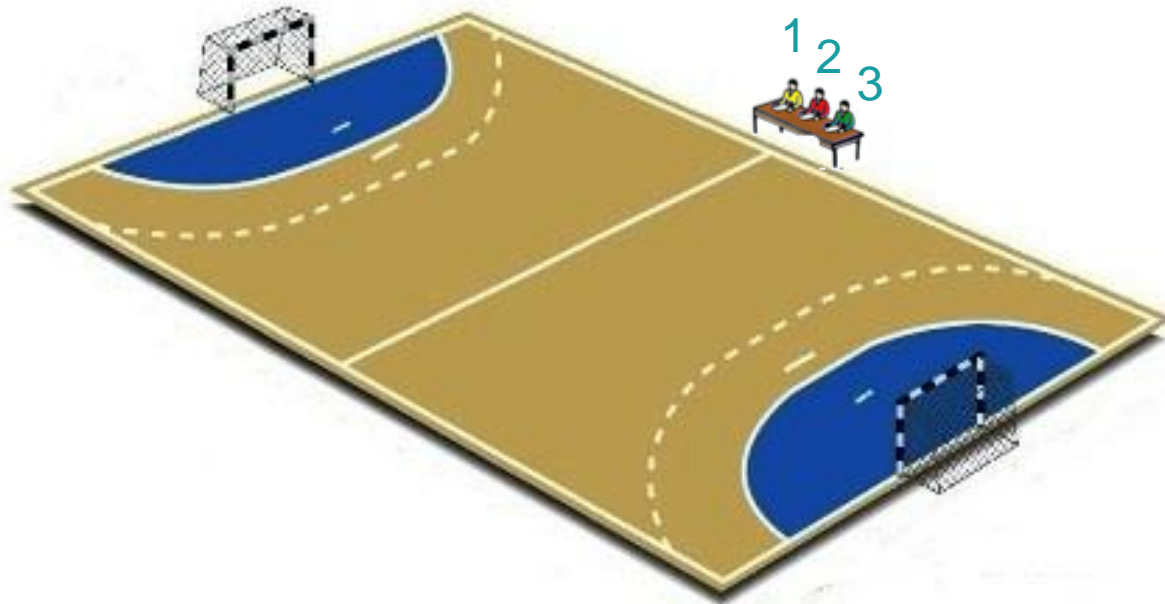


# Clube Responsável Oficiais de Mesa



- ✓ 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

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
Juniores	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.

## Oficial de Mesa (Cronometrista) é responsável:

- ✓ Por dar o sinal sonoro 10 minutos antes da hora marcada para o início 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.

## 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 às equipas e por último no computador

## 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**

## Time-Out de equipa

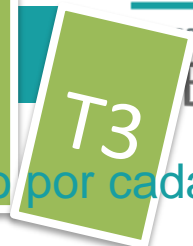


- ✓ O Time-Out de equipa tem a duração de 50'
- ✓ A equipa da casa é responsável pela colocação dos 6 cartões verdes, numerados T1, T2 e T3, antes do início do jogo, na mesa do secretário/cronometrista;
- ✓ Caso a equipa visitante possua cartões de Time-Out poderá utilizar os seus;
- ✓ O cartão verde 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 início da segunda parte. **Isto quando não existe delegado.**

## COMO PROCEDER QUANDO SOLICITADO

- Quando o oficial de mesa **recebe o cartão verde de imediato pára 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)l.



## 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.

## 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.

## Lista 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 início 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 início 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;

## Sanções Disciplinares

### EXCLUSÃO

Jogador excluído  
já não pode ser  
advertido

(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'

### ADVERTÊNCIA

(Cartão amarelo)

1 por Jogadores

3 por Equipa

1 para os Oficiais



Passados os 2' pode  
entrar um jogador  
em campo

O cronometrista em qualquer uma das situações, deve repetir o mesmo gesto, para informar o arbitro que os oficiais tem conhecimento do nº do jogador sancionado.

