

Ação de Formação 2017-2018

Clube Responsável Oficiais de Mesa

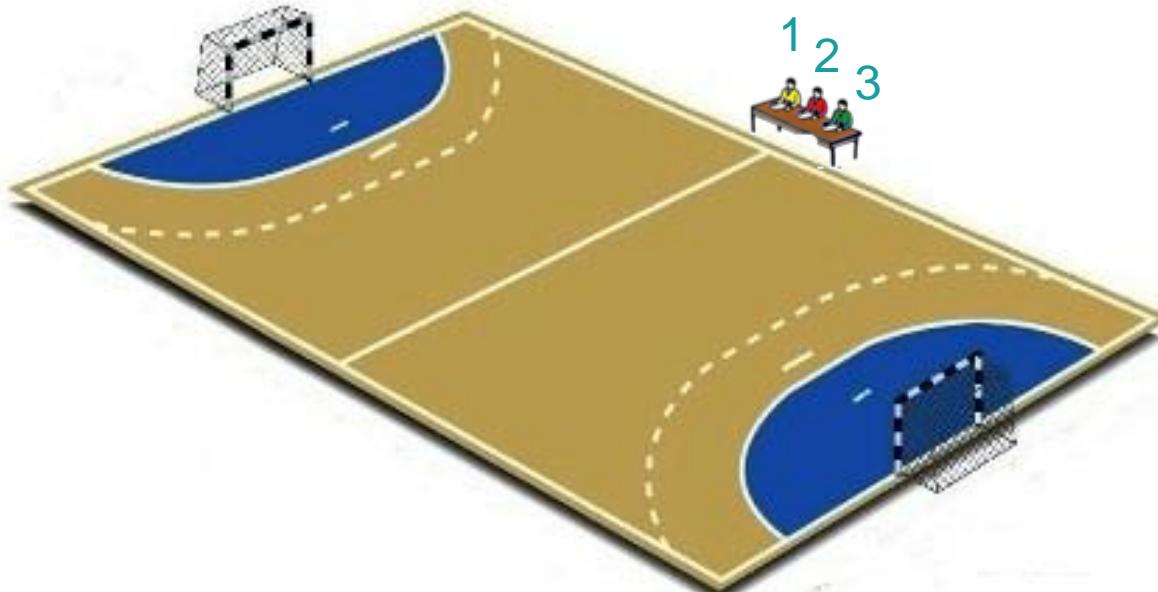


FEDERAÇÃO
DE ANDEBOL
DE PORTUGAL

www.fpa.pt

- ✓ Quando assumir a função de oficial de mesa deve “despir a camisola do clube que representa”.
- ✓ Não pode utilizar qualquer tipo de vestuário ou símbolo do clube que representa.

Localização da mesa e seus oficiais em relação ao terreno de jogo



Legenda

- 1 – Delegado
- 2 – Cronometrista
- 3 – Secretário

Tempo de Jogo

Veteranos 2	2 x 20 min	Intervalo 10 min
Veteranos 1	2 x 25 min	Intervalo 10 min
Minis	2 x 25 min	Intervalo 10 min
Infantis	2 x 25 min	Intervalo 10 min
Iniciados	2 x 30 min	Intervalo 10 min
Juvenis	2 x 30 min	Intervalo 10 min
Juniiores	2 x 30 min	Intervalo 10 min
Seniores	2 x 30 min	Até 15 min (*)

INTERVALO DO JOGO

(*) A Federação estabelece que a duração do intervalo no escalão de Seniores pode ir até 15 minutos, nos restantes escalões tem a duração de 10 minutos.

As exceções deverão ser devidamente autorizadas.

Funções do Oficial de Mesa

Oficial de Mesa (Cronometrista) é responsável:

- ✓ Por dar o sinal sonoro 10 minutos antes da hora marcada para o inicio do jogo.
- ✓ Pela contagem do tempo de jogo
- ✓ Pelos time-out's, deve levantar o cartão verde quando este é pedido, para dar conhecimento aos árbitros de que se trata de um time-out de equipa.
- ✓ Por levantar o cartão amarelo/vermelho/azul e fazer a sinalética com os dedos (exclusão de jogador) para que os árbitros saibam que os atletas/oficiais sancionados estão identificados.

