

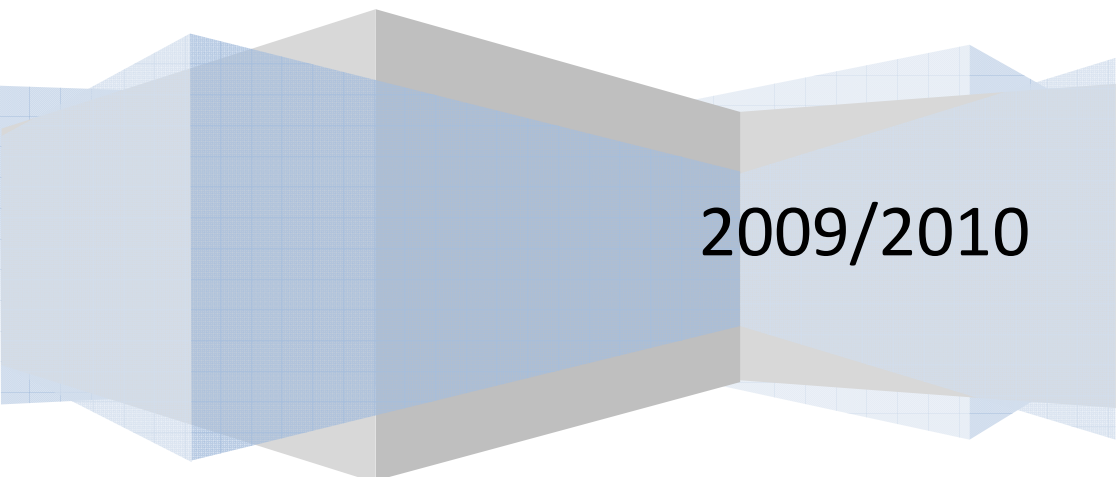
**ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE BRAGA**

**CONSELHO DE ARBITRAGEM**

**COMISSÃO DE APOIO TÉCNICO**

# **RELATÓRIO DO JOGO**

**INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO**



**2009/2010**

## **Introdução**

Nesta nova época desportiva surge um novo modelo de Relatório do Jogo, elaborado pela Comissão de Apoio Técnico (C.A.T.) e aprovado pelo Conselho de Arbitragem (C.A.), tendo por base três objectivos:

- Uniformizar o modelo de relatório que se utiliza nas provas associativas com o modelo utilizado pela FPF, permitindo a existência de uma linha de coerência na progressão dos árbitros.
- Simplificar o modelo utilizado, evitando a duplicação desnecessária de trabalho, eliminando a folha de cartões amarelos e centrando num único espaço a menção de todos os cartões amarelos, bem como tornar toda a estrutura de mais fácil preenchimento e análise.
- Colmatar algumas dificuldades encontradas pelos árbitros no correcto preenchimento do relatório.

Esperamos, pois, que seja uma ferramenta útil para todos os árbitros, 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 e tendo em conta as consideração e as sugestões constantes do livro “NORMAS E INSTRUÇÕES PARA ÁRBITROS”.

2009/2010

## 1. Fichas do Jogo

JOGO N.º _____	PROVA _____
Clube A _____	Clube B _____
Realizado em _____	Estádio _____
Dia ____ de _____ de _____	Início ____ h ____ m
	Policiamento PSP/GNR _____
	Localidade _____

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

**11200081 JUV  
1DIVISÃO <SC Braga  
FC\*Vitória SC>  
CAMPO PONTE  
(Braga)  
09DEZ15:00\*Antonio  
Bonifacio\*Manuela**

b) O árbitro deverá colocar o nº do jogo no item “Jogo N.º”, separando e colocando um número individualmente em cada casa.

c) Colocar a prova a que se refere o jogo acrescentando CD (Exemplo: **Campeonato Distrital Juvenis 1ª Divisão**);

d) Deverá mencionar no Clube A o nome do clube visitado e no Clube 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);

e) A hora de início deverá ser a hora exacta em que o jogo começou, incluindo eventuais atrasos (Justificados posteriormente no Capítulo “OUTRAS”).

2009/2010

f) Na referência ao policiamento, riscar o que não interessa (Exemplo: se o policiamento for assegurado pela PSP, deve-se cortar a denominação GNR e vice-versa).