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





# Orientações aos Oficiais de Mesa

## Tempos de Exclusões a Cumprir em Diferentes Situações de Jogo


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



# Identificação dos atletas



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

 <p>FEDERAÇÃO DE ANDEBOL DE PORTUGAL</p> <p>www.fpa.pt</p>		FOLHA DE RASCUNHO						Jogo n.º		PO		
		Resultados Parciais					Resultado Final		Data		Jorn	
		1.ª/30'	.	1.ª Prol	.	Após 7 m					Zona	
		2.ª/30'	.	2.ª Prol	.	.			Série			
Árbitro (1)		1.ª Parte		2.ª Parte				Hora		Fase		
(2)						(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

Conselho de  
**ARBITRAGEM**

- 7 - Posse de bola na 1ª ou 2ª parte
- 8 – Nome da equipa visitada Na outra parte da folha nome da equipa visitante
- 9 – N.º dos jogadores
- 10 – N.º 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 – N.º 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 – N.º de ataques (3) que o atleta, ao qual foi prestada assistência médica tem de estar fora de campo



# Documentos de Jogo



FEDERAÇÃO DE  
ANDEBOL DE PORTUGAL

www.fpa.pt

## FOLHA DE RASCUNHO

### Resultados Parciais

1.º 30'	11 - 16	1.º Prol	-	Após 7 m	18 - 21
2.º 30'	07 - 09	2.º Prol	-	-	-
1.ª Parte		2.ª Parte			

Jogo n.º 234

Data 20-11-2016

Hora 19:30

PO 09

Jorn 5

Zona Sul

Série A

Fase 1

Árbitros (1) Isauro Coutinho (2) Rafael Silva

Bola	1	2	Visitado	ABC/União	Tot G	Adv	2'	2'	2'	Desq	Az/TP
N.º	7m	G7m	Golos								
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
12											
13											
14											
20											
21											
22											
33											
60											
A	D	110334	22-21	2	Desq						
B	4.º	143893	Adv	2'	Desq	1.º Time Out	2.º Time Out	3.º Time Out			
C	3.º	153331	Adv	2'	Desq	18:54	51:43				
D	4.º	56729	Adv	2'	Desq	06:06	13:10				

N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	1	2	3
4	10,24	12,24							60			
9	22,53	24,53										
9	20,23	19,23										
14	26,30	28,30										
9	28,21											
3	28,21											

Of Mesa (1) Rafael Silva (2) Cedric Silva

Bola	1	2	Visitante	ABC/União	Tot G	Adv	2'	2'	2'	Desq	Az/TP
N.º	7m	G7m	Golos								
4											
5											
6											
8											
9											
10											
12											
14											
17											
18											
20											
21											
34											
35											
37											
38											
A	D	122456	10-4	2	Desq						
B	4.º	123456	Adv	2'	Desq	1.º Time Out	2.º Time Out	3.º Time Out			
C	3.º	123456	Adv	2'	Desq	45:33	55:04				
D	4.º	111210	Adv	2'	Desq	13:10	18:18				

N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	Salu	Entra	N.º	1	2	3
10	10,14	12,14							60			
17	20,18	22,18										
17	20,40	22,40										
17	22,45	24,45										
17	26,40	28,40										
17	26,40	28,40										



## Folha de exclusão

The image shows two handball exclusion sheets from the Portuguese Handball Federation (FEDERAÇÃO DE ANDEBOL DE PORTUGAL). The top sheet is for Team CFB (Equipa CFB) and the bottom sheet is for Team A (Equipa A). Both sheets have handwritten numbers and times. Red numbers 1, 2, 3, and 4 are overlaid on the bottom sheet to indicate the legend items.

**Top Sheet (Equipa CFB):**

- MINUTOS / MINUTS: 13
- SEG. / SECONDS: 27
- HALFTIME: 2
- JOG. / PLAYER: 15

**Bottom Sheet (Equipa A):**

- MINUTOS / MINUTS: 12
- SEG. / SECONDS: 12
- HALFTIME: 1
- JOG. / PLAYER: 2

### Legenda

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





## 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.

## Folha de Rascunho de Jogo no S. I.

2015/16 - PO09 - Campeonato Multicare 1a Divisao Feminina - 2015/2016 - CN SnF-1ªDiv - 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 1ª Prolongamento 2ª Prolongamento 7 Metros Fim do Jogo

