunda advertência – porque atua de maneira que evidencia falta de respeito para com o jogo.

## **Lançamento de baliza**

O sinal deve ser efetuado de imediato, seja para esclarecer todos os implicados, seja para levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.

O “outro” árbitro, controlando a zona de influência, terá uma posição oscilante de acordo com as movimentações dos jogadores.

Nos casos em que exista necessidade de repetir a execução do lançamento de baliza, sempre que a responsabilidade caiba à equipa do mesmo guarda-redes, a contagem dos 4 segundos deverá reiniciar-se no momento em que foi suspensa.

## **Lançamento de baliza e contagem dos 4 segundos**

Estando reunidas as condições para o recomeço do jogo (a bola ao alcance do guarda-redes e sem adversários a perturbar a execução) o árbitro inicia a contagem, mesmo que aquele esteja fora da superfície de jogo.

É absolutamente errada a tomada de qualquer sanção disciplinar, quando o árbitro pode agir tecnicamente.

Se existir um procedimento incorreto que obrigue, face às leis do jogo, a ordenar a repetição de qualquer recomeço que implique a contagem dos 4 segundos, desde que a responsabilidade caiba a essa equipa, retoma-se a contagem onde havia ficado.

## **Lei da vantagem**

Os árbitros podem aplicar a lei da vantagem sempre que se cometa uma falta, incorreção ou infração e as Leis do Jogo não o proibam explicitamente.





## Conselho de Arbitragem

---

Assim, para atribuir lei da vantagem:

- Existência de uma falta
- Vantagem efetiva (Não basta que fique em posse de bola)

Nota: Existe sempre a possibilidade de retroceder na análise e punir a falta

Atitude disciplinar após aplicação de lei de vantagem numa clara oportunidade de golo:

- Golo – Advertência (se a falta não justificar por si só uma expulsão).
- Não Golo – Expulsão.

Notas:

- a. Não existindo a sinalética de aplicação da lei da vantagem (exceto no caso da clara oportunidade de golo), não poderá ser acumulada uma falta à equipa infratora (sendo cometida por infração punível com pontapé livre direto). A lei da vantagem pode ser aplicada em infrações de pontapé livre direto ou pontapé livre indireto.
- b. A lei da vantagem pode ser aplicada em qualquer zona da superfície de jogo.
- c. Qualquer ação disciplinar terá que ser efetuada na paragem de jogo seguinte.
- d. Cabe a quem a aplica (árbitro) e a quem avalia (avaliador) analisar a situação no contexto do jogo tendo sempre presente a fluidez e dinamismo que se pretende para o jogo.
- e. Recomenda-se que a sinalética de falta acumulada após lei da vantagem, seja efetuada pelo segundo árbitro.
- f. Sempre que uma equipa cometa a 5ª falta e o árbitro decida aplicar a lei da vantagem, o árbitro assistente-cronometrista deverá erguer, de imediato, o marco indicativo das 5 faltas, colocando-o em posição de acordo com o estabelecido.
- g. Até à quinta falta, o árbitro assistente-cronometrista, só a regista após sinalética de falta acumulada na sequência da aplicação da lei da vantagem, efetuada por um dos árbitros.

### **Linguagem corporal**

Após assinalar uma falta ou infração que implique a formação de barreira, o árbitro encarregue de comandar a execução e no momento em que o executante se apresta a tal, exhibirá o apito à altura dos olhos, podendo também referir verbalmente a ação pretendida. Dirigir-se-á então para o local onde se deverá formar a barreira e indicará, apontando o solo, o local onde se deverão colocar os adversários do executante. Evitará, portanto, contactos com os jogadores.

### **Pausa-técnica**

A pausa técnica decorrerá sempre junto à área técnica.



## Conselho de Arbitragem

Durante a pausa técnica, preferencialmente, o árbitro posicionado (de frente para a área técnica) do lado direito controla o banco do lado esquerdo e o do lado esquerdo o banco do lado direito.

Se ambas as equipas solicitarem pausa-técnica em simultâneo, esta será atribuída à que reunir as condições de imediato, devendo questionar-se a outra equipa sobre a pretensão da concessão da pausa num momento seguinte.

