



Associação de Futebol de Leiria
CONSELHO DE ARBITRAGEM



INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO DO RELATÓRIO DO JOGO



Setembro de 2007



Associação de Futebol de Leiria
CONSELHO DE ARBITRAGEM

INTRODUÇÃO

Com o intuito de colmatar algumas dificuldades encontradas pelos árbitros no correcto preenchimento do relatório, vem, o Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Leiria, apresentar uma nova versão da brochura “Instruções para o preenchimento do relatório do jogo”.

Esperamos que seja uma ferramenta útil para o árbitro, tal como o livro das leis de jogo e o livro das normas e instruções.

No relatório de jogo, os árbitros devem procurar resumir o relato dos factos verificados, **sem contudo alterar ou omitir o essencial das ocorrências**, sendo precisos e concisos.

As instruções ora apresentadas estão em consonância com as Leis de Jogo actualmente em vigor.

Associação de Futebol de Leiria, Setembro de 2007.

O CONSELHO DE ARBITRAGEM



INSTRUÇÕES PARA O PREENCHIMENTO DO RELATÓRIO DO JOGO

No preenchimento do Relatório do Jogo, deverá ter-se sempre em consideração as sugestões constantes do livro “NORMAS E INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS”.

1. FICHA DO JOGO

- Os elementos necessários ao seu preenchimento constam do comunicado de nomeação (via SMS);

SMS

Código Árbitro – Nº Jogo

0000 502001120

Prova

DIV. HONRA-FUTSAL-MASC.

Equipas

GD VITÓRIA X DESPORTIVO FC

Instalações <Localidade> Data Hora

PAV. MUNICIPAL X <local> 2007/09/21 20:30

- O árbitro deverá colocar o nº do jogo e a que prova se refere;
- Deverá mencionar no espaço (A) o nome do clube visitado e no espaço (B) o nome do clube visitante. (Em caso de jogo da taça segue-se a mesma ordem, o clube que joga em casa como (A) apesar de se considerar o jogo como sendo em campo neutro);
- A hora de início deverá ser a hora exacta em que o jogo começou;

Ex:

Jogo Nº.	5	0	2	0	0	1	1	2	0	Dia	21 de Setembro de 2007	Início:	20 h. 30 m.
Prova :	Campeonato Distrital Divisão de Honra Seniores Masculinos												
Visitado (A)	G.D. Vitória					Visitante (B)	Desportivo F.C.						
Localidade :	Leiria					Instalações :	Pav. Municipal						
Seguranças ao Jogo :	Quantidade	2	Elementos		Pertencentes :	Equipa "A"							

- Na referência à segurança, mencionar o nº. de elementos e a quem pertencem esses elementos (Ex. À equipa visitada; Um de cada equipa; Grupo de segurança “ ?? “; PSP ou GNR).



NOTA

É vedado aos árbitros alterar a hora e o local da realização dos jogos, mesmo que os delegados dos Clubes estejam de acordo. Para procederem a qualquer alteração deste tipo, torna-se necessária a autorização da entidade responsável (Associação de Futebol de Leiria).

Exceções: - atraso de uma equipa;

- anomalias no campo de jogos;

- campo em reparação (superfície de jogo impraticável);

- campo sem iluminação (jogo marcado mas para horário que o árbitro verifique que só poderá cumprir com luz artificial).

2. Identificação dos árbitros

- Escrever os nomes completos e os números, em letra legível, do árbitro, do 2º árbitro e cronometrista.

Exemplo:

Árbitro: _____	Nº. _____
2º. Árbitro: _____	Nº. _____
Cronometrista: _____	Nº. _____

3. FALTAS ACUMULADAS E RESULTADO

- Registrar as faltas acumuladas e os resultados do Clube **A** e **B**, em algarismos.

Exemplo:

FALTAS ACUMULADAS			RESULTADOS		
EQUIPAS	A	B	EQUIPAS	A	B
1ª. Parte	4	2	1ª. Parte	2	1
2ª. Parte	3	1	2ª. Parte	0	1
			FINAL	2	2

Para achar um vencedor

EQUIPAS	A	B
Prolongamento	X	X
Grandes Penalidades	X	X

4. ADVERTÊNCIAS

- Relatar as advertências feitas por ordem cronológica, escrevendo a letra correspondente ao clube do jogador advertido.



