



DISTRIBUIÇÃO: **ASSOCIAÇÕES REGIONAIS, CLUBES E DEMAIS AGENTES DESPORTIVOS**

ASSUNTO: **ORIENTAÇÕES TÉCNICAS PARA A ÉPOCA 2016-2017**

Em referência ao assunto em epígrafe, informa-se:

1. **TEMPO DE JOGO**

- a) A Federação estabelece os seguintes tempos de jogos para todas as competições oficiais nacionais:

ESCALÃO		TEMPO DE JOGO
BAMBIS		---
MINIS		2 x 25 MIN + 10 MIN
INFANTIS		2 x 25 MIN + 10 MIN
INICIADOS		2 x 30 MIN. + 10 MIN
JUVENIS	MASC	2 x 30 MIN. + 10 MIN
	FEM	
JUNIORES	MASC	2 x 30 MIN. + 10 MIN
	FEM	
SENIORES	MASC	2 x 30 MIN. + 15 MIN
	FEM	
VETERANOS	1	2 x 25 MIN + 10 MIN
	2	2 x 20 MIN + 10 MIN

- b) Excecionalmente, a Federação poderá autorizar a realização de torneios em que se realizem partidas com outros tempos de jogo, podendo ainda aplicar-se esta exceção a jogos de carácter particular.

2. **INTERVALO DO JOGO**

- a) A Federação estabelece a duração do intervalo em 10 minutos para todos os escalões diferentes de Seniores e em 15 minutos para o escalão de Seniores.
- b) As exceções à alínea anterior deverão ser autorizadas e coordenadas para efeitos de transmissão Televisiva.

3. **TIME-OUT**

- a) O cartão de Time-Out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa;
- b) Qualquer oficial de equipa pode efetuar a entrega do cartão de Time-Out;
- c) Cada equipa pode utilizar 3 Time-Out por jogo, no máximo dois por cada parte;
- d) Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-Out;
- e) Não é permitido utilizar o Time-Out durante o(s) prolongamento(s);
- f) A equipa visitada deve fornecer 6 cartões verdes de Time-Out para que sejam utilizados por ambas as equipas;
- g) Caso a equipa visitante possua cartões de Time-Out poderá utilizar os mesmos;
- h) Cabe à equipa de arbitragem fazer a distribuição dos cartões de Time-Out, 3 cartões para cada equipa sendo entregues dois na primeira parte e o terceiro na segunda, atendendo ao disposto na alínea c).

4. **NÚMERO DE JOGADORES**

- a) Cada equipa pode inscrever na lista de participantes no máximo 16 atletas (não é obrigatório), nos jogos de todas as competições;
- b) Para que o jogo se realize é necessário o mínimo de 5 jogadores inscritos na lista de participantes e presentes no início do jogo.
- c) Cada competição obriga a um número mínimo de jogadores inscritos e presentes fisicamente. Com exceção do disposto na alínea anterior, a inobservância do limite mínimo de jogadores não obsta à realização do jogo, tendo a equipa de arbitragem obrigação de reportar no seu relatório tal incumprimento.

5. **PRESENÇA OBRIGATÓRIA DE TREINADOR**

- a) **Nenhum jogo pode realizar-se**, sempre que uma das equipas **não apresente presencialmente** e inscrito um treinador certificado;
- b) Tem de estar sempre presente pessoa habilitada para a função de treinador, conforme anexo 7 ao Comunicado Oficial n.º 1 época 2016-2017;
- c) Caso uma equipa apresente treinador munido de cédula (CTD), ou de cópia do pedido dessa cédula apresentado junto da entidade competente para grau inferior ao exigido para a respetiva prova, os árbitros devem realizar o jogo e fazer menção desse facto no relatório do jogo;
- d) As equipas que se apresentarem sem treinador qualificado para a prova, incorrem entre outras nas sanções estabelecidas no artigo 64.º-A do Regulamento de Disciplina da Federação de Andebol de Portugal;
- e) A equipa de arbitragem tem obrigatoriamente de indicar nas “Ocorrências Administrativas”, a qualificação dos técnicos presentes em todos os jogos.