Nas pausas-técnicas os árbitros devem manter a bola no local do recomeço do jogo. Contudo, sendo uma questão de princípio, poderão existir casos em que não se devem manter a aguardar bola nesse local, sendo que, nesse caso, devem juntar-se no local recomendado. Deverão manter um nível de concentração que os impeça de patrocinar um recomeço indevido.

A sua intervenção nos bancos deverá ser discreta e não direcionada para jogadores e treinador.

A deslocação dos árbitros aos bancos deve ser evitada, e efetuada apenas quando absolutamente necessário. Nesse caso, o árbitro deve dirigir-se ao delegado da equipa.

Excetua-se, naturalmente, a necessidade de intervenção disciplinar junto dos referidos elementos.

O pedido de pausa-técnica, após efetuado, pode ser retirado, a pedido da equipa que o solicitou, desde que solicitado antes da existência de condições para que fosse atribuída.

## **Pontapé de canto**

O sinal deve ser efetuado de imediato, seja para esclarecer todos os implicados, seja para levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.

Reitera-se não ser fundamental que o árbitro no controlo da ação esteja a uma distância de 5, 6 ou 8 metros, desde que controle a execução, o executante e adversários e mantenha essa posição como regular.

O árbitro do lado oposto deverá controlar a linha de baliza, colocando-se no enfiamento da mesma.

Quando existir infração aos 4 segundos e, conseqüentemente, lançamento de baliza, o árbitro que não efetua a contagem, optará pelo melhor posicionamento para controlar a ação.

A contagem dos 4 segundos é efetuada pelo árbitro que assinalou o pontapé de canto.



## Conselho de Arbitragem

### **Pontapé de grande-penalidade - No decurso do jogo**

Aquando da interrupção, o árbitro que assinala a infração, entra dentro da superfície de jogo e faz o sinal (deve ser feito de uma só vez, com a utilização em simultâneo de ambos os braços) indicativo de que o jogo será recomeçado como tal – pontapé de grande penalidade.

O árbitro que assinala pontapé de grande penalidade vai para a linha de baliza, mais ao menos a 3 metros do poste (tendo como referência a marca dos 5 metros do pontapé de canto).

O outro árbitro identifica o executante, verifica se a bola está corretamente colocada e se os jogadores respeitam a distância regulamentar, colocar-se no enfiamento da marca de grande-penalidade, fora da superfície de jogo junto à linha lateral.

### **Pontapé de grande-penalidade - para encontrar um vencedor**

Apenas os jogadores habilitados a executar este tipo de pontapé, poderão permanecer na superfície de jogo, onde o número de jogadores terá de ser igual para ambas as equipas.

Jogadores excluídos – (por lesão ou inferioridade numérica) podem ficar no banco, mas com colete vestido.

Os jogadores que não se encontram na execução (atacante e defensor) da grande-penalidade, permanecem na outra metade da superfície de jogo.

Um guarda-redes que foi excluído do procedimento por questões táticas, poderá substituir o seu colega de posição em qualquer momento (exclusivamente para defender), exceto se a saída se deva a expulsão.

Cabe ao árbitro autorizar, com o uso do apito, a execução do pontapé.

O árbitro cruzará a superfície do jogo, colocando-se sobre a linha de baliza do lado oposto aos bancos (mais ao menos a 3 metros do poste, tendo como referência a marca dos 5 metros do pontapé de canto), controlando-a e verificando o número do jogador executante e dos golos.

O segundo árbitro controlará a execução e o guarda-redes colega do executante, posicionado à sua frente e no lado oposto aos bancos.

O árbitro assistente - terceiro árbitro posicionar-se-á sobre a linha de baliza (mais ao menos 3m do poste, tendo como referência a marca dos 5m do pontapé de canto), onde controlará os jogadores habilitados à execução e a saída destes, de forma individual.

Existindo árbitro assistente - terceiro árbitro, o árbitro assistente-cronometrista controla os jogadores no meio-campo.