**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 (C.A. da A.F. Braga).

Exceções:

- Atraso de uma equipa;
- Anomalias no campo de jogos;
- Campo em reparação;
- Campo sem iluminação (jogo marcado para horário em que o árbitro verifique que só poderá cumpri-lo com luz artificial).

## 2. Identificação da Equipa de Arbitragem

ÁRBITRO _____	BI n.º _____
Árbitro Assistente n.º 1 (lado dos bancos) _____	BI n.º _____
Árbitro Assistente n.º 2 (lado contrário) _____	BI n.º _____
4º Árbitro _____	BI n.º _____

Devem-se escrever os nomes completos, em **letra legível**, do árbitro, do árbitro assistente n.º 1 (lado dos bancos), do árbitro assistente n.º 2 (lado oposto) – e se for caso disso, do 4º Árbitro – e assinar nos locais próprios, após o preenchimento completo do Relatório.

## 3. Resultado

2009/2010

Resultado da 1ª parte:	Clube A	___ ( ___ )	/	Clube B	___ ( ___ )
Resultado da 2ª parte:	Clube A	___ ( ___ )	/	Clube B	___ ( ___ )
Resultado do prolongamento:	Clube A	___ ( ___ )	/	Clube B	___ ( ___ )
Resultado das G. Penalidades	Clube A	___ ( ___ )	/	Clube B	___ ( ___ )
<b>Resultado Final:</b>	<b>Clube A</b>	<b>___ ( ___ )</b>	<b>/</b>	<b>Clube B</b>	<b>___ ( ___ )</b>

- a) Mencionar o número em algarismo, seguido do mesmo por extenso. **Dever-se-á anular as casas não utilizadas.**
- b) No caso do prolongamento apenas se coloca o somatório das duas partes. **O resultado final** corresponde à soma simples de todos os campos preenchidos.

#### 4. Substituições

- a) Registrar as substituições efectuadas pelos dois clubes, referindo os minutos em que se processaram e a respectiva parte. **Devem-se cortar os espaços não preenchidos.**
- b) Para a segunda parte e eventual prolongamento, deve-se seguir a mesma metodologia; no prolongamento na indicação da parte deve-se acrescentar “P” (Exemplo: 1ªP; 2ªP).
- c) Registrar os minutos em tempo de compensação como 45+x, 15+y.
- d) Quando a substituição é feita no intervalo deve ser indicada desse modo, anulando-se a parte (Exemplo: “INT”).

SUBSTITUIÇÕES							
Clube A				Clube B			
Mínuto	Parte	Saiu n.º	Entrou n.º	Mínuto	Parte	Saiu n.º	Entrou n.º
12	2ª	3	4	45+1	1ª	2	8
Int	—	21	34	12	2ª	7	17
11	1ªP	8	13				

#### 5. Advertências

- a) **As advertências feitas devem ser relatadas por ordem cronológica,** escrevendo a letra correspondente ao clube do jogador advertido.

ADVERTÊNCIAS				
Minuto	Parte	N.º	Clube	Motivo
17	1.ª	7	A	Não respeitar a distância saindo da barreira antes de um pontapé-livre ser executado.
31	1.ª	4	A	Manifestar desacordo de uma decisão minha levantando os braços e dizendo: ".....".
23	2.ª	14	B	Jogar a bola com a mão destruindo um ataque prometedora - Comport. Antidesportivo
39	3.ª	1	B	Retardar o recomeço de jogo, demorando muito tempo a executar um pontapé de baliza.

b) O facto que motivou a advertência deve ser sinteticamente referido, nomeadamente as palavras ou gestos praticados pelo jogador que foi passível de advertência.

c) A descrição do motivo pode, se necessário, ocupar mais de uma linha.

d) Se o quadro não comportar todas as advertências feitas, **mencionar-se-ão no parte correspondente do “ADITAMENTO”**.

e) **Todas as advertências deverão ser fundamentadas no estipulado nas Leis do Jogo.**

f) Exemplos para **COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO**:

Agarrar deliberadamente um adversário cortando um ataque prometedora – Comportamento Antidesportivo.

**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.  
Também se incluem todas as faltas praticadas pelo jogador em que o faça de forma imprudente ou em corte de jogada prometedora.