6. **LISTA DE PARTICIPANTES**

- a) Os clubes intervenientes no jogo a disputar, deverão apresentar na cabine dos árbitros, 30 minutos antes do seu início nas provas nacionais e quinze minutos nas provas associativas, a lista de participantes e entregar os Cartões de Identificação de Participante de Andebol (CIPA) dos agentes que nele vão participar;
- b) Os árbitros e o delegado devem mencionar nos respetivos relatórios o incumprimento do período de antecedência previsto no número anterior;
- c) Só poderão intervir no jogo os jogadores inscritos na lista de participantes, que deverá, obrigatoriamente, ser emitida através do sistema de informação da Federação nas Provas Nacionais;
- d) As listas de participantes podem ser completadas ou retificadas nos termos definidos nas Regras de Jogo;
- e) Se não existir sistema informático e houver necessidade de efetuar alterações, as mesmas devem ser efetuadas presencialmente e devidamente documentadas (cartão cidadão, etc.).

7. **OFICIAIS DE EQUIPA**

- a) As equipas podem inscrever 4 Oficiais no boletim de jogo;
- b) O Oficial "A" é o responsável pela equipa;
- c) Durante o decorrer do jogo, apenas um oficial pode estar de pé;
- d) Os oficiais de equipa apenas podem ir junto à mesa para pedir time-out ou algum esclarecimento, não podendo fazê-lo para contestar as decisões da equipa de arbitragem.

8. **IDENTIFICAÇÃO DOS JOGADORES E OFICIAIS**

- a) Os árbitros devem proceder à identificação de todas as pessoas inscritas na lista de participantes;
- b) A identificação das pessoas inscritas na lista de participantes deve ser efetuada através dos respetivos cartões CIPA e da consulta do sistema de informação do Portal da Federação de Andebol de Portugal.
- c) Caso os árbitros não tenham acesso ao sistema de informação do Portal da Federação de Andebol de Portugal, devem verificar a identidade das pessoas inscritas na lista de participantes através de documento de identificação que contenha fotografia.
- d) Os árbitros podem efetuar a identificação dos inscritos na lista de participantes pelo seu conhecimento pessoal.

9. **BOLA**

- a) Os clubes intervenientes no jogo a disputar deverão apresentar na cabine dos árbitros, 30 minutos antes do seu início nas provas nacionais e 15 minutos nas provas associativas, a bola oficial, nas condições regulamentares;
- b) Compete aos árbitros determinar qual a bola a utilizar no jogo;

- c) Os árbitros são responsáveis pela devolução no final do jogo das bolas às respetivas equipas;
- d) A bola oficial e regulamentar, obrigatória em todos os jogos é a descrita no Comunicado Oficial n.º 6 da época 2016-2017, a saber a SELECT ULTIMATE.



- A Bola SELECT ULTIMATE (ou Réplica) - Tamanho 3 - 58-60 cm – é a bola oficial para os escalões de seniores, juniores e juvenis masculinos;
- A Bola SELECT ULTIMATE (ou Réplica) - Tamanho 2 - 54-56 cm – é a bola oficial para os escalões de seniores, juniores e juvenis femininos e iniciados Masculinos;
- A Bola SELECT ULTIMATE RÉPLICA - Tamanho 1 - 50-52 cm é a bola oficial para os escalões de infantis masculinos e iniciados e infantis femininos; e,
- A Bola SELECT ULTIMATE RÉPLICA - Tamanho 0 - 48-50 cm é a bola oficial para os escalões de Minis.

10. **SORTEIO**

- a) Os árbitros devem efetuar o sorteio com a necessária antecedência para não prejudicar o aquecimento de ambas as equipas e não afetar o protocolo de início de jogo;

- b) O sorteio é efetuado junto à mesa de cronometragem, à vista de todos, pelos oficiais de cada clube ou por qualquer jogador por estes indicado para o efeito, desde que conste da lista de participantes.