- O facto que motivou a advertência deve ser sinteticamente referido, nomeadamente as palavras ou gestos praticados pelo jogador que foi passível de advertência.
- A descrição do motivo pode, se necessário, ocupar mais de uma linha.

Exemplos:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
5	1	3	A	Não respeitar a distância saindo da barreira antes de um pontapé livre ser executado.
10	1	7	B	Manifestar desacordo de uma decisão minha, levantando os braços.
6	2	5	A	Por comportamento anti desportivo (jogar a bola com a mão, cortando um ataque prometedor).
12	2	9	B	Retardar o recomeço de jogo, demorando muito tempo a executar um pontapé grande penalidade.

- Se o quadro não comportar todas as advertências feitas, mencionar-se-ão as restantes no verso.
- Todas as advertências deverão ser fundamentadas no estipulado na Lei XII.

- Exemplos para COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
6	2	5	A	Por comportamento antidesportivo (jogar a bola com a mão, cortando um ataque prometedor).

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
8	2	8	B	Por comportamento antidesportivo (agarrar deliberadamente um adversário cortando um ataque prometedor).

NOTA

Incluem-se todas as situações em que um jogador agarra, rasteira ou empurra sem que tenha qualquer possibilidade de jogar a bola, só com o intuito de impedir o adversário de o fazer.



Mais exemplos:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
3	1	3	A	Por comportamento antidesportivo (tentar enganar o árbitro, simulando uma falta).
5	1	9	B	Por comportamento antidesportivo (tentar marcar golo, tocando deliberadamente a bola com a mão).

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
3	1	3	A	Por comportamento antidesportivo (cortar um passe entre dois adversários, tocando deliberadamente a bola com as mãos).

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
16	2	8	A	Comportamento antidesportivo (tocar deliberadamente a bola com a mão com o intuito de evitar um golo, embora não o conseguindo).

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
18	2	5	A	Comportamento antidesportivo (deitar-se sobre a bola demasiado tempo sem a pôr jogável para os restantes jogadores).

- Exemplos para PROTESTO DE DECISÕES:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
5	1	5	B	Manifestar desacordo de uma decisão minha dizendo: "Isto não é falta".
8	1	9	A	Manifestar desacordo de uma decisão do 2º árbitro levantando os braços.
14	1	3	A	Manifestar desacordo de uma decisão minha dizendo: "É sempre para o mesmo lado".

- Exemplos para RETARDAR O RECOMEÇO DO JOGO:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
6	2	4	B	Retardar o recomeço de jogo demorando muito tempo a executar um pontapé de grande penalidade.
15	2	3	B	Retardar o recomeço de jogo demorando muito tempo a entrar na superfície de de jogo para a executar um lançamento de baliza.



- Exemplos para INFRINGIR COM PERSISTÊNCIA AS LEIS DE JOGO:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
10	1	5	B	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência jogado a bola com a mão.

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
15	1	5	A	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência feito jogo perigoso sobre o adversário – pé em riste.

Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
18	1	3	B	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência rasteirado um adversário, cortando um ataque prometedor.

- Outros exemplos para advertência:

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
10	1	5	B	Não respeitar a distância exigida na execução de um pontapé de canto.
12	1	4	B	Não respeitar a distância exigida na execução de um pontapé linha lateral.
15	1	5	A	Entrar no terreno de jogo sem autorização depois de ser assistido.
16	1	8	A	Abandonar deliberadamente o terreno de jogo, não estando lesionado.
18	1	3	B	Numa substituição saiu da superfície de jogo fora da sua zona de substituições.
4	2	7	A	Numa substituição entrou na superfície de jogo antes do seu colega ter saído.
7	2	3	A	Numa substituição entrou na superfície de jogo fora da sua zona de substituições.
11	2	2	B	A festejar um golo, tirou a camisola.
15	2	9	B	Por se recusar a meter a camisola para dentro dos calções.
18	2	6	B	Depois de ter perdido uma sapatilha, continuou a jogar a bola.

5. EXPULSÕES

- Os factos que motivaram as expulsões, tais como agressões, resposta a agressões, tentativas de agressão ou outros, devem ser relatados sinteticamente.
- As expulsões devem ser registadas por ordem cronológica.
- Quando um jogador for expulso por acumulação de cartões amarelos, deverá fazer-se menção disso neste capítulo.