## Conselho de Arbitragem

---

A inexistência de árbitro assistente - terceiro árbitro implica a acumulação de funções por parte do árbitro assistente-cronometrista, ficando este a controlar os jogadores no meio-campo.

### **Pontapé de grande-penalidade com 3º árbitro (tempo normal jogo) - No decurso do jogo**

O 3º árbitro deve deslocar-se para junto do arco círculo do pontapé de canto).

Independentemente de quem assinala a infração, será sempre o 2º árbitro a deslocar-se para a linha de baliza, mais ao menos a 3 m do poste, tendo como referência a marca dos 5m do pontapé de canto.

O árbitro identifica o executante, verifica se a bola está corretamente colocada e se os jogadores respeitam a distância regulamentar, colocando-se no enfiamento da marca de grande-penalidade, fora da superfície de jogo junto à linha lateral.

### **Pontapé de linha lateral**

Não existindo qualquer dúvida, o árbitro, no controlo da ação, deve:

- Deslocar-se até ao local e sinalizar.
- Iniciar a contagem dos 4 segundos

Podendo existir dúvidas, o árbitro, no controlo da ação, deve:

- Sinalizar de imediato.
- Deslocar-se até ao local.
- Iniciar a contagem dos 4 segundos

Em qualquer dos casos, se, entretanto, a bola foi pontapeada e:

- Na execução existiu irregularidade, o árbitro interrompe e age em conformidade.
- Se a bola entrou em jogo corretamente, reposiciona-se e deixa prosseguir o jogo.

Aceita-se que, existindo lugar a pontapé linha lateral, sem que existam dúvidas e perante um recomeço rápido, estando reunidas todas as condições (colocação da bola e dos adversários), o árbitro não se desloque ao local, caso se encontre a uma distância significativa do mesmo e tal provocar um atraso no recomeço do jogo.

Nos pontapés de linha lateral, próximos do arco de círculo de canto, o posicionamento, de quem controla a execução, é igual ao pontapé de canto.

### **Pontapé de saída**

Imediatamente antes de dar início ao jogo, os árbitros deverão dirigir-se aos bancos de técnicos – um árbitro a cada lado de cada vez – indagando quem dará instruções técnicas durante o jogo (usualmente o treinador). Cumprimentá-lo-ão, com assertividade e



## Conselho de Arbitragem

---

agradecendo-lhes eventual colaboração, trocando depois e saudando assim, ambos os árbitros a ambos os treinadores.

Refira-se e atente-se que no cumprimento das leis do jogo, o árbitro assistente-cronometrista acumula as funções de AA-terceiro árbitro (quando este não esteja presente) e, como tal, antes do pontapé de saída de cada parte deverá entregar o documento que permite o pedido de pausa-técnica.

### **Pontapé livre direto - Até à 5ª falta em cada período, por cada equipa**

Aquando da interrupção, o sinal indicativo de que o jogo será recomeçado com pontapé livre direto, deve ser efetuado de uma só vez, com a utilização simultânea de ambos os braços.

O sinal deve ser efetuado de imediato, esclarecendo desde logo todos os implicados e, essencialmente, levar o seu colega a posicionar-se de forma adequada.

O anteriormente disposto, aplica-se em processo ofensivo ou defensivo.

No processo ofensivo, existindo necessidade de controlo de barreira:

1. O árbitro dirigir-se-á ao ponto de recomeço, onde esclarecerá o executante que apenas após o seu sinal, sonoro, o recomeço será efetivo;
2. O árbitro dirigir-se-á para o local onde se deverá colocar a barreira, indicando a colocação da mesma.

No processo defensivo:

O árbitro, após assinalar a falta ou infração, verificará se existe por parte de algum adversário do executante, a tentativa tática de impedir um recomeço imediato.

Neste caso e presumindo que estará próximo ou que chegará rápido, assume o comando da ação com o objetivo de que o transgressor se afaste (podendo atuar disciplinarmente).

O árbitro mais afastado do local onde é executado o pontapé-livre coloca-se em linha com o penúltimo jogador defensor ou com a linha de baliza, de acordo com a situação.