Funções do Oficial de Mesa

Oficial de Mesa (Secretário) é responsável por:

- ✓ Validar os jogadores, oficiais, equipa de arbitragem, delegado, e diretor de campo informaticamente
- ✓ Preencher a folha de rascunho no decorrer do jogo a)
- ✓ Inserir informaticamente os dados no boletim de jogo no decorrer do mesmo
- ✓ Preencher as folhas com o tempo de entrada em jogo de atletas , quando há exclusões/desqualificações.

a)ex:

Golo nº7 colocar na folha de rascunho e só depois colocar no computador
Exclusão nº7 colocar na folha de rascunho depois o tempo de entrada na respetiva folha para dar conhecimento ás equipas e por último no computador

Funções do Oficial de Mesa

AMBOS são responsáveis

- ✓ Pelo controlo (nº de atletas/oficiais) na zona de substituições. **Isto quando não existe delegado**
- ✓ Pelas movimentações dos diversos agentes (só 1 pode estar de pé) na zona de substituição. **Isto quando não existe delegado**
- ✓ Pelo controlo do tempo de exclusão dos jogadores e oficiais.
- ✓ Pela entrada/saída dos atletas. **Isto quando não existe delegado**
- ✓ Pelo controlo do nº de ataques (3), preenchimento da folha com o nº da camisola e respetiva entrada em campo do atleta que teve assistência médica. **Isto quando não existe delegado**

(Um ataque começa com a posse da bola e termina quando um golo é marcado ou a equipa atacante perde a posse da bola)

(Se a equipa está com posse de bola quando o seu jogador precisa de assistência médica no terreno de jogo, este ataque é considerado como o primeiro ataque)

ATENÇÃO PO01 e PO09



Orientações aos Oficiais de Mesa

Time-Out de equipa

- ✓ O Time-Out de equipa tem a duração de 50'
- ✓ A equipa da casa é responsável pela colocação dos 6 cartões verdes, numerados T1,T2 e T3, antes do inicio do jogo, na mesa do secretário/cronometrista;
- ✓ Caso a equipa visitante possua cartões de Time-Out poderá utilizar os seus;
- ✓ O cartão verde deve ser entregue ao Oficial de Mesa em mão quando a equipa tem posse de bola;
- ✓ Qualquer oficial de equipa pode efetuar a entrega do cartão verde;
- ✓ *O Time-Out de equipa só pode se concedido quando a equipa que pede tem a posse de bola*



Orientações aos Oficiais de Mesa

Time-Out de equipa



- ✓ Cada equipa pode utilizar 3 Time-Out por jogo, dois no máximo por cada parte;
- ✓ Nos últimos 5 minutos do jogo, cada equipa apenas pode utilizar 1 Time-Out;
- ✓ Não é permitido utilizar o Time-Out durante o(s) prolongamento(s);
- ✓ Cabe aos oficiais de mesa fazer a distribuição dos cartões de Time-Out, sendo entregues dois (nº 1-2) na primeira parte e o terceiro (nº 3) na segunda.
Isto quando não existe delegado:
 - ✓ Caso na primeira parte não seja solicitado nenhum time-out, deve-se recolher o cartão verde nº1 e entregar o nº3 no inicio da segunda parte. **Isto quando não existe delegado.**

COMO PROCEDER QUANDO SOLICITADO

- Quando o oficial de mesa **recebe o cartão verde de imediato** para o **cronometro e simultaneamente buzina**, de seguida levanta o cartão do lado da equipa que o solicitou para os árbitros terem conhecimento de que se trata de um time-out de equipa. Coloca o cronometro manual a contar 50' e buzina para terminar o time-out

Sinal de fim de jogo

- ✓ A utilização de um sinal sonoro acionado automaticamente pelo cronómetro mural é preferencial.
- ✓ O cronómetro mural deverá funcionar de 0 para 30 (primeira e segunda parte) e disparar automaticamente.
- ✓ Se só disparar automaticamente de 30 para 0, esta opção deverá ser tomada.
- ✓ Sem cronómetro automático o Oficial de Mesa terá de apitar (com um sinal audível) para o fim de cada parte ou prolongamentos.

Paragem do tempo de jogo

- ✓ A contagem do tempo de jogo inicia-se no momento do apito do árbitro central.
- ✓ Os árbitros podem ordenar uma paragem da contagem do tempo de jogo (time-out), através dos sinais convencionados (3 apitos e sinal 15)!.