- Agarrar um adversário de forma ostensiva, pelos calções, com o intuito de o impedir de jogar a bola – Comportamento Antidesportivo.
- Agarrar um adversário de forma ostensiva, pela camisola, anulando um ataque prometedora – Comportamento Antidesportivo.
- Agarrar um adversário pelo braço impedindo-o de se apossar da bola quando estava prestes a fazê-lo – Comportamento Antidesportivo.

2009/2010

- Agarrar um adversário pelo braço anulando a evolução de um contra-ataque – Comportamento Antidesportivo.
- Tentar enganar-me, simulando uma falta – Comportamento Antidesportivo.
- Tentar enganar-me, simulando uma lesão – Comportamento Antidesportivo.
- Rasteirar um adversário, cortando um ataque prometedor – Comportamento Antidesportivo.
- Rasteirar um adversário de forma imprudente – Comportamento Antidesportivo.
- Rasteirar um adversário por trás, trazendo-lhe algum perigo – Comportamento Antidesportivo.
- Carregar um adversário de forma imprudente – Comportamento Antidesportivo.
- Carregar, de forma imprudente, um adversário na região da coluna vertebral – Comportamento Antidesportivo.
- Carregar, de forma imprudente, um adversário na zona do esterno – Comportamento Antidesportivo.
- Saltar sobre um adversário de forma imprudente – Comportamento Antidesportivo.
- Empurrar um adversário de forma imprudente – Comportamento Antidesportivo.
- Empurrar um adversário, desequilibrando-o e anulando um ataque prometedor – Comportamento Antidesportivo.
- Entrar em tackle, de forma imprudente, contra um adversário – Comportamento Antidesportivo.
- Entrar em tackle contra um adversário, destruindo um ataque prometedor – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar de forma perigosa, tendo contacto com o adversário e trazendo-lhe algum perigo – Comportamento Antidesportivo.
- Com o jogo interrompido empurrou um adversário. Considerei esta atitude como um comportamento antidesportivo.

2009/2010

- Tentar marcar um golo na baliza adversária, tocando deliberadamente a bola – Comportamento Antidesportivo.
- Tentar evitar, sem o conseguir, a entrada da bola na sua baliza – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar a bola com a mão, no interior da sua área de grande penalidade, anulando um ataque prometedor – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar a bola com a mão, no interior da sua área de grande penalidade, cortando uma linha de passe adversária – Comportamento Antidesportivo.
- Cortar um passe entre dois adversários, tocando deliberadamente a bola com as mãos – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar a bola com as mãos destruindo um ataque prometedor – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar a bola com as mãos evitando que ela entrasse na sua baliza vinda directamente de um lançamento lateral – Comportamento Antidesportivo.
- Jogar a bola com as mãos evitando que ela entrasse na sua baliza vinda directamente de um pontapé livre executado por um colega de equipa – Comportamento Antidesportivo.
- Após uma jogada em que ficou dentro da baliza, distraiu o guarda-redes adversário no momento em que o seu colega rematou e obteve golo – Comportamento Antidesportivo.
- Enquanto fazia exercícios de aquecimento junto ao A.A. n.º 1 provocou um adversário efectivo que passava ali com a bola, dizendo-lhe: “Tu não jogas nada. Vai mas é pra casa!”.
- Deitar-se sobre a bola demasiado tempo sem a por jogável para os restantes jogadores – Comportamento Antidesportivo.
- Executar um pontapé de grande penalidade na vez do seu colega de equipa que estava devidamente identificado – Comportamento Antidesportivo.
- Entrar em terreno e jogo sem autorização quando era jogador suplente – Comportamento Antidesportivo.
- Entrar em terreno e jogo sem autorização quando era jogador substituído – Comportamento Antidesportivo.



2009/2010

- Arremessar um objecto, de forma imprudente, a um adversário – Comportamento Antidesportivo.
- Arremessar um objecto, de forma imprudente, a um suplente – Comportamento Antidesportivo.
- Arremessar um objecto, de forma imprudente, ao treinador adversário – Comportamento Antidesportivo.
- Arremessar um objecto à bola não lhe tocando – Comportamento Antidesportivo.
- Arremessar um objecto à bola tocando-lhe e alterando a sua trajectória – Comportamento Antidesportivo.
- Arremessar um objecto à bola impedindo que a mesma entrasse na sua baliza, sendo guarda-redes – Comportamento Antidesportivo.
- Arrancar a bandeira de canto – Comportamento Antidesportivo.
- Tirar a camisola por cima da cabeça na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Tapar a cara com uma máscara na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Trepar as redes da vedação na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Fez gestos provocadores junto dos adeptos adversários na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Fez gestos de troça junto dos adeptos adversários na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Fez gestos provocadores junto do banco adversário na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.
- Fez gestos de troça junto do banco adversário na comemoração de um golo que se acabava de marcar – Comportamento Antidesportivo.