11. **PROTOCOLO DE COMEÇO DE JOGO**

- a) Os árbitros devem respeitar os protocolos de início de jogo que estejam determinados nos Regulamentos da Federação para cada prova;
- b) O protocolo de começo de jogo deve ser iniciado com a antecedência necessária para que o jogo comece no horário estabelecido;
- c) A Federação pode autorizar alterações ao protocolo de começo de jogo, devendo o delegado (caso seja nomeado) ou os árbitros informar antecipadamente ambas as equipas de qualquer alteração ao protocolo;
- d) Os jogadores devem obrigatoriamente efetuar o protocolo de começo de jogo devidamente equipados com o equipamento que irão utilizar no jogo;
- e) Qualquer incumprimento ao protocolo de começo de jogo ou atraso na realização do mesmo deve ser mencionado pelos árbitros no relatório do jogo.

12. **EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

- a) Os jogadores que integrem a mesma equipa envergarão o equipamento correspondente ao seu clube, o qual deverá ser identificado pelo número regulamentar, aposto na parte da frente e de trás da camisola e nos respetivos calções;
- b) Será desqualificado o jogador que permaneça na área de competição após interpelação do árbitro para corrigir o seu equipamento;
- c) Apenas é permitida a utilização de equipamento regulamentares de acordo com as regras de jogo e respetivo anexo 2;
- d) A utilização de mangas térmicas ou calções térmicos por baixo dos equipamentos de jogo é autorizada devendo estes serem da mesma cor respetivamente da camisola de jogo ou dos calções. O incumprimento desta

situação não impede o jogador de participar no jogo, no entanto, os árbitros e delegado devem reportar esta situação nos seus relatórios;

- e) Quando se defrontem dois clubes, cujo equipamento seja de tal forma idêntico, que seja suscetível de comprometer a correta identificação de cada equipa, mudará de equipamento o clube que jogue no seu recinto, ou no caso de este pertencer a terceiros, e na ausência de acordo, aquele que seja indicado em 1.º lugar no calendário da prova;
- f) Em situação de inversão de recinto devidamente autorizada, a troca será sempre efetuada pelo clube que joga no seu recinto;

13. **EQUIPAMENTOS DOS QUADROS DE ARBITRAGEM**

- a) Os árbitros apenas usam o emblema e o equipamento oficial da Federação de Andebol de Portugal em todas as provas organizadas e homologadas pela Federação de Andebol de Portugal, sendo obrigatório o uso de emblema oficial da Federação de Andebol de Portugal em todas as provas nacionais, sendo exceção a este ponto os quadros de arbitragem da IHF e EHF que deverão utilizar os respetivos emblemas;
- b) Os equipamentos dos Árbitros devem ser iguais entre si.
- c) Sempre que a Federação de Andebol de Portugal coloque meios informáticos à disposição dos oficiais de mesa, estes passam a fazer parte do seu equipamento obrigatório, sendo aqueles responsáveis pela sua utilização indevida;
- d) Os quadros de arbitragem, não poderão exibir no local de competição, qualquer publicidade para além da que for contratada para os respetivos equipamentos pela Federação de Andebol de Portugal;
- e) O árbitro que comprovadamente utilizar equipamentos com qualquer publicidade sem autorização do Conselho de Arbitragem incorre nas penalizações constantes do Regulamento de Disciplina da FAP;

14. **EQUIPAMENTOS ELETRÓNICOS**

- a) A utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação entre os árbitros em qualquer prova nacional carece de autorização do Conselho de Arbitragem;
- b) Os árbitros deverão prescindir da utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação sempre que o mesmo interfira, de qualquer forma, com o marcador eletrónico do pavilhão, e perturbe o normal desenrolar do jogo.

15. **CABINE DOS ÁRBITROS**

- a) A cabine dos árbitros e os balneários das equipas devem estar disponíveis 60 minutos antes da hora marcada para o início do jogo e o recinto de jogo deve estar em condições de utilização 45 minutos antes;
- b) Os árbitros e o delegado devem mencionar nos respetivos relatórios o incumprimento do período de antecedência previsto na alínea anterior;
- c) Só poderão ter acesso à cabine dos árbitros:
 - Os dirigentes do Conselho de Arbitragem da Federação de Andebol de Portugal ou das Associações Regionais quando se trate de prova associativa;
 - Os oficiais das equipas e o diretor de campo quando devidamente inscritos e identificados;
 - O delegado da Federação nomeado para aquele jogo;
 - O observador quando nomeado para efetuar a observação dos árbitros; e,
 - O tutor caso esteja a acompanhar os árbitros.
- d) Os árbitros devem mencionar no relatório do jogo a entrada ou tentativa de entrada na cabine dos árbitros de qualquer pessoa que não as elencadas na alínea anterior;