### **Pontapé livre direto sem barreira - Pontapé da 2ª marca de GP**

O árbitro que assinala a falta vai para a linha de baliza, mais ao menos, a 3 metros do poste (referência na marca dos 5 metros do pontapé de canto), a não ser que a situação ocorra junto a si ou deslocado para a sua ala, situação que o poderá levar a abandonar esse posicionamento.

Na gestão da execução ficará o seu colega, encarregue de todo o processo, incluindo a autorização para o pontapé. Deve posicionar-se na linha da área de grande-penalidade, a, mais ou menos, 5 metros da linha de baliza.



## Conselho de Arbitragem

Caso o jogador pretenda alterar a opção inicial entre o local da infração e a segunda marca de grande penalidade (ou vice-versa), os árbitros devem permitir a alteração desde que não constitua um comportamento antidesportivo. Neste caso, poderão manter o posicionamento anteriormente adotado.

### **Pontapé livre direto sem barreira com 3º árbitro - Pontapé da 2ª marca de GP**

O 3º árbitro deve deslocar-se para junto do arco de círculo do pontapé de canto.

Independentemente de quem assinala a infração, será sempre o 2º árbitro a deslocar-se para a linha de baliza, mais ao menos a 3 metros do poste, tendo como referência a marca dos 5 metros do pontapé de canto.

Na gestão da execução ficará o árbitro, encarregue de todo o processo, incluindo a autorização para o pontapé. Deve posicionar-se na linha da área de grande-penalidade, a, mais ou menos, 5 metros da linha de baliza.

Caso o jogador pretenda alterar a opção inicial entre o local da infração e a segunda marca de grande penalidade (ou vice-versa), os árbitros devem permitir a alteração desde que não constitua um comportamento antidesportivo. Neste caso, poderão manter o posicionamento anteriormente adotado.

### **Pontapé livre indireto**

Aquando da interrupção, por ter sido cometida falta, a colocação assumida pelo árbitro no controlo do recomeço deverá ser de forma a possuir o total controlo da ação.

### **Posição ideal**

Considera-se posição adequada, quando é adotada uma posição entre 4 a 6m da bola, mantendo o princípio de ter a bola entre ambos os árbitros e a linha de baliza controlada.

### **Posicionamento dinâmico**

*“O estilo de corrida é aquele que em cada ação se entenda o adequado, por requisitar menos recursos e permitir tomar as melhores decisões!”*

A corrida lateral deve ser utilizada sempre que o jogo se disputa na metade contrária ao seu local de deslocamento, considerando uma linha imaginária de baliza a baliza, no sentido do comprimento da superfície do jogo e quando o árbitro está a controlar a área de grande penalidade e a linha de baliza.

A corrida frontal deve ser utilizada sempre que o jogo cai na sua ala ou quando tem necessidade de acompanhar velozmente determinados lances.

A corrida à retaguarda deve ser utilizada quando o jogo corre no sentido do árbitro.



## Conselho de Arbitragem

---

A movimentação correta será aquela que, fazendo uso dos diversos estilos de corrida, permitem um superior nível de eficácia.

### **Saída da bola pelo vértice da linha baliza com a linha lateral.**

Caso seja o jogador atacante o último a tocar na bola, o jogo recomeça com lançamento de baliza.

Caso seja o jogador defensor o último a tocar na bola, o jogo recomeça com pontapé de linha lateral, próximo do arco círculo do canto.

### **Saída por ação de jogo (com a bola em jogo)**

Quando o jogador sai da superfície de jogo e comete uma infração, o jogo recomeça com pontapé livre indireto no local da bola (pode existir ou não ação disciplinar).

## **Simulações**

Simulação é o ato de imitar o real, com o objetivo de ludibriar e obter vantagem.

As leis de jogo, referem:

*Quando um jogador toca a bola com a mão enquanto simula jogá-la com outra parte do seu corpo com o objetivo de enganar os árbitros.*

*Quando um jogador tenta enganar os árbitros simulando uma lesão ou fingindo ser alvo de uma infração.*

Alguns dos objetivos que os jogadores tentam com uma simulação, são:

Simulação de lesões:

- Levar o árbitro a interromper o jogo.
- Levar o árbitro a assinalar uma falta inexistente.
- Provocar uma sanção mais gravosa para o adversário.
- Provocar uma paragem mais prolongada do jogo.