**NOTA**

Os árbitros devem fazer alusão aos gestos que foram feitos pelos jogadores em causa, referindo-se a eventuais consequências dos mesmos.

2009/2010

- Executar um livre sem autorização do árbitro, depois eu lhe mostrar o apito e lhe dizer que apenas deveria marcar ao seu sinal – Comportamento Antidesportivo.
- Aparecer em terreno de jogo com um adereço (p.e. pulseira) depois de cumpridos todos os procedimentos da Lei IV – Comportamento Antidesportivo.
- Recusar-se, tal como solicitado, a retirar uma jóia (p.e. fio) – Comportamento Antidesportivo.
- Trocar com o guarda-redes durante o jogo, sem a minha autorização – Comportamento Antidesportivo.
- Sendo o guarda-redes, trocou de posição com um colega durante o jogo, sem a minha autorização – Comportamento Antidesportivo.
- Quando ia a sair de campo, com minha autorização, jogou deliberadamente a bola – Comportamento Antidesportivo.
- Recusar-se, numa grande penalidade, a virar-se de frente para o executante, sendo o guarda-redes, tal como exige a Lei XIV – Comportamento Antidesportivo.
- Procurar distrair verbalmente um adversário aquando da execução de uma grande penalidade, dizendo: “.....” – Comportamento Antidesportivo.  
(*aplica-se o mesmo em qualquer recomeço do jogo*)
- Traçar marcas não autorizadas em terreno de jogo – Comportamento Antidesportivo.
- Tirar um cigarro e começar a fumá-lo em terreno de jogo – Comportamento Antidesportivo.
- Tirar um telemóvel do bolso e começar a falar em terreno de jogo – Comportamento Antidesportivo.

g) Exemplos para **PROTESTO DE DECISÕES:**

- Manifestar desacordo de uma decisão minha dizendo: “Isto não é falta”.

2009/2010

- Manifestar desacordo de uma decisão minha, levantando os braços e dizendo: “Isto não é falta”.
- Manifestar desacordo de uma indicação do AA nº2 levantando os braços e dizendo: “Isto é fora-de-jogo pah!”.
- Manifestar desacordo de uma indicação do AA nº1 dizendo: “Isto não é fora-de-jogo?”.
- Protestar excessivamente uma decisão minha, levantando-se do banco e dizendo: "É sempre contra nós".
- Depois de interrompido o jogo bateu com a bola no solo em claro tom de protesto com a decisão tomada.
- Bateu com a bola no solo à minha frente. Entendi esta atitude como um acto de protesto.
- Gesticular e manifestar desacordo contra a arbitragem, tendo dito: “Há que ter o mesmo critério... assim não dá!”.

**NOTA**

Os gestos e/ou palavras esboçadas pelos jogadores devem ser descritas com exactidão.
--

h) Exemplos para **RETARDAR O RECOMEÇO DO JOGO:**

- Retardar o recomeço de jogo demorando muito tempo a executar um P. Baliza.
- Retardar o recomeço de jogo, demorando muito tempo a executar um lançamento lateral.
- Demorar excessivamente a execução de um livre, procurando queimar tempo.
- Retardar o recomeço do jogo, impedindo que o adversário marcasse rapidamente um pontapé livre.
- Levar a bola nas mãos para longe depois de eu ter interrompido o jogo.
- Chutar a bola para longe após eu ter assinalado um pontapé livre contra a sua equipa.

2009/2010

- Simular pretender efectuar um lançamento lateral, tendo no último instante deixado a bola para um seu colega o fazer.
- Executar um pontapé livre em zona claramente distinta da zona da infracção, denotando-se uma clara intenção de me obrigar à sua repetição.
- Demorar excessivamente a sua saída de campo quando ia ser substituído.
- Provocar um confronto com um adversário quando procurava agarrar a bola depois da sua equipa ter marcado um golo.
- Provocar um confronto com um adversário, tocando deliberadamente a bola, depois de eu ter interrompido o jogo.
- Provocar um confronto com um adversário, agarrando a bola com as mãos depois de eu ter assinalado falta contra a sua equipa.

i) Exemplos para **INFRINGIR COM PERSISTÊNCIA AS LEIS DE JOGO:**

- Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência jogado a bola com a mão.
- Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência feito jogo perigoso sobre o adversário – pé em riste.
- Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência rasteirado um adversário.
- Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência agarrado um adversário.