- e) Os oficiais das equipas e o diretor de campo apenas devem permanecer na cabine dos árbitros o tempo necessário e indispensável para a realização das tarefas que os Regulamentos lhe impõem;
- f) Salvo motivo de força maior, apenas os árbitros e oficiais de mesa podem entrar na cabine dos árbitros durante o intervalo.

16. **LESÃO DE UM ÁRBITRO**

- a) Apenas é permitida a substituição de um árbitro por lesão antes de jogo começar devendo o colega proceder à sua substituição se existirem condições para tal;
- b) Se existirem condições para que o árbitro lesionado seja substituído, nomeadamente o Conselho de Arbitragem poder, em tempo útil, nomear outro árbitro ou, não sendo possível, estar presente no pavilhão um árbitro, o árbitro não lesionado terá de arbitrar o jogo com outro colega por forma a que a partida seja arbitrada por uma dupla de árbitros;
- c) Não existindo condições para que o árbitro lesionado seja substituído, o jogo será arbitrado apenas por um árbitro.

17. **FALTA DE ÁRBITROS / ÁRBITROS DE RECURSO**

- a) Na falta de apenas um árbitro oficialmente designado, este deve proceder do seguinte modo:
 - Encontrar outro árbitro que se encontre presente no pavilhão para dirigir o jogo com ele;
 - Não sendo possível o disposto na alínea anterior, arbitrará sozinho o jogo.
- b) Na falta dos árbitros oficialmente nomeados para o jogo, observar-se-ão sequencialmente as seguintes regras:
 - O jogo será dirigido pelos árbitros que se encontrarem presentes;
 - Na impossibilidade de se encontrarem dois árbitros, o jogo será dirigido por um único;

- Na falta de árbitros, poderão ainda ser dirigidos por técnicos ou dirigentes devidamente inscritos, e com o acordo de ambas as equipas, que deverá ser escrito no relatório do Boletim de Jogo;
 - Na impossibilidade de cumprimento das alíneas anteriores, a competição será dirigida por um jogador de cada equipa dos clubes intervenientes, ficando estas com menos um jogador;
 - Na impossibilidade de cumprimento de todas as alíneas anteriores, o jogo será dirigido por quaisquer outras pessoas, desde que ambos os oficiais responsáveis de equipa estejam de acordo, que terá de ser escrito no relatório anexo ao Boletim de jogo.
- c) Sempre que um encontro já tenha sido iniciado com árbitros de recurso, por falta da presença à hora marcada para início do jogo dos árbitros oficialmente marcados, o jogo deve sempre terminar com a dupla de recurso.

18. **FALTA DE OFICIAL DE MESA**

- a) A ausência de oficial de mesa não impede a realização do jogo;
- b) Em caso de ausência de um oficial de mesa, os árbitros devem proceder do seguinte modo:
- Caso o Conselho de Arbitragem tenha nomeado 2 oficiais de mesa, desempenhará as funções aquele que estiver presente;
 - Caso haja um oficial de mesa no pavilhão, os árbitros devem recorrer ao mesmo;
 - Cada equipa indicará um oficial para desempenhar as funções de oficial de mesa;
 - Caso a equipa apenas tenha um oficial – o treinador – pode indicar um jogador para desempenhar as funções de oficial de mesa ou prescindir desse direito;
 - Se uma equipa prescindir do direito de indicar um oficial de mesa, a outra equipa poderá indicar duas pessoas.

- c) Os árbitros devem mencionar no relatório do jogo a ausência do oficial de mesa nomeado e identificar as pessoas que desempenharam essa função, bem como se alguma equipa prescindiu do direito de indicar um oficial de mesa a favor da outra equipa.

