



DISTRIBUIÇÃO: ASSOCIAÇÕES REGIONAIS E DEMAIS AGENTES DESPORTIVOS

ASSUNTO: ORIENTAÇÕES TÉCNICAS PARA A ÉPOCA 2015-2016

Em referência ao assunto em epígrafe, informa-se:

1. Intervalo do Jogo

- a. A Federação estabelece a duração do intervalo em 10 minutos.
- b. Exceções à alínea anterior deverão ser autorizadas e coordenada para efeitos de transmissão Televisiva.

2. Time-out

- a. O cartão de Time-out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.
- b. Cada equipa pode utilizar 3 Time-out por jogo, no máximo dois por cada parte.
- c. Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode fazer a utilização de 1 Time-out.

3. Número de Jogadores

16 atletas (não é obrigatório), é o número máximo de atletas inscritos nos jogos de todas as competições.

4. Lesão de um árbitro

Apenas é permitida a substituição de um árbitro por lesão, antes de jogo começar, devendo o colega proceder á sua substituição se existirem condições para tal.

5. Árbitros de Recurso

Sempre que um encontro já tenha sido iniciado com árbitros de recurso, por falta da presença á hora marcada para inicio do jogo dos árbitros oficialmente marcados, o jogo deve sempre terminar com a dupla de recurso.

6. Equipamentos Eletrónicos

A utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação entre os árbitros em qualquer prova nacional carece de autorização do CA da Federação.

7. Desqualificação com relatório no último minuto.

Estão consignadas na Regra 8 todas as situações que devem ser alvo de Desqualificação com relatório disciplinar.

8. Presença Obrigatória de treinador.

- a. Tem de estar sempre presente um agente habilitado para a função de treinador, conforme anexo 7 ao Comunicado Oficial n.º 1 época 2015-2016.
- b. As equipas que se apresentarem sem treinador qualificado para a prova, incorrem no RG da Federação e Associações e no Regulamento de Disciplina.
- c. É sempre obrigatório, indicar nas ocorrências Administrativas, a qualificação dos técnicos presentes em todos os jogos.
- d. **Nenhum jogo se realiza**, sempre que uma das equipas **não apresentar presencialmente** e inscrito um treinador certificado.

9. Listas de Participantes

As listas de participantes podem ser completadas ou retificadas nos termos definidos nas Regras de Jogo.

- a. Se não existir sistema informático e houver necessidade de efetuar alteração, as mesmas devem ser efetuadas presencialmente e documentadas (cartão cidadão, etc).

10. Oficiais de equipa

- a. As equipas podem inscrever no Boletim de jogo 4 Oficiais.
- b. O Oficial "A" é o responsável pela equipa.
- c. Durante o decorrer do Jogo, apenas um oficial pode estar de pé.

11. Bola

A bola oficial e regulamentar, obrigatória em todos os jogos é a descrita nos Comunicados Oficiais n.º 19 e 31 da época 2014-2015 (indica a sua aplicação em 2015-2016).

12. Cartões Brancos

- a. São de aplicação obrigatória nos escalões de Iniciados (masculino e Feminino), apenas na fase Nacional das Provas, conforme o Descrito no Comunicado Oficial n.º 37 da época 2014-2015, ou outro que venha a ser emitido sobre o tema.
- b. É sempre obrigatório, indicar em ocorrências Administrativas, tanto no Boletim de Jogo Eletrónico, como no anexo ao Boletim de jogo, a sua amostragem, indicando a quem.
- c. O indicado no Comunicado Oficial, são meramente exemplos, pois podem existir outros motivos que a arbitragem considere merecedoras da sua amostragem.

13. SMS

Envio de SMS após o término do jogo

- 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.**

Lisboa, 12.08.2015

A DIRECÇÃO