**NOTA**

<p>O motivo que origina a advertência por infringir com persistência as leis de jogo deve ser concretizado. Ter em atenção que o atleta não é advertido pela falta em si, mas pela persistência com que infringe as Leis do Jogo.</p>
---

j) **Outros exemplos para advertência:**

- Não respeitar a distância exigida na execução de um pontapé de canto.
- Não respeitar a distância exigida na execução de um lançamento de linha lateral.

- Não respeitar a distância exigida na execução de um pontapé livre
- Reentrar no terreno de jogo sem autorização depois de ser assistido.
- Abandonar deliberadamente o terreno de jogo, não estando lesionado.

## 6. Expulsões

a) Os factos que motivaram as expulsões, tais como agressões, resposta a agressões, tentativas de agressão ou outros, devem ser relatados objectiva e sinteticamente.

b) As expulsões devem ser registadas por ordem cronológica.

c) A descrição do motivo pode, se necessário, ocupar mais de uma linha.

d) Quando um jogador for expulso por **acumulação de cartões amarelos**, **deverá fazer-se menção disso neste capítulo. Assim, descreve-se o motivo, tal como se faz no Capítulo das Advertências, acrescentando “2º Cartão Amarelo”, ou “2ª Advertência” ou ainda “Vermelho por acumulação”.**

EXPULSÕES				
Mínuto	Parte	N.º	Clube	Motivo
18	2.º	<b>7</b>	<b>B</b>	Retardar o recomeço do jogo, chutando a bola para longe depois de assinalada uma infracção contra a sua equipa (2.ª Advertência).
34	2.º	<b>2</b>	<b>A</b>	infringir com persistências as leis de jogo, tendo na altura da advertência rasteirado um adversário (2.ª Advertência).

e) **Os árbitros deverão fundamentar as acções disciplinares que vierem a exercer, com base no estipulado nas Leis do Jogo.**

- Pontapear um adversário na cabeça. Esta acção não provocou lesões no adversário – Conduta violenta.
- Agredir um adversário com o cotovelo na cara. Esta acção provocou um corte na face que obrigou à sua substituição – Conduta violenta.
- Dar um murro no peito de adversário. Isto não foi impeditivo que o jogador atingido continuasse em jogo após ser assistido – Conduta violenta.
- Cuspir sobre um jogador adversário tendo-o atingido na cara.

2009/2010

- Cuspir sobre um jogador adversário tendo-o atingido no peito.

**NOTA**

Os árbitros devem referir, em caso de agressão, se existiram ou não consequências dessa agressão, concretizando. Por exemplo, se o ofendido saiu lesionado, se foi para o hospital, referindo quais foram em concreto as consequências (exemplo: perna partida, fractura exposta, etc).

- Fazer um tackle por trás, na disputa da bola, criando muito perigo para o adversário – Falta grosseira.
- Entrar em tackle sobre um adversário com força excessiva – Falta Grosseira.
- Entrar em tackle de lado e com força excessiva contra um adversário – Falta Grosseira.

**NOTA**

Referências para o grau de perigosidade:

- 1º caso – sola da bota no calcanhar de Aquiles;
- 2º caso – tesoura com prisão de pernas;
- 3º caso – ceifar de surpresa.

- Por anular uma clara ocasião de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão, evitando um golo.
- Por destruir uma clara ocasião de golo, rasteirando um adversário que seguia isolado para a sua baliza.
- Por destruir uma clara ocasião de golo, agarrando um adversário que seguia isolado e de posse da bola.
- Por usar linguagem injuriosa para com o AA nº1 dizendo: “.....”.
- Por usar linguagem injuriosa contra mim dizendo: “.....”.