INTERRUPÇÃO DO JOGO PELO OFICIAL DE MESA ou DELEGADO

✓ Dentro das atribuições do oficial de mesa:

Time-Out,

o Oficial de Mesa para “interromper” o jogo, terá de efetuar uma paragem na contagem do tempo de jogo simultaneamente com o sinal sonoro;

substituição irregular,

o Oficial de Mesa para “interromper” o jogo, terá de efetuar uma paragem na contagem do tempo de jogo simultaneamente com o sinal sonoro. **Isto quando não existe delegado**

✓ O delegado pode interromper o jogo

Se o delegado apita, o cronometrista, para de imediato o tempo de jogo – se o delegado solicita ao cronometrista para acionar a buzina, ele deve-o fazer e simultaneamente parar o cronometro.

Orientações aos Oficiais de Mesa

Faltas numa substituição irregular ou numa entrada ilegal de um jogador (Regras 4:2-3, 4:5-6)

✓ O cronometrista deve interromper o jogo imediatamente, sem ter em conta o conceito de “Lei da Vantagem” segundo as Regras 13:2 e 14:2. .
Isto quando não existe delegado

REGULAMENTO ESPECIFICO DE SUBSTITUIÇÕES NAS PROVA

P08 – Iniciados Masculinos;

P013 – Iniciadas Femininas;

P014 – Infantis Femininas;

P015 – Infantis Masculinos

✓ Nestes escalões as substituições **só se podem efetuar** quando a equipa tem posse de bola.

Exceção

O guarda-redes quando da marcação de um livre de 7m pode ser substituído;

Sempre que os árbitros entendam que um jogador sofreu uma lesão grave podem autorizar a substituição sem posse de bola.

Conduta antidesportiva na zona de substituições

- ✓ O cronometrista deve esperar até à próxima interrupção do jogo e então informar os árbitros. Isto quando não existe delegado
- ✓ O cronometrista **não está autorizado** a sancionar um jogador ou um oficial de equipa.

Listas de Participantes – preenchida S.I.

- ✓ As equipas podem inscrever até 16 jogadores;
- ✓ As equipas podem inscrever até 4 oficiais
um obrigatoriamente tem de ser treinador
- ✓ As listas de participantes podem ser completadas ou retificadas;
- ✓ Podem riscar-se atletas, inscrever outros (até ao inicio do jogo), desde que a ficha de jogo ainda não tenha os 16 atletas inscritos pode completar-se até ao final do jogo;
- ✓ As listas de participantes e os Cartões de Identificação de Participante de Andebol (CIPA) dos agentes que nele vão participar; devem ser entregues aos árbitros até 30 minutos antes do inicio do jogo.

Oficiais de equipa

- ✓ O “Oficial A” é responsável pela equipa.
- ✓ Durante o decorrer do jogo só um oficial pode estar de pé.
- ✓ 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.
- ✓ Os Oficiais não podem usar cores que se possam confundir os jogadores da equipa adversária.

Presença Obrigatória de Treinadores

✓ **Nenhum jogo se pode realizar**, sempre que uma das equipas não apresente presencialmente e inscrito um treinador certificado;

✓ Caso uma equipa apresente um oficial munido de Título de Treinador (TPTD), com um grau inferior ao exigido para a respetiva prova, os árbitros devem realizar o jogo e fazer menção desse facto no relatório do jogo;

Orientações aos Oficiais de Mesa

Sanções Disciplinares

Jogador excluído
já não pode ser
advertido

ADVERTÊNCIA

(Cartão amarelo)
1 por Jogadores
3 por Equipa
1 para os Oficiais



EXCLUSÃO

(2 minutos)
3 X 2' por jogador
1 X 2' para os Oficiais



DESQUALIFICAÇÃO

(Cartão vermelho)
1 por Jogador
1 por Oficiais

Implica sempre menos (1)
jogador em campo por 2'



Passados os 2' pode
entrar um jogador
em campo

O cronometrista em qualquer
deve repetir o mesmo gesto,
que os oficiais tem conhecimento do nº do jogador
sancionado.

uma das situações,
para informar o árbitro

No caso de exclusão os dedos devem ser levantados quando
o árbitro se vira para a mesa antes do reinicio do jogo.

