



RELATÓRIO DO JOGO FUTSAL (Benjamins)



JOGO N.º _____ **PROVA** _____
Clube A _____ **Clube B** _____
Realizado em _____ **Pavilhão/Campo** _____
 Dia ____ de _____ de _____ Início ____ h ____
Policiamento: PSP/GNR/Segurança (Riscar o que não interessa – No caso de *Segurança* não esquecer a identificação)

ÁRBITRO _____ **n.º** _____
2º Árbitro _____ **n.º** _____
Cronometrista _____ **n.º** _____

Resultado da 1ª Parte: Clube **A** _____ (_____) / Clube **B** _____ (_____)
 Resultado da 2ª Parte: Clube **A** _____ (_____) / Clube **B** _____ (_____)
 Resultado da 3ª Parte: Clube **A** _____ (_____) / Clube **B** _____ (_____)
 Resultado das G. Penalidades: Clube **A** _____ (_____) / Clube **B** _____ (_____)
Resultado Final: Clube **A** _____ (_____) / Clube **B** _____ (_____)

ADVERTENCIAS

Lic.ª n.º	N.º	Clube	Minuto	Parte	Motivo

EXPULSÕES

Lic.ª n.º	N.º	Clube	Minuto	Parte	Motivo

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

Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube A _____	Declaro protestar o jogo O Delegado do Clube B _____
--	--

RELATÓRIO DO JOGO - INSTRUÇÕES

1. Ficha do Jogo

1.ª parte – Os elementos necessários ao seu preenchimento constam do comunicado de nomeação.

A hora de início deverá ser a hora exacta em que o jogo começou.

Na referência ao policiamento cortar o que não interessa.

2.ª parte – Escrever os nomes completos, em letra legível, do árbitro, árbitro assistente 1 (bancada), e árbitro assistente 2 (peão).

3.ª parte – Registrar os resultados a favor do Clube A (visitado) ou B (visitante), em algarismos e por extenso.

NOTAS:

- a) O Clube A é sempre o visitado, o Clube B é sempre visitante;
b) Preencher a identificação do jogo em todas as páginas

2. Substituições

Registrar as substituições efectuadas pelos dois Clubes, referindo os minutos e a parte do jogo em que se processaram.

No caso de substituições “volantes”, registrar apenas a primeira de cada jogador suplente.

3. Advertências

Relatar as advertências feitas por ordem cronológica.

Exemplo:

Lic.ª n.º	N.º	Clube	Minuto	Parte	Motivo
999999	5	B	18	1ª	Jogar a bola com a mão, cortando a linha de passe – Comp. Antidesportivo
999998	10	B	31	1ª	Protestar uma decisão minha, levantando os braços e dizendo: “isto não é nada, não foi falta”
999997	15	A	24	2ª	Agarrar intencionalmente um adversário pela camisola – Comp. Antidesportivo
999996	1	B	25	2ª	Queimar tempo, demorando muito a executar um pontapé de baliza
999995	6	A	38	2ª	Infringir com persistência as Leis do Jogo, tendo na altura da advertência feito jogo perigoso sobre o adversário – pé em riste
999994	7	A	48	2ª	Sair da barreira antes do livre ser executado

Nota: A descrição do motivo pode, se necessário, ocupar mais de uma linha.

Se o quadro não comportar todas as advertência feitas, mencionar-se-ão as restantes em folha de aditamentos.

4. Expulsões

Registrar as expulsões também por ordem cronológica.

Exemplo:

Lic.ª n.º	N.º	Clube	Minuto	Parte	Motivo
999993	3	B	15	2ª	Tacle por trás, criando perigo para o adversário
999997	15	A	34	2ª	Retardar o recomeço do jogo, pondo-se à frente da bola, impedindo o adversário de executar rapidamente o livre (2º amarelo)
999992	4	B	41	2ª	Agredir um adversário com um soco na cara

4. Diversos

Quando se verificarem anomalias ou ocorrências para relatar, relacionadas com **A – Instalações**; **B – Organização**; **C – Policiamento**; **D – Comportamento do Público**; **E – Outras**, deverá ser colocado um círculo à volta da respectiva letra, fazendo-se no verso a correspondente descrição detalhada dos factos.

NOTA: No preenchimento do **Relatório do Jogo** deverá ter-se sempre em consideração as sugestões constantes do livro “**Normas e Instruções para Árbitros**”.