Exemplo:

EXPULSÕES				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
13	2	3	B	Retardar o recomeço de jogo, colocando-se à frente da bola, impedindo o adversário de executar o pontapé-livre, (2ª advertência).
17	2	5	A	Reclamou uma decisão minha, atirando a bola para longe do local da infracção, (2ª advertência).

Os árbitros deverão fundamentar as acções disciplinares que vierem a exercer, com base no estipulado na Lei XII.

Exemplos:

EXPULSÕES				
Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
14	1	5	B	Por conduta violenta, pontapeando um adversário na cabeça.
18	1	7	A	Por conduta violenta, agredindo um adversário com o cotovelo na cara. Esta acção provocou um corte na face que obrigou à sua substituição.
4	2	9	B	Por destruir uma clara ocasião de golo, rasteirando um adversário.
11	2	2	A	Por destruir uma clara ocasião de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão.
16	2	1	B	Por usar linguagem injuriosa para com o 2º árbitro dizendo: “és um filho da puta”.



Minuto	Parte	Nº.	Clube	Motivo
18	2	5	A	Por Brutalidade, fazendo um tackle por trás, na disputa da bola, criando muito perigo para o adversário.

NOTA

Referências para o grau de perigosidade:

1º caso – sola da sapatilha no calcanhar de Aquiles;

2º caso – tesoura com prisão de pernas;

3º caso – ceifar de surpresa.

Expulsão por 2º Amarelo

- Quando após a expulsão de um jogador por acumulação de faltas leves (2ª advertência), este dirija ao árbitro palavras injuriosas ou tome atitudes agressivas, todos os factos deverão ser relatados no capítulo “EXPULSÕES” do relatório do jogo.

- Quando, nas circunstâncias anteriores, o comportamento agressivo ou injurioso aconteça depois do jogo terminar, quando o árbitro se dirige para os balneários, os factos deverão ser relatados da seguinte forma:
 - A expulsão por acumulação de amarelos, ocorrida durante o jogo, no capítulo “EXPULSÕES”;
 - O comportamento agressivo, ocorrido após o jogo, no capítulo “OUTRAS”;
 - Se aquele comportamento ocorrer já depois da documentação ter sido entregue ao delegado da equipa do respectivo jogador, os factos serão objecto de um “ADITAMENTO ao RELATÓRIO”.



6. DIVERSOS

- Neste capítulo, deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos anteriores.
- Sempre que houver necessidade de relatar quaisquer ocorrências, deverão ser assinalados com um “ X “ por cima das respectivas letras, fazendo-se no verso as correspondentes descrições detalhadas dos factos.
- Exemplo:

Diversos	A Instalações	B Organização	C Segurança	D Comp.Publico	E Outras
	Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube A _____		Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube B <i>Joaquim Manuel Costa</i>		

- Se o espaço não for suficiente, deverá ser usada a folha de aditamentos.

- No capítulo das INSTALAÇÕES devem ser descritas as anomalias encontradas na cabina da equipa de arbitragem.

Exemplos:

DESCRITIVO
A - INSTALAÇÕES
A cabine da equipa de arbitragem não possuía secretária, cadeiras e nem cabides para pendurar a roupa.

DESCRITIVO
A - INSTALAÇÕES
A cabine da equipa de arbitragem não possuía água quente para tomar banho.



- No capítulo da ORGANIZAÇÃO devem ser descritas as anomalias que o árbitro possa ter observado a partir da sua entrada nas instalações do Clube onde se realiza o jogo.

Exemplos:

DESCRITIVO
B - ORGANIZAÇÃO
No final do jogo, encontravam-se elementos não identificados no acesso à cabine da equipa de arbitragem.

DESCRITIVO
B - ORGANIZAÇÃO
A protecção por parte do Delegado do clube visitado à equipa de arbitragem não existiu.

DESCRITIVO
B - ORGANIZAÇÃO
O delegado do Vitória entregou a documentação às 20 horas e 17 minutos.

- No capítulo da SEGURANÇA, o árbitro deverá mencionar como esta se processou e outras participações obrigatórias, sempre que se verifiquem quaisquer ocorrências ou anomalias.