19. **NÃO REALIZAÇÃO DO JOGO POR DECISÃO DOS ÁRBITROS**

- a) Os árbitros devem desenvolver todos os esforços para que o jogo se realize;
- b) Os árbitros devem tomar todas as diligências para que o jogo decorra com toda a normalidade, evitando, sempre que possível, que o mesmo seja suspenso;
- c) Se o jogo ainda não se tiver iniciado, a equipa de arbitragem deverá esperar 45 minutos para verificar se existem condições que permitam a realização do jogo;
- d) Se o jogo já se tiver iniciado e for interrompido, a equipa de arbitragem deverá aguardar 30 minutos;
- e) A decisão de suspender temporária ou definitivamente um jogo cabe aos árbitros salvo se estiver nomeado um delegado, caso em que caberá a este a decisão;
- f) Caso o não início do jogo ou a sua suspensão sejam causados pelo facto de não estarem reunidas as condições de segurança necessárias para a realização do mesmo, a equipa de arbitragem deve aguardar que as autoridades policiais ou o responsável pela segurança, assegurem que os problemas estão sanados e que o jogo pode ser iniciado ou reiniciado;
- g) A não realização ou suspensão do jogo deve ser devidamente fundamentada no relatório dos árbitros;
- h) Se o jogo não poder ser realizado ou for suspenso por motivos alheios aos clubes, os árbitros devem saber se existe acordo entre os clubes relativamente à data e local para a realização ou continuação do jogo:
 - Existindo acordo entre os clubes, o mesmo é lavrado no relatório dos árbitros, devendo ser assinado por ambos os oficiais A de cada equipa;

- Se não existir acordo, os árbitros deverão igualmente mencionar tal facto no seu relatório e os oficiais A de cada equipa deverão igualmente assinar.
- i) Os árbitros devem comunicar imediatamente à FAP qualquer situação de não realização ou suspensão de jogo, bem como a existência ou não de acordo entre os clubes e, em caso afirmativo, qual a data, hora e local acordados;
- j) Se a não realização ou suspensão for imputável a um clube (ex.: agressão a árbitro) não há lugar a qualquer tipo de acordo, devendo o facto que deu origem à não realização ou suspensão ser devidamente descrito e fundamentado no relatório dos árbitros.

20. **PROTESTO DE JOGO**

- a) Os clubes podem impugnar a validade de um jogo com os seguintes fundamentos:
 - Falta de qualificação dos jogadores;
 - Condições irregulares da área de competição;
 - Erros de arbitragem.
- b) Os protestos fundamentados em erros de arbitragem, só poderão ter por objeto a violação de normas de natureza técnica que impliquem uma errada aplicação das regras da modalidade;
- c) O clube não tem a obrigatoriedade de informar os árbitros sobre os motivos do protesto;
- d) O protesto do clube deverá ser efetuado pelo Oficial A responsável de equipa devidamente inscrito no boletim de jogo, mediante declaração escrita e assinada no anexo ao próprio boletim, devendo as respetivas alegações dar entrada na sede da Federação de Andebol de Portugal ou da Associação competente, no prazo previsto no artigo 69.º do Regulamento Geral;
- e) Deverá ainda ser preenchida a respetiva quadrícula no boletim de jogo, quando o mesmo seja processado de forma informática;

- f) A assinatura do anexo, poderá ser efetuada, até os árbitros abandonarem o recinto de jogo.

21. **COORDENADOR DE SEGURANÇA / DIRETOR DE CAMPO**

- a) O Coordenador de Segurança / Diretor de Campo não pode exercer simultaneamente, e no mesmo jogo, as funções de “Oficial” ao jogo mas tem de ter CIPA e estar devidamente inscrito e habilitado com os requisitos de formação exigíveis;
- b) O Coordenador de Segurança / Diretor de Campo responde como membro da Direcção do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa;
- c) O Coordenador de Segurança / Diretor de Campo pode exercer as funções de “Oficial” ao jogo, nos jogos em que não esteja a desempenhar aquela função.

