

CIRCULAR N.º 014 CA

DATA: 25.10.2022

DISTRIBUIÇÃO: FAP, Associações Regionais, Diretores Academia Formação, Quadros de Arbitragem e APAOMA.

ASSUNTO: Orientações técnicas para a época 2022/23

Exmos. Senhores,

Em referência ao assunto em epígrafe, informa-se o seguinte:

1. CHEGADA AO PAVILHÃO

- a) Os delegados devem chegar ao pavilhão com antecedência de 90 minutos nos jogos da PO1 e PO20, e de 60 minutos nos restantes, por forma a cumprir com todas as suas tarefas.
- b) Os árbitros devem chegar ao pavilhão com uma antecedência mínima de 60 minutos.
- c) Os observadores têm de chegar com a antecedência necessária ao pavilhão por forma a salvaguardar que irá ocupar um lugar que lhe permita desempenhar plenamente as suas funções.

2. VESTUÁRIO DOS QUADROS DE ARBITRAGEM

- a) Os quadros de arbitragem devem ter a consciência da importância do vestuário utilizado quando se deslocam para os jogos, pois a sua imagem é avaliada por todos os intervenientes.
- b) Os árbitros devem utilizar vestuário que corresponda ao seguinte dress code: business formal, semi formal ou business casual, podendo, neste último caso, ser dispensado o uso de gravata.
- c) Os delegados devem utilizar vestuário que corresponda ao seguinte dress code: business formal ou semi formal, sendo obrigatório o uso de gravata.

- d) Os observadores podem utilizar vestuário que corresponda ao seguinte dress code: smart casual.

3. 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, com exceção dos quadros de arbitragem da IHF e EHF que poderão utilizar estas insígnias.
- b) Os equipamentos dos árbitros devem ser iguais entre si.
- c) 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.
- d) É autorizado o uso de meias e camisolas de aquecimento com a referência à APAOMA.
- e) O árbitro que comprovadamente utilizar equipamentos com qualquer publicidade sem autorização do Conselho de Arbitragem incorre nas penalizações constantes dos Regulamentos da FAP.

4. EQUIPAMENTOS ELETRÓNICOS

- a) O Conselho de Arbitragem autoriza e incentiva a utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação entre os árbitros em qualquer prova nacional;
- 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.

5. 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 com 45 minutos de antecedência;
- 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 de árbitros dos níveis avançado e nacional; 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 os dirigentes do Conselho de Arbitragem da Federação de Andebol de Portugal podem entrar na cabine dos árbitros durante o intervalo.

6. RELATÓRIO MARKETING

- a) Os delegados terão de elaborar um relatório de marketing em todos os jogos da PO1.
- b) Este relatório deve ser enviado conjuntamente com o relatório do delegado.

7. SALA PARA REUNIÃO TÉCNICA E FECHO DO BOLETIM DE JOGO

- a) A equipa visitada tem de possuir sala condigna, com mesa e cadeiras, onde seja possível efetuar a reunião técnica de preparação do jogo, que acomode os delegados da FAP, os árbitros, o oficial A de ambas as equipas, o Diretor de Campo e o responsável pela segurança.
- b) A referida sala servirá, no final do jogo, para que os árbitros, delegados da FAP e CROMs possam tranquilamente preencher o boletim de jogo.
- c) Sempre que haja delegado, este é responsável pelo fecho do boletim de jogo.

- d) Esta obrigatoriedade aplica-se nos jogos das seguintes competições nacionais:
- PO1 – Campeonato Andebol 1 Seniores Masculinos;
 - PO9 – Campeonato Nacional - 1ª Divisão de Seniores Femininos;
 - PO20 – Taça de Portugal Seniores Masculinos, a partir dos 1/8 avos de final (inclusive);
 - PO23 – Taça de Portugal Seniores Femininos, a partir dos 1/8 avos de final (inclusive);
 - PO22 – Supertaça Seniores Masculinos; e,
 - PO24 – Supertaça Seniores Femininos.

8. SORTEIO

- a) O sorteio será efetuado pelos árbitros com a antecedência necessária para permitir que as equipas efetuem o aquecimento no lado em que vão iniciar o jogo.
- b) O sorteio é efetuado junto à mesa de cronometragem, pelos oficiais de cada clube ou por qualquer jogador por estes indicado para o efeito, desde que conste da lista de participantes.

9. INTERVALO DO JOGO

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

10. 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.

11. 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 equipamentos regulamentares de acordo com as regras de jogo e respetivos anexos.
- 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.