Simulação de faltas:

- Tentar ludibriar o árbitro simulando ter sofrido uma infração procurando que este assinale uma falta inexistente.

Algumas características das simulações:

- Ausência total de contacto.
- Contacto irrelevante.
- Contacto provocado pelo “queixoso”.
- Agravamento da circunstância ocorrida.



## Conselho de Arbitragem

---

Os árbitros só deverão punir disciplinarmente caso possuam certeza da análise efetuada à situação.

Este tipo de comportamento antidesportivo, potencialmente gerador de conflitos, contrário à verdade desportiva e desprovido de princípios éticos, deve ser severamente combatido.

### **Sinalética ao/do Árbitro assistente-cronometrista**

Não é obrigatório que os árbitros se desloquem até à linha do meio-campo para o sinal indicativo de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada nesse período.

Assim, desde que encontre entre ambos os agentes um espaço inequivocamente livre, que lhes permita verem-se mutuamente, torna-se bastante. Importa também que exista perfeita consciência dos dois, em relação a todo o processo, de que viram e foram vistos.

Num jogo com terceiro árbitro é da sua competência efetuar o sinal indicativo de que uma equipa atingiu a 5ª falta acumulada nesse período.

### **Sinalética Livre Indireto**

O árbitro responsável pela interrupção do jogo, coloca-se junto à linha lateral, no sentido da baliza para onde será executado, erguendo o braço exterior, como forma de não perturbar a sua visão da superfície de jogo (com visão o mais abrangente possível).

Nas contagens dos 4 seg. e nos pontapés livres indiretos, o braço a utilizar é o oposto em relação ao sentido da bola, de modo a não perturbar o campo de visão.

### **Sinalética permitida em andamento (corrida)**

Três situações onde é permitida sinalética em movimento:

1. Lei da vantagem
2. Pontapé livre indireto (pelo árbitro que, após a execução, acompanha a jogada)
3. Contagem dos 4 segundos (ao guarda-redes)

Na contagem de 4 segundos e nos pontapés livre indiretos, o braço a utilizar é o exterior, oposto em relação ao sentido da bola, uma vez que se trata do braço que não interfere com o ângulo de visão.

### **Sinalética, movimentação e colocação na superfície de jogo**

No início do jogo, o árbitro coloca-se na linha lateral, na proximidade da linha média que separa as duas metades da superfície de jogo, para aferir se o pontapé se efetua de acordo com o procedimento estabelecido e de forma a não perturbar a visibilidade do árbitro assistente-cronometrista.

O segundo árbitro colocar-se-á entre o penúltimo defensor e o enfiamento da marca grande-penalidade, no meio-campo adversário daquele que efetua o pontapé de saída.





## Conselho de Arbitragem

---

### **Uniformidade e consistência**

Agregando os conceitos, o que se pretende é que o árbitro analise e atue perante situações de natureza semelhante (técnicas, disciplinares, etc), independentemente dos intervenientes, eventuais consequências ou ambiente, da mesma forma, ou seja, com o mesmo critério (garantindo assim os princípios de justiça e equidade, que devem sempre nortear a sua atuação).

### **Utilização dos braços**

No uso dos braços, devemos apreciar:

Tratando-se de uma “arma” para afastar o adversário, ignorando eventuais consequências, puníveis, técnica e disciplinarmente, pela negligência associada.

Utilizados como “arma” de impacto, para anular completa ou parcialmente um adversário que pretende jogar a bola.

Implica, forçosamente, uma sanção disciplinar, por uso de força excessiva, brutalidade ou conduta violenta.

### **Validação golos**

Recomenda-se que os árbitros se olhem mutuamente, antes de sinalizar. O árbitro, mais próximo da linha de baliza, deve ser quem valida o golo, desde que obtido forma legal, fazendo sinalética apontando para o meio-campo. Caso o outro árbitro entenda fazer a mesma sinalética, recomenda-se que o faça após o árbitro que controla a linha de baliza o fazer.