Orientações aos Oficiais de Mesa

Tempos de Exclusões a Cumprir em Diferentes Situações de Jogo

A7 12,54	2 m	A7 Antes do reinicio do jogo comete uma atitude antidesportiva leve	+2 m			4 m 16,54
A7 12,54	2 m	A7 Antes do reinicio do jogo comete uma atitude antidesportiva grave	+DQ (A7)			4 m 16,54 <small>(Equipa completa-se)</small>
A7 12,54	DQ (A7)	A7 Antes do reinicio do jogo comete uma atitude antidesportiva leve ou grave	+2 m (T/P)			4 m 16,54 <small>(Equipa completa-se)</small>
A7 12,54	2 m	A7 Antes do reinicio do jogo comete uma atitude antidesportiva leve	+2 m	A7 Em continuação comete outra atitude leve ou grave	DQ (A7)	4 m 16,54
A7 12,54	2 m	A7 Passado 1 minuto (13,54) comete uma atitude antidesportiva leve	+2 m 1 m	A7 A (outro jog.)		15,54 14,54
Oficial 12,54	A	OFICIAL Insiste na conduta antidesportiva	2 m	Volta a insistir na mesma conduta leve ou grave	DQ	2 m (atleta) 14,54

Identificação dos atletas



Este é o novo cartão **CIPA** digital válido.
Com este documento todos os agentes estão autorizados
a participar no jogo

Documentos de Jogo



FEDERAÇÃO DE
ANDEBOL DE PORTUGAL
www.fpa.pt

Árbitro (1)

4

FOLHA DE RASCUNHO					Jogo n.º	P0
Resultados Parcelares				Resultado Final	Jorn	Zona
1.º/30'	.	1.º Prol	.	Após 7 m	Data	Série
2.º/30'	.	2.º Prol	.	-		
(1.º Parte)	0	0	2.º Parte		Hora	Fase
1	5	Of Mesc(1)	6	(2)		

1 - Resultados parciais e resultado final

2 - Nº jogo data e hora – (a hora é sempre a hora a que o jogo inicia)

3 - P0, Jornada, Zona, Série e Fase

4 - Nome do árbitro 1 e 2

5 - Cor da 1ª e 2ª parte

6 - Nome do Oficial de Mesa 1 e 2

Documentos de Jogo Folha de rascunho - Corpo



Conselho de **ARBITRAGEM**

- 7 - Posse de bola na 1^a ou 2^a parte
 - 8 – Nome da equipa visitada Na outra parte da folha nome da equipa visitante
 - 9 – Nº dos jogadores
 - 10 – Nº de 7m marcados
 - 11 – 7m convertidos
 - 12 – Golos
 - 13 – Total de golos
 - 14 - Advertências; exclusões; desqualificações; TP e Cartão Azul
 - 15 – Qualificação dos oficiais
 - 16 – Nº de cipa dos oficiais
 - 17 - Advertências; exclusões; desqualificações por oficial
 - 18 – Time-out de equipa (hora, golos casa e adversário)
 - 19 – Marcha do Marcador
 - 20 - Exclusões (N.^º Atleta, Tempo de exclusão, Tempo de Entrada)
 - 21 – Nº de ataques (3) que o atleta, ao qual foi prestada assistência médica tem de estar fora de campo



Documentos de Jogo

Conselho de
ARBITRAGEM



FEDERAÇÃO DE
ANDEBOL DE PORTUGAL
www.fpa.pt

Árbitros (1) Manoel Coutinho (2) Rafaelo Silveira

Bola	1	2	Visitado	ABC/Universitário															
N.º	7m	G7m	Golos	Tot G	Adv	2'	2'	2'	Desq	Az/TP									
1	01	03	03	01	02	02	01	02	03	04	02	03	07	/					
2	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	2				
3	01	03	02	01	02	03	03	02	03	03	04	03	07	/					
4	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	1 08,18 10,24				
5	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	1					
6	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	2				
7	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	/					
8	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	1				
9	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	1 11,53 10,23 10,21					
10	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	1				
11	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	2					
12	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	/				
13	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	1					
14	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	26,30 AZ				
15	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	1					
16	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	5 11,43				
17	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	3					
18	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	/				
19	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	2					
20	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	/				
21	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	1 11,53 10,23 10,21					
22	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	33				
23	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	3 26,40					
24	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	/				
25	01	03	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	60					
A	D	11,33,4 22,21	2	Desq															
B	406	14,38,97	"ADV	Z'	Desq	1 ^o Time Out	2 ^o Time Out	3 ^o Time Out											
C	3 ^o 6	15,33,31	ADV	Z'	Desq	18 : 54	51 : 43												
D	45	56,42,9	ADV	Z'	Desq	18 : 06	13 : 35												