12. TIME-OUT (DE EQUIPA)

- a) O cartão verde de Time-Out deve ser entregue em mão ao Oficial de Mesa.
- b) Qualquer oficial de equipa pode efetuar a entrega do cartão verde 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 (um) 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 verdes 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).

13. 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.

14. PRESENÇA OBRIGATÓRIA DE TREINADOR

- a) Nenhum jogo pode realizar-se, sempre que uma das equipas não apresente presencialmente e inscrito um treinador certificado.
- b) 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.

15. LISTA DE PARTICIPANTES

- a) Os clubes 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.).

16. 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 o treinador principal pode estar de pé.
- d) Apenas o treinador principal pode dar indicações técnicas à equipa.
- e) 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.
- f) Qualquer contestação e/ou pressão para com a equipa de arbitragem será sancionada disciplinarmente nos termos das regras de jogo.

17. 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.

18. BOLA

- a) Os clubes deverão apresentar na mesa ou a 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.

19. DISCIPLINA / DESQUALIFICAÇÕES / CARTÃO AZUL

- a) Os árbitros devem exibir o cartão azul, em conformidade com as disposições das regras de jogo.
- b) Sempre que for exibido o cartão azul, os árbitros terão obrigatoriamente de efetuar relatório disciplinar.
- c) Com exceção das desqualificações em consequência de acumulação de 3 exclusões, as desqualificações, sem exibição do cartão azul, devem ser mencionadas no relatório dos árbitros, na parte das situações administrativas.
- d) Os árbitros têm de preencher o campo disciplina no boletim de jogo de acordo com as situações ocorridas no jogo. Deve-se colocar “não” em todas as situações, salvo se houve exibição do cartão azul ou em situações ocorridas antes ou após o jogo, onde deve ser aposto o “sim”.

20. 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.

21. 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.

- d) 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.

22. FALTA DE CROM

- a) A ausência de CROM não impede a realização do jogo.
- b) Em caso de ausência de CROM, os árbitros devem proceder do seguinte modo:
- 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;
 - No caso de a equipa visitante prescindir do direito de indicar oficial de mesa, a equipa visitada não poderá também ela prescindir de apresentar oficial de mesa: Caso a equipa visitada não indique pessoa para desempenhar as funções de oficial de mesa, caberá à equipa de arbitragem indicar uma pessoa de entre os oficiais ou jogadores inscritos na lista de participantes.
- d) Os árbitros devem mencionar no relatório do jogo as pessoas que desempenharam a função de CROM, bem como se alguma equipa prescindiu do direito de indicar um CROM a favor da outra equipa.
- d) No caso de a equipa visitante prescindir do direito de apresentar CROM, caberá à equipa visitada apresentar duas pessoas para desempenhar as funções de oficiais de mesa.
- e) A equipa visitada não pode prescindir do direito de apresentar oficial de mesa.

23. 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.
- d) 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.

24. 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) O protesto fundamentado em condições irregulares da área de competição tem de ser apresentado antes do início do jogo, devendo o delegado e a equipa de arbitragem diligenciarem no sentido de serem supridas tais irregularidades antes do início da partida.
- c) 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.
- d) O clube não tem a obrigatoriedade de informar os árbitros sobre os motivos do protesto.
- e) 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.
- f) Deverá ainda ser preenchida a respetiva quadrícula no boletim de jogo, quando o mesmo seja processado de forma informática.
- g) A assinatura do anexo, poderá ser efetuada, até os árbitros abandonarem o recinto de jogo.

25. COORDENADOR DE SEGURANÇA / DIRETOR DE CAMPO

- a) O Coordenador de Segurança/Diretor de Campo tem as suas funções devidamente definidas no Regulamento Geral da Federação de Andebol de Portugal e Associações, recordando-se que, no desempenho das suas funções, é um elemento totalmente neutro, devendo agir com urbanidade e respeito por todos os intervenientes, estando-lhe vedado qualquer manifestação de apoio à equipa.
- b) Ao Coordenador de Segurança/Diretor de Campo compete, entre outras funções elencadas no Regulamento Geral da Federação de Andebol de Portugal e Associações, receber a equipa de arbitragem, os Clubes, o delegado da F.A.P., mantendo-se disponível para qualquer contacto no decorrer do jogo. Assim devem permanecer em local de fácil comunicação por parte dos árbitros ou delegado da F.A.P., não devendo, no entanto, permanecer na mesa de cronometragem, cabendo-lhe ainda despedir-se da equipa de arbitragem, dos Clubes, do Delegado da F.A.P., mantendo-se disponível para qualquer contacto até ao abandono da área desportiva (saída das instalações), não devendo, no entanto, entrar no balneário da equipa de arbitragem.