**NOTA**

Os árbitros devem referir com exactidão as palavras proferidas pelos jogadores, não omitindo nada, nem alterando as palavras por sinónimos em caso de palavrões.

f) Expulsão por **2º Cartão Amarelo:**

- Quando após a expulsão de um jogador por acumulação de faltas leves (2º cartão amarelo), este dirija ao árbitro e/ou AA palavras injuriosas ou tome atitudes agressivas, todos os factos deverão ser, pormenorizadamente, relatados no capítulo “EXPULSÕES” do relatório do jogo. Se necessário deve utilizar o capítulo “E – OUTRAS”, mencionado: “Ver capítulo “OUTRAS””. Neste caso, deve o árbitro fazer menção de que fará continuação, acrescentando: “Continua no Capítulo E – Outras”, ou “Ver outras incidências no Capítulo E – Outras”, ou simplesmente “Continua (Capítulo E)”.
- Quando, nas circunstâncias anteriores, o comportamento agressivo ou injurioso aconteça depois do jogo terminar (quando por exemplo, a equipa de arbitragem se dirige para os balneários) os factos deverão ser relatados da seguinte forma:
  - A expulsão por acumulação de amarelos ou vermelho directo, ocorrida após o jogo, deve ser descrita no capítulo “E – OUTRAS”;
  - 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.**

NOTA

Quando o espaço não for suficiente para a menção de todas as advertências e/ou expulsões deve ser usado a *Folha de Aditamento* fazendo disso referência no respectivo Capítulo. Dever-se-á acrescentar: “Continua (Aditamento)”.

## 7. Diversos

2009/2010

DIVERSOS	A Instalações	B Organização	C Policimento	D Comp. Público	E Outras
----------	------------------	------------------	------------------	--------------------	-------------

- a) Neste capítulo, deverão ser referidas as restantes ocorrências não contempladas nos capítulos anteriores.
- b) Não deve ser esquecida a referência ao tempo de compensação concedido em cada parte do jogo (Deve justificar o tempo concedido, com base nas justificações da Lei VII).

DIVERSOS	(A) Instalações	B Organização	C Policimento	(D) Comp. Público	(E) Outras
----------	--------------------	------------------	------------------	----------------------	---------------

DESCRIPTIVO					

- c) Sempre que houver necessidade de relatar quaisquer ocorrências, deverão ser colocados círculos à volta das respectivas letras, fazendo-se no verso as correspondentes descrições detalhadas dos factos.
- d) Se o espaço não for suficiente, deverá ser usada a *Folha de Aditamentos*.
- e) As alíneas devem ser descritas por ordem alfabética.

DESCRIPTIVO					
(A)					

- f) No capítulo das **INSTALAÇÕES** devem ser descritas as anomalias encontradas na cabina da equipa de arbitragem:
- Cabine da equipa de arbitragem não possuía secretária e cadeiras nem cabides para pendurar a roupa.
  - Cabine da equipa de arbitragem não possuía água quente para tomar banho.
- g) 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.



2009/2010

- O delegado do Clube B entregou a documentação às 14 horas e 57 minutos, o que provocou atraso no início do jogo em 10 minutos, devido à necessidade de identificação dos atletas e verificação de toda a documentação.

**NOTA**

Os árbitros devem referir com exactidão a hora de entrega da documentação e se isso trouxe ou não outros problemas, como por exemplo atraso no início do jogo (mencionar os minutos de atraso).

- Não se encontravam disponíveis as placas para a substituição dos jogadores.
- A protecção por parte do Delegado do clube visitado à equipa de arbitragem não existiu.
- No final do jogo, encontravam-se elementos não identificados no acesso à cabine da equipa de arbitragem.

Nota: Se possível referir a que clube pertenciam esses elementos.

h) No capítulo do **POLICIAMENTO**, o árbitro deverá mencionar como este se processou e outras participações obrigatórias, sempre que se verifiquem quaisquer ocorrências ou anomalias.

- Quando do arremesso de garrafas para o rectângulo de jogo, a actuação do policiamento a cargo da G.N.R. foi eficiente tendo procedido de imediato à identificação dos agressores.
- Quando se verificou a agressão ao árbitro assistente, a actuação da força policial da P.S.P. foi imediata, evitando que a mesma acabasse por ter consequências mais graves

**NOTA**

Caso julguem necessário, os árbitros devem referir o tipo de colaboração prestado pela força policial presente.

2009/2010

i) 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.

- Quando regressávamos aos balneários, no intervalo do jogo, o público afecto ao Clube B insultou-nos chamando-nos de “palhaços”.
- Aos 30 minutos da primeira parte, foram arremessadas pelos adeptos do Clube A pedras para o terreno de jogo que atingiram o jogador nº 5 do Clube B causando-lhe ferimentos superficiais.