FOLHA DE RASCUNHO									
Resultados Parcelares					Resultado Final				
1.ºV30' 11 - 14 1.º Prol - Após 7 m					18 (2)				
2.ºV30' 07 - 09 2.º Prol -									
1.º Parte					2.º Parte				

Jogo n.º	234	PO	09
Jorn	5	Zona	Sul
Série	A	Fase	1/2
Hora	19:30		

Of Mesa (1) Ribeiro Poculus (2) Cedofeita Líbia

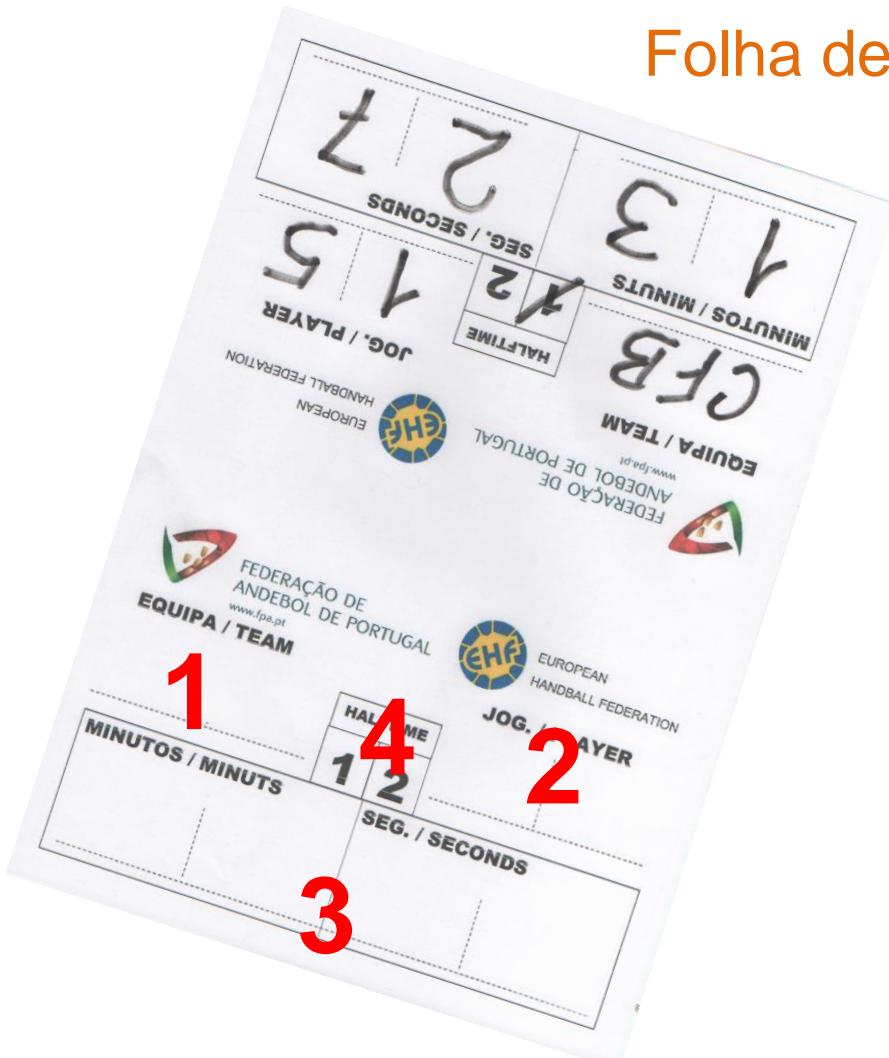
Bola	1	2	Visitante	SAC AL Passos da Beira														
N.º	7m	G7m	Golos	Tot G	Adv	2'	2'	2'	Desq	Az/TP								
4	01	02	02	01	03	03	02	03	03	04	02	03	07	6				
5	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	/	10,15		
6	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	TP
7	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	10,15			
8	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
9	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	4			
10	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
11	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	10,15			
12	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
13	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	10,15	10,15	10,15	
14	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
15	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	10,15	10,15	10,15	
16	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
17	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	10,15	10,15	10,15	
18	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
19	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	2			
20	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
21	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	2			
22	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
23	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	5			
24	01	02	02	01	02	03	03	02	03	04	03	03	07	10,15	10,15	10,15	10,15	
25	04	05	06	04	05	06	03	05	09	10	11	12	13	14	5			
A	D	12,24,56	10,14	Z'	Desq													
B	M	14,23,52	ADV	10,15	Desq	1 ^o Time Out	2 ^o Time Out	3 ^o Time Out										
C	3 ^o 6	9,87,80	ADV	5	26,40													
D	4,5	11,22,0	ADV	2	Desq													