- d) 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.
- d) O Coordenador de Segurança / Diretor de Campo responde como membro da Direção do Clube visitado, mesmo quando o recinto de jogo não for pertença do Clube em causa.
- e) 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.
- f) Não cabe nas funções do Coordenador de Segurança / Diretor de Campo limpar o terreno de jogo, devendo o clube visitado salvaguardar que essa tarefa seja efetuada por outras pessoas, por forma a que o Coordenador de Segurança / Diretor de Campo esteja permanentemente atento às funções inerentes ao desempenho daqueles cargos.

26. 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 1/8 avos de final (inclusive);
 - PO23 – Taça de Portugal Seniores Femininos, a partir dos 1/8 avos de final (inclusive);
 - 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.
- d) Todas as alterações às regras, com exceção desta (Paragrafo 1 da regra 4:11) aplicam-se em todas as provas nacionais.

27. 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.

28. OBSERVADORES

- a) As nomeações dos observadores são sigilosas.
- b) Sempre que um observador se identifique, estando devidamente nomeado pelo Conselho de Arbitragem da FAP para observar a dupla de arbitragem, o clube visitado tem obrigatoriamente de facultar livre acesso ao jogo e facultar todas as condições para que o observador possa desempenhar da melhor forma as suas tarefas.
- c) Cabe aos clubes precaver a possibilidade de haver um observador nomeado, devendo salvaguardar essa eventualidade em todos os jogos, dando formação aos “porteiros” para que permitam o rápido e fácil acesso ao observador.

- d) O observador deve comparecer no pavilhão com a necessária antecedência para evitar quaisquer constrangimentos quer no seu acesso ao pavilhão, quer na obtenção de lugar que salvguarde a boa realização das suas funções.
- e) O observador que seja nomeado para observar uma dupla do nível de Elite não deve ir à cabine dos árbitros, nem contactar com os mesmos.

29. NOMEAÇÕES

- a) Sempre que um árbitro seja nomeado para um jogo da PO1, O Conselho de Arbitragem e as Associações Regionais não o devem nomear para jogos no mesmo dia.
- b) Em casos excepcionais, os árbitros poderão ser nomeados para jogos a decorrer após o jogo da PO1.
- c) Os árbitros não podem recusar arbitrar jogos para que estejam nomeados.

30. ENVIO DOS BOLETINS DE JOGO

- a) Os árbitros devem enviar para o Conselho de Arbitragem, após o fim do jogo, os documentos infra elencados, pela seguinte ordem:
 - i. Lista de Participantes Equipa Visitada;
 - ii. Lista de Participantes Equipa Visitante;
 - iii. Diretor Campo / Coordenador de Segurança;
 - iv. Folha de Rascunho;
 - v. Relatório ocorrências administrativas;
 - vi. Relatório ocorrências disciplinares e protesto jogo.
- b) Deve ser atribuída a seguinte nomenclatura aos documentos supra elencado: “número do jogo - ordem do documento”. Por exemplo, no jogo n.º 1234 deverá ser dada a seguinte denominação aos documentos: “Jogo 1234 – 1”, “Jogo 1234 – 2”, “Jogo 1234 – 3”, “Jogo 1234 – 4”, “Jogo 1234 – 5” e “Jogo 1234 – 6”.
- c) Em alternativa ao disposto no número anterior, poderão ser enviados num único ficheiro, pela mesma ordem, todos os documentos elencados na alínea a), dando-se o nome correspondente ao “número do jogo - U”. Por exemplo, no jogo n.º 1234 deverá ser dada a seguinte denominação: “Jogo 1234 – U”.

- d) Os árbitros devem enviar para o Conselho de Arbitragem, até 48 horas após o fim do jogo, os originais dos documentos elencados na alínea a).

31. ENVIO DOS RELATÓRIOS DOS DELEGADOS

- a) Os delegados devem enviar, para o Conselho de Arbitragem, após o fim do jogo, os documentos infra elencados, pela seguinte ordem:
- i. Relatório do Delegado;
 - ii. Relatório Marketing.
- b) Deve ser atribuída a seguinte nomenclatura aos documentos supra elencado:
“RELA_DEL_ número do jogo – nome e apelido”.

32. ENVIO DOS RELATÓRIOS DOS OBSERVADORES

- a) Os observadores devem enviar, para o Conselho de Arbitragem e para os árbitros observados, até 48 horas após o fim do jogo, o relatório da observação.
- b) Deve ser atribuída a seguinte nomenclatura ao relatório do observador:
“RELA_OBS_ número do jogo – nome e apelido”.

Mantêm-se em vigor todas as orientações que não contrariem as suprarreferidas.

O Conselho de Arbitragem da Federação de Andebol de Portugal