COLÉGIO GAIA / TOYOTA													ALAVARIUM / LOVE TILES													
Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos		Golos				
1ª Parte	2ª Parte	1ª Prol.	2ª Prol.	7m	TOTAL	N.º	Golos	1ª	2ª	3ª	1ª Parte	2ª Parte	1ª Prol.	2ª Prol.	7m	TOTAL	N.º	Golos	1ª	2ª	3ª	1ª Parte	2ª Parte			
10	13				23	5	2	16:21	27:13		15	13				28	4	4	21:33							
N.º	Nome	Golos	A	2'	2'	2'	D	TP	N.º	Nome	Golos	A	2'	2'	2'	D	TP	N.º	Nome	Golos	A	2'	2'	2'	D	TP
3	Maria Jesus Nolasco Duarte	1							5	Isabel Cristina Aguiar Gola	0							5	Isabel Cristina Aguiar Gola	0						
4	Carolina Sousa Lousureiro	0							6	Mariana Ferreira Lopes	3							6	Mariana Ferreira Lopes	3						
5	Catarina Alipa Costa Ruela	0							7	Joana Gomes Ferreira	0							7	Joana Gomes Ferreira	0						
6	Fernanda Pires Carvalho	2							8	Maria Luis Santos Coelho	3							8	Maria Luis Santos Coelho	3						
9	Bobiana Catarina Rodrigues Sabino	0							9	Viviana Raquel Castro Rebelo	1							9	Viviana Raquel Castro Rebelo	1						
10	Vencesla Alipa Guddes Silva	3							10	Serale Patricia Grass Domingues	1							10	Serale Patricia Grass Domingues	1						
13	Joana Alipa Gomes Pinto	0							11	Ines Carvalho Meloiro	1							11	Ines Carvalho Meloiro	1						
14	Helenia Joana Sousa Soares	6							12	Alipa Alexandra Gouveia Pentea	5							12	Alipa Alexandra Gouveia Pentea	5						
15	Ana Alipa Campos Gato	5							13	Manica Oliveira Soares	6							13	Manica Oliveira Soares	6						
16	Joaoia Romina Vargos Ferreira	0							14	Andreia Gonio Medall	0							14	Andreia Gonio Medall	0						
17	Nair Daniela Silva Pinto	3							15	Sara Campos Sousa	4							15	Sara Campos Sousa	4						
19	Patricia Andreia Silva Uma	2							16	Ines Silva Redha	0							16	Ines Silva Redha	0						
20	Melissa Pires Costa	0							18	Rita Maria Simoes Vieira	2							18	Rita Maria Simoes Vieira	2						
21	Blavia Natalia Joao	0							19	Carolina Nunes Monteiro	0							19	Carolina Nunes Monteiro	0						
23	Patricia Santos Rosendo	1							22	Serale Miguel Henriques Fernandes	4							22	Serale Miguel Henriques Fernandes	4						
47	Ines Manuela Silva Vieira	0							23	Brynhildur Sol Eddudottir	0							23	Brynhildur Sol Eddudottir	0						
Oficial A	Shella Cristina Rita Santos								Oficial A	Manoel Jose Oliveira Gamelas								Oficial A	Manoel Jose Oliveira Gamelas							
Oficial B	Paula Maria Teixeira Castro								Oficial B	Henlander Ramiro Rodrigues Silva								Oficial B	Henlander Ramiro Rodrigues Silva							
Oficial C	Duarte Nuno Martins Dias								Oficial C	Albano Emanuel Goncalves Lopes								Oficial C	Albano Emanuel Goncalves Lopes							
Oficial D	Ines Alipa Nazare Alipa								Oficial D	Carolina Rita Correia Calvo Vieira								Oficial D	Carolina Rita Correia Calvo Vieira							

## Boletim de Jogo preenchido

The image shows a screenshot of a 'Boletim de Jogo' (Match Report) form, which is a document used by referees to record the details of a football match. The form is titled 'BOLETIM DE JOGO' and contains several sections for recording match data, including player statistics, referee information, and match details. The form is filled out with handwritten data, showing a match between two teams, with player names, positions, and various statistics recorded. The form is a complex table with multiple columns and rows, including fields for player names, positions, and various statistics.

- ❑ 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 (1ª parte/2ª 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 vaziar bolas (recomendado)



Obrigada pela atenção