Exemplos:

DESCRITIVO
C - SEGURANÇA
Aquando de distúrbios por parte da assistência, a actuação dos seguranças a cargo de elementos da equipa "A", foi eficiente tendo procedido de imediato a resolver o sucedido.

DESCRITIVO
C - SEGURANÇA
Aos 16 minutos da 2ª parte, um dos seguranças reclamou uma decisão minha e incentivou o público a reclamar comigo.



Exemplos com força policial:

DESCRITIVO
C - SEGURANÇA
Aquando do arremesso de garrafas para a superfície de jogo, a actuação do policiamento a cargo da G.N.R. foi eficiente tendo procedido de imediato à identificação dos agressores.

DESCRITIVO
C - SEGURANÇA
Quando se verificou a agressão ao 2º árbitro, a actuação da força policial da P.S.P. foi imediata, evitando que a mesma acabasse por ter consequências mais graves.

DESCRITIVO
C - SEGURANÇA
Os elementos da segurança a cargo da GNR, abandonaram as instalações sem meu conhecimento.

- Na alínea do COMPORTAMENTO DO PÚBLICO, o árbitro deverá referir, sempre que necessário, o comportamento da assistência durante o jogo. Para cada situação, é imprescindível referenciar o tempo de jogo, o local, os provocadores das perturbações, os meios que utilizaram, quem foi atingido e quais foram as consequências.

Exemplos:

DESCRITIVO
D – COMPORTAMENTO DO PÚBLICO
Quando regressávamos aos balneários, no intervalo do jogo, o público afecto à equipa "A" insultou-nos chamando-nos de "palhaços".

DESCRITIVO
D – COMPORTAMENTO DO PÚBLICO
Aos 14 minutos da primeira parte, foram arremessadas pelos adeptos do clube "A" garrafas de água para a superfície de jogo que atingiram o jogador nº 5 da equipa "B" causando-lhe ferimentos superficiais.



- No capítulo de OUTRAS, deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos anteriores, esclarecendo os respectivos pormenores.

Exemplos:

DESCRITIVO
E – OUTRAS
<i>André João Gomes Ferreira</i>
A assinatura na primeira linha deste capítulo é referente ao atleta, André João Gomes Ferreira, da equipa "B" por não ter apresentado o cartão-licença. Este jogador apresentou o Bilhete de Identidade nº 2104356 através do qual foi identificado.

DESCRITIVO
E – OUTRAS
Foi apresentada credencial para o Treinador da equipa "A", Vitor Manuel Guerra, identificado pelo BI nº 7364011.

NOTA

Referir sempre o documento através do qual o jogador foi identificado.

DESCRITIVO

E - OUTRAS

A 2ª parte começou 5 minutos mais tarde, por atraso da equipa "B". O capitão de equipa não comunicou a razão a que se deveu este atraso.

NOTA

O capitão de equipa deverá comunicar as razões do atraso. Se não o fizer, referir isso.

DESCRITIVO

E – OUTRAS

Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida pela A.F.Leiria, antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio.



DESCRITIVO

E – OUTRAS

Aos 8 minutos da 2ª parte, foi advertido o massagista da equipa "A", sr. Fernando Verde, por ter entrado na superfície de jogo, sem autorização.
--

DESCRITIVO

E – OUTRAS

Aos 17 minutos da 2ª parte, foi expulso o treinador da equipa "B", sr. Augusto Faria, por injúrias, tendo chamado "ladão" ao 2º árbitro.
--

DESCRITIVO

E - OUTRAS

O delegado da equipa " B ", no final do jogo fez declaração de protesto, assinando no local próprio deste boletim.
--

7. ASSINATURAS DOS ÁRBITROS

- Assinar nos locais próprios, após o preenchimento completo do Relatório de Jogo.
- O 2º árbitro e cronometrista são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório de jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.
- Poderão recusar-se a assinar, se não concordarem com algo que esteja escrito ou em falta no Relatório de Jogo, comunicando os factos à Entidade Competente.

Feito em ____ de _____ de _____, às ____ h. ____ m.

O Árbitro _____

O 2º. Árbitro _____

O Cronometrista _____



BOA SORTE

Colaboração de:
Alberto Pereira

Setembro/2007

Revisão e Actualização por
Luis Lé (C.A.T.)