N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	1	2	3
10	10,14	12,10	TP	16,40	28,40											9		
11	14,18	20,18														17		
12	18,40	22,40																
13	22,45	24,45																
14	26,40	28,40																
15	28,40	28,40																
C	26,40	28,40																





Folha de exclusão



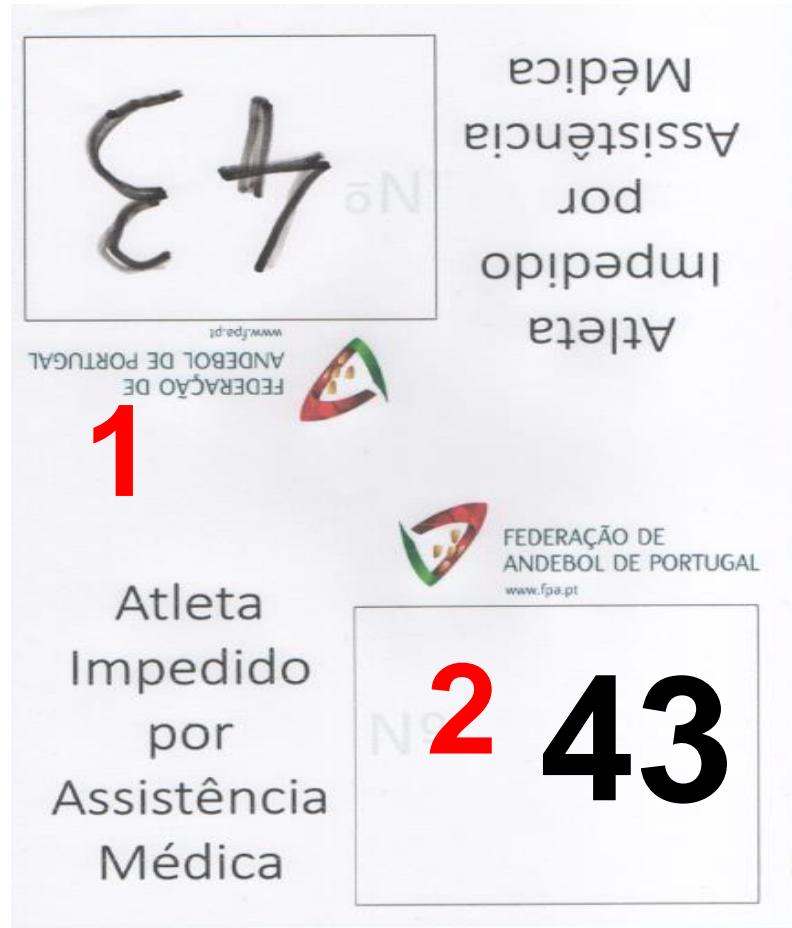
Legenda

- 1 - Equipa A ou B
- 2 - Número do atleta excluído
- 3 - Tempo de entrada ou tempo do fim da exclusão
- 4 - 1^a ou 2^a parte

ATENÇÃO

A folha de exclusão é de preenchimento obrigatório independentemente da contagem de tempo ser visível no cronometro de parede. (Preencher ambas as partes)

Documentos de Jogo



Folha de atleta impedido de entrar

Legenda

1 - Atleta impedido de entrar em campo durante 3 ataques

2 - Número do atleta

- A folha deve ser colocada no mesmo local onde se colocam os tempos de exclusão e só se retira após conclusão do 3º ataque da equipa do atleta em recuperação.
- O atleta em recuperação foi excluído, pode entrar após o seu tempo de penalização expirar. (independentemente do nº de ataques em que esteve ausente por assistência médica)
- Independentemente do nº de ataques o jogador pode voltar ao campo após o intervalo
- QUANDO EXISTIR DELEGADO ESTA FOLHA É PREENCHIDA PELO MESMO.

Documentos de Jogo

Folha de Rascunho de Jogo no S. I.

