



Curso de aperfeiçoamento e actualização de Árbitros
Teste Escrito
Nº 73

Justifique sempre as respostas – duração 60 minutos

1. Um jogador de posse da bola transpõe a linha de baliza ou a linha lateral para fintar um adversário, nas sem que a bola saia dos limites da superfície de jogo. Como devem reagir os árbitros?
2. Um substituto, que não participa no jogo, entra dentro da superfície de jogo e agride um adversário. Que decisões devem os árbitros tomar?
3. Um jogador efectivo troca de posição com o guarda-redes sem darem conhecimento aos árbitros, o novo guarda-redes toca a bola com as mãos dentro da sua própria área de grande penalidade. Como devem proceder os árbitros quando se aperceberem desse facto.
4. Um jogador que vai ser substituído abandona a superfície de jogo, entretanto o jogador substituto antes de entrar na superfície de jogo efectua um pontapé de linha lateral, não cumprindo o processo das substituições previsto na Lei 3. É permitida esta situação?
5. Os árbitros ordenam que um jogador retire uma jóia. Passados alguns minutos os árbitros apercebem-se que o jogador continua com ela. Como devem proceder os árbitros?
6. Que deve o árbitro fazer se os dois capitães de equipa chegarem a acordo em não fazer intervalo e um dos seus jogadores insistir no seu direito ao intervalo.
7. A bola transpõe a linha lateral, mas antes de os árbitros assinalarem que a bola está fora de jogo, um jogador defensor agride um jogador atacante dentro da área de grande penalidade. Que atitudes devem os árbitros tomar?
8. Qual é a função do segundo árbitro durante a execução de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou durante um pontapé livre directo sem barreira?
9. Pontapé -livre directo no início da acção.
Caracterize uma situação de jogo que corresponda àquela afirmação.

10. O árbitro apitou, mas verifica que não o devia ter feito. Pode fazer sinal com as mãos para que o jogo continue? Justifique.
11. Segundo as Leis de jogo, a que distância “mínima” da linha lateral se encontra a marca de grande penalidade.
12. Refira duas condições necessárias para um jogador ser punido tecnicamente e disciplinarmente por cuspir na cara de um adversário?
13. A bola ia a entrar na baliza. Um defensor, em último recurso atira-lhe uma bota e consegue desviar a bola.
O árbitro apitou, expulsou o defensor e concedeu uma grande penalidade favorável à equipa. Justifique a razão pela qual o árbitro decidiu bem ao marcar a grande penalidade.
14. Um jogador que vai executar uma grande penalidade toca a bola para trás para um colega de equipa que então remata à baliza.
Como deve actuar o árbitro?
15. Num pontapé-livre dentro da área de grande penalidade contra a equipa atacante, um jogador intercepta a bola dentro da referida área. Como proceder?
16. Em que local da área de grande penalidade, serão marcados os pontapés – livres a favor da equipa que defende?
17. Diga qual é o tempo de jogo dos escalões de juvenis, na A.F. Coimbra?
18. No caso do marcador electrónico possuir apenas uma função, para além do cronómetro, e ter sido também facultado ao cronometrista um marcador manual. Pergunta-se:
 - a) Onde deve o cronometrista registar as faltas acumuladas?
 - b) Onde deve o cronometrista registar os golos?
19. Qual deverá ser o comportamento imediato do cronometrista ao verificar que a bola do jogo ficou presa no tecto, tendo este uma bola em seu poder?
20. O cronómetro a utilizar deves ter mais funções que as normais de cronometragem de tempo. Com base nas leis de jogo, descreva quais e em que circunstância seja obrigatório a sua utilização?



Curso de aperfeiçoamento e actualização de Árbitros

Respostas

Nº 73

- 1-** Devem os árbitros deixar prosseguir o jogo. A saída momentânea considera-se como fazendo parte da jogada. No entanto, regra geral, os jogadores devem permanecer dentro da superfície de jogo.
- 2-** Os árbitros devem interromper o jogo, expulsar o substituto exibindo-lhe o cartão vermelho e recomeça o jogo com um pontapé livre indirecto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
- 3-** Os árbitros devem deixar prosseguir o jogo e, logo que a bola esteja fora de jogo, deverão advertir ambos os jogadores por comportamento anti-desportivo.
- 4-** Não, primeiro o jogador tem que completar o processo de substituições previsto na Lei 3. O jogador deve entrar na superfície de jogo pela zona de substituições.
- 5-** O jogador deverá ser advertido por comportamento anti-desportivo e os árbitros deverão mandá-lo sair da superfície de jogo para retirar a jóia.
- 6-** Os jogadores têm direito a um intervalo e o árbitro a obrigação de o garantir.
- 7-** O jogador defensor deve ser expulso por conduta violenta, devendo-lhe ser exibido o cartão vermelho. O jogo recomeça com um pontapé de linha lateral, pois a bola estava fora de jogo quando a infracção ocorreu.
- 8-** Verificar se a bola ultrapassou completamente a linha de baliza e verificar se o guarda-redes não respeitou a distancias.
- 9-** Por exemplo, um jogador que se encontra dentro da superfície de jogo, com este a decorrer, arremessar um objecto sobre um jogador efectivo que acidentalmente se encontra fora da superfície de jogo. Então para além da expulsão o pontapé livre directo será no local do início da acção. (falta à distância).
- 10-** Não, após o apito do árbitro o jogo este de imediato interrompido, por esse facto o jogo devera recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde a mesma se encontrava no momento da interrupção.

11- Segundo as Leis de jogo a marca da grande penalidade encontra-se a 7,50 metros da linha lateral.

12- É necessário que o jogo esteja a decorrer e a falta seja cometida dentro da superfície de jogo.

13- O árbitro decidiu marcar e bem a grande penalidade, uma vez que o jogador com essa acção evitou uma clara iminência de golo.

14- O árbitro interrompe o jogo e ordena o seu recomeço de jogo com um pontapé livre indirecto contra a equipa do executante no local da marca da grande penalidade.

15- O árbitro deve mandar repetir a execução do pontapé – livre, uma vez que a bola não entrou em jogo pelo facto de não ter saído da área de grande penalidade.

16- Todos os pontapés livres a favor da equipa que defende dentro da sua área de grande penalidade, são executados em qualquer local da área de grande penalidade.

17- O tempo de jogo é de 30 minutos, divididos em duas partes iguais de 15 minutos, com intervalo de 10 minutos.

18- a) As faltas acumuladas deveram ser colocadas no marcador electrónico.
b) Os golos deveram ser colocados no marcador manual.

19- O cronometrista deverá aguardar que o árbitro lhe solicite a bola de reserva.

20- O cronómetro deverá possuir a função de cronometragem do tempo de jogo, das faltas acumuladas para cada equipa, nos jogos internacionais deverá ter também uma função para controlar os dois minutos de expulsão de 4 jogadores em simultâneo.