22. **JOGADOR LESIONADO**

- a) O parágrafo 1 da Regra 4:11, relativa à regra do jogador lesionado que precisa de assistência médica dentro do terreno de jogo e fica impedido de participar durante 3 ataques da sua equipa apenas é aplicável nas seguintes provas nacionais:
- PO1 – Campeonato Andebol 1 Seniores Masculinos;
 - PO9 – Campeonato Nacional - 1ª Divisão de Seniores Femininos;
 - PO20 – Taça de Portugal Seniores Masculinos, a partir dos 1/16 avos;
 - PO23 – Taça de Portugal Seniores Femininos, a partir dos 1/16 avos;
 - PO22 – Supertaça Seniores Masculinos;
 - PO24 – Supertaça Seniores Femininos.
- b) Nas restantes provas não se aplica o disposto no parágrafo 1 da Regra 4:11, pelo que os jogadores lesionados que recebem assistência médica dentro do terreno de jogo, não terão de abandonar o mesmo e esperar durante 3 ataques da sua equipa para poder reentrar.

- c) Todas as alterações às regras, com exceção desta (Paragrafo 1 da regra 4:11) aplicam-se em todas as provas nacionais.

23. **CARTÃO AZUL**

- a) A Federação seguiu o modelo adotado pela EHF no que concerne a aplicação do cartão azul (regra 16:8), tirando aos árbitros o peso de sancionar um agente e deixando ao Conselho de Disciplina o ónus de sancionar o jogador ou oficial que for admoestado com o cartão azul;
- b) Em todas as competições nacionais, os árbitros mostrarão sempre o cartão azul em todas as situações de desqualificação direta, devendo igualmente elaborar relatório para posterior apreciação do Conselho de Disciplina;
- c) Sempre que se justifique uma desqualificação direta os árbitros devem exibir primeiro o cartão vermelho (desqualificação) e imediatamente depois o cartão azul (relatório escrito);

24. **REGRAS TÉCNICAS ESPECIAIS - (PO.08, PO.13, PO.14, PO.15, PO.37, PO.38)**

Oportunamente serão comunicadas orientações precisas relativamente a este ponto.

25. **CARTÃO BRANCO / FAIR PLAY**

- a) O Cartão Branco visa reconhecer e premiar as ações de respeito e fair play que os diversos agentes desportivos tenham no decorrer de um jogo;
- b) Os árbitros devem mostrar um cartão branco em todas as situações de respeito e de fair play que sejam evidenciadas por um jogador, oficial de equipa ou público afeto a uma equipa. É importante que a imagem da nossa modalidade seja a do respeito e do fair play entre todos os intervenientes pelo que é fundamental que os árbitros valorizem a amostragem do cartão branco;

- c) O cartão branco aplica-se obrigatoriamente em todas as competições de formação até ao escalão de iniciado inclusive (masculino e feminino);
- d) Os árbitros devem mencionar no relatório do jogo, nas ocorrências administrativas, tanto no Boletim de Jogo Eletrónico, como no anexo ao boletim de jogo, a sua amostragem dos cartões brancos, indicando a(s) pessoa(s) ou público afeto a uma equipa a quem os árbitros mostraram o cartão branco (no caso de atribuição ao público não deve ser feita a amostragem do cartão branco mas apenas é feita menção do mesmo no relatório do jogo);
- e) O Comunicado Oficial relativo ao cartão branco apenas contempla alguns exemplos de situações merecedoras do mesmo, no entanto o cartão branco deve ser exibido em todas as ações que os árbitros considerem ser de respeito e de fair play para com os demais agentes.

26. SMS

- a) Todas as duplas de arbitragem (responsabilidade do árbitro nomeado em primeiro lugar), têm obrigatoriamente de enviar um SMS com o resultado do jogo imediatamente após o seu término;
- b) O formato do SMS é: Fap jog código_associação.número_de_jogo RES Golos_Casa Golos_fora
(o formato encontra-se indicado no boletim de jogo online)
- c) Os SMS devem ser enviados para os seguintes números:
 - TMN – (+351) 961557907
 - VODAFONA – (+ 351) 911094762
 - OPTIMUS – (+ 351) 936104076
- d) O telemóvel do árbitro tem que estar registado na sua ficha de inscrição.

Solicitamos às Associações Regionais que informem os seus filiados deste Comunicado.

Lisboa, 02.09.2016

DIREÇÃO