2015/16 - P009 - Campeonato Multicartas 1a Divisão Feminina - 2015/2016 :: CN SnF-1ºDiv :: Feminino :: Seniores F | Fase Grupo A - Play Off - Apur. 1-4 :: Jornada nº 2
C. GAIA 2 07/05/2016 18:00

Jogo nº 2502	COLÉGIO GAIA / TOYOTA		23	30	ALAVARIUM / LOVE TILES	Resultado: [Oficioso] Realizado: [Sim]																		
Res On Line	Resultado	Confirmação Arbitros	Equipa A	Equipa B	Out. Part.	Equipa A	Out. Part.	Equipa B	Assinaturas	Imprimir	Log													
1ª Parte 10 - 15	2ª Parte 13 - 15	1º Prolongamento -	2º Prolongamento -	7 Metros	Fim do Jogo																			
COLÉGIO GAIA / TOYOTA						ALAVARIUM / LOVE TILES																		
1.º Pente	2.º Pente	1.º Prol.	2.º Prol.	7m	TOTAL	N.º	Golos	1.º	2.º	3.º	Timeout	1.º Pente	2.º Pente	1.º Prol.	2.º Prol.	7m	TOTAL	N.º	Golos	1.º	2.º	3.º	Timeout	
10	12					10	5	2	16.21	21.12		15	15					30	4	4	21.22			
INT Nome Golos A 2' 2' 2' D TP																								
3	Maria Joaquina Nolasco Quenta	1											1	Izabel Cristina Ribeiro Góis	0									
4	Carolina Soeira Loureiro	0											2	Mariânia Ferreira Lopes	3									
5	Catarina Filipa Costa Ruiva	0											3	Joana Gomes Ferreira	0									
6	Fernanda Pires Carvalho	2	✓										4	Maria Luisa Santos Coelho	3									
9	Sabrina Catarina Rodrigues Sabino	0	✓										5	Viviane Requel Castro Rebello	1									
10	Vanessa Filipa Guadalupe Silva	3		✓									6	Sonáia Patrícia Gomes Domingues	1									
13	Joana Filipa Gomes Pinto	0											7	Inês Carvalho Meloira	1									
14	Helena Joana Soeira Soeira	6											8	Filipa Alexandre Gouveia Pintos	5									
15	Ana Filipa Camacho Gento	5	✓										9	Mónica Oliveira Soeira	6	✓								
16	José da Romina Vergosa Ferreira	0											10	Andréia Gonçalo Medaíl	0									
17	Nair Daniela Silva Pinho	3											11	Bárbara Camacho Soeira	4		✓							
19	Patrícia Andrade Silva Lima	2											12	Inês Silva Rechô	0									
20	Milena Peixoto Costa	0											13	Rita Maria Simões Vieira	2									
21	Sylvia Natacha José	0											14	Carolina Nunes Mendes	0									
23	Patrícia Santos Rosendo	1											15	Sónia Miguel Henriques Fernandes	4	✓								
47	Irma Manuela Silva Vieira	0											16	Sigrún Ólafsson Oddsdóttir	0									
Oficial A Sheila Cristina Rito Soeira																								
Oficial B Paula Marisa Tomásina Castro																								
Oficial C Duarte Nuno Martins Góis																								
Oficial D Inês Filipa Neveso Filipa																								
Oficial A Francisco José Oliveira Gomes																								
Oficial B Herlander Ramiro Rodrigues Silva																								
Oficial C Albano Emanuel Gonçalves Góis																								
Oficial D Carolina Pita Correia Caldeira Vieira																								

Boletim de Jogo preenchido

- Não é permitido aos oficiais de mesa encerrarem o boletim de jogo informaticamente.
 - Responsabilidade exclusiva dos árbitros.



Material do Oficial de Mesa

- ✓ 2 Esferográficas de cor diferentes (1^a parte/2^a parte)
- ✓ 1 Marcador grosso
- ✓ 1 Cartão Amarelo
1 Cartão Vermelho
1 Cartão Azul
- ✓ 3 Cartões Verdes por equipa
- ✓ 1 Apito
- ✓ Ideal 2 Cronómetros (1 p/ Tempo de jogo e 1 p/Time Out's) / 1 Obrigatório
 - ✓ Folha de Rascunho (da federação) (várias) as folhas
 - ✓ Folha de exclusão (da federação) (várias)
 - ✓ Folha dos 3 ataques (da federação) (várias)
- ✓ Agulha para vazar bolas (recomendado)



Obrigada pela atenção