**NOTA**

Se as ocorrências se verificarem na saída das instalações desportivas devem as mesmas ser descritas em aditamento ao relatório.

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

- *António Manuel Correia Oliveira*
- A assinatura na primeira linha deste capítulo é referente ao atleta António Manuel Correia Oliveira, do Clube A por não ter apresentado o cartão-licença. Este jogador apresentou o Bilhete de Identidade nº 0098021 através do qual foi identificado.

**NOTA**

Os árbitros devem referir sempre o documento que foi aceite para a identificação do atleta.

Excepcionalmente, na AF Braga aceita-se que os jogadores sejam identificados com o BI, sendo dispensados da obrigatoriedade de assinar o relatório.

- Foi apresentada credencial para o Treinador do Clube B, António Costa Gomes, identificado pelo BI nº00000001.

2009/2010

- O jogo começou 8 minutos depois da hora marcada, tal como se menciona, por atraso da equipa Clube A. O capitão de equipa não comunicou a razão a que se deveu este atraso.
- O 2ª parte começou 4 minutos mais tarde devido ao atraso do Clube B. Quando indagados os motivos, o Capitão do clube disse-me: “.....”. Os motivos apresentados não me parecem corresponder à verdade.

**NOTA**

Os árbitros devem mencionar o tempo de atraso, indicando as devidas razões justificativas.

Quando a 2ª parte comece mais tarde também deve fazer disso menção, indicando as razões que lhe foram apresentadas (pelo capitão; se não lhe for apresentada nenhuma deve referir isso no relatório), não omitindo a sua opinião.

- Aos 35 minutos da 2ª parte, foi considerado expulso o Sr. Augusto Correia, BI n.º 1234567, Treinador do Clube A, por injúrias, tendo chamado “ladrão” ao AA nº 1.
- Aos 42 minutos da 2ª parte o Sr. António Gonçalves, Licença n.º 98765432, 1º Delegado do Clube B, foi considerado expulso por, usar linguagem injuriosa e grosseira, ao se dirigir a mim da seguinte forma: “.....”.

**NOTA**

Os árbitros devem referir com exactidão as palavras proferidas pelos elementos expulsos não omitindo, nem alterando as palavras por sinónimos “dóceis” em caso de palavrões.

- Foram adicionados 2 e 3 minutos, no final da 1ª e 2ª partes, respectivamente, como forma de compensação do tempo perdido com substituições, verificação e transporte de jogadores lesionados e demais interrupções previstas na Lei VII.

2009/2010

- Em conformidade com a comunicação anteriormente recebida do C.A. da A.F. Braga, antes do início do jogo, foi realizado um minuto de silêncio.
- Aos 40 minutos da 2ª parte, foi considerado advertido o Sr. Manuel Valverde, BI n.º 3456789, Massagista do Clube B por ter entrado no terreno de jogo, sem autorização.

NOTA

Quando o espaço não for suficiente deve ser usado a *Folha de Aditamento* fazendo-se disso referência. Dever-se-á acrescentar: “Continua (Aditamento)”.

## 8. Assinaturas

Feito em _____ de _____ de _____, às _____ h _____ m
O ÁRBITRO _____
O Árbitro Assistente 1 _____
O Árbitro Assistente 2 _____
O 4º Árbitro _____

**Os árbitros assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório de jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.**

O relatório deve conter todas as assinaturas conforme o Bilhete de Identidade.

Os árbitros assistentes são solidariamente responsáveis com o árbitro pelas informações exaradas no relatório do jogo, não podendo alegar desconhecimento do que constar no relatório.

Devem assiná-lo nele registando qualquer discordância quanto ao seu conteúdo, comunicando esse facto, por escrito, ao órgão competente que tiver efectuado a sua nomeação.

O relatório deve ser preenchido, sempre que possível, no balneário, logo após o final do jogo.

2009/2010

Para qualquer incidente que ocorra após o preenchimento do relatório, deve ser preenchido um aditamento (Exemplo: Quando a equipa de arbitragem abandona as instalações e se apercebe que a sua viatura se encontra danificada).

*Agosto de 2009*

2009/2010

**Revisão e actualização:**

Prof. Arlindo Coimbra

Prof. Jorge Oliveira

**Colaboração:**

C.A.T.