



Curso de aperfeiçoamento e actualização de árbitros
Teste Escrito
Nº 69

Justifique sempre as respostas – duração 60 minutos

- 1) Qual é a duração de um jogo nos escalões de Juniores “C” e Juniores “D”?
- 2) As substituições podem ser feitas com o jogo a decorrer e também, normalmente, com ele parado. Existe alguma circunstância em que a substituição não se pode fazer-se com o jogo interrompido?
- 3) Um jogador depois de ter sofrido uma infracção prepara-se para executar o referido castigo, mas o seu adversário não se colocou à distância e assim retardou o recomeço do jogo, face da lei como agir?
- 4) No decorrer de uma jogada o jogador tira a sua bota e arremessou-a a um adversário seu, atingindo o mesmo na cara. O Árbitro interrompeu o jogo, e recomeçou o mesmo com pontapé livre indirecto e expulsou o referido jogador. Diga se houve algum lapso da parte do Árbitro ou esteve correcto nesta decisão?
- 5) Um jogador, com a bola em seu poder, ao ver o seu adversário à sua frente corre por fora da superfície de jogo para o evitar e poder continuar com a jogada. O adversário então impede-o de passar, mas fora da linha lateral. Como devem agir os Árbitros?
- 6) Qual é a altura mínima do teto para que o jogo se possa realizar?
- 7) Onde deve situar-se o banco de suplentes e a que condições devem obedecer?
- 8) Que deve fazer o árbitro se houver expulsões, e o Delegado se recusar a assinar o modelo 144.
- 9) Um árbitro apita para assinalar um golo antes da bola ter ultrapassado completamente a linha de baliza, mas imediatamente se apercebe do seu erro. Como deve proceder?
- 10) Quando um pontapé de grande penalidade vai ser executado e depois do árbitro ter dado o sinal para a sua marcação, um colega de equipa do jogador identificado como executante de grande penalidade de repente avança para a frente e marca ele a grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?

- 11)** O árbitro dá ordem para a execução de um pontapé de grande penalidade. Um jogador da equipa beneficiada com o pontapé de grande penalidade agride um adversário fora da área de grande penalidade. O árbitro repara na agressão. Como deve agir o árbitro neste caso?
- 12)** Um jogador marca um pontapé-livre fora da sua área de grande penalidade e depois toca novamente na bola deliberadamente com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador. Como devem actuar os árbitros?
- 13)** Uma equipa é beneficiada com um pontapé-livre directo dentro da sua própria área de grande penalidade, o jogador executante chuta a bola para o seu guarda-redes que folha e deixa a bola entrar na baliza. Como proceder?
- 14)** Uma equipa que joga com seis jogadores marca um golo, tendo os árbitros dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como deve agir?
- 15)** Quando é que um jogador deve ser advertido por levantar camisola ao celebrar um golo?
- 16)** O árbitro deu por falta da força policial por esse facto não inicia o jogo, teria de efectuar alguns procedimentos?
- 17)** Onde deve ser feito o aquecimento dos jogadores substitutos?
- 18)** Como deve proceder o árbitro se a bola rebenta ou se torna defeituosa no decorrer do jogo?
- 19)** Quando é que a bola deixa de estar em jogo?
- 20)** Uma das equipas já tem 5 faltas acumuladas, quando o seu guarda-redes defendeu a bola e demorou mais de 4 segundos com ela controlada. Como e onde deve ser punida a sua equipa?



Época 2006/2007

5 Outubro 2006

Curso de aperfeiçoamento e actualização de árbitros

Respostas

Nº 69

- 1- O jogo tem trinta minutos divididos em duas partes iguais de quinze minutos cada e com um intervalo que não exceda os quinze minutos. (esta regulamentado nas provas nacionais o intervalo ter dez minutos).
- 2- Sim, não são permitido substituições durante o tempo morto.
- 3- O árbitro deve retardar o recomeço de jogo para advertir o jogador por comportamento anti-desportivo.
- 4- O árbitro agiu correctamente, pois o jogador efectivo com o jogo a decorrer arremessou a bota contra um adversário que se encontrava fora da superfície do jogo sendo este jogador substituto.
- 5- O árbitro interrompe o jogo, adverte o jogador infractor, e recomeça o jogo com lançamento de bola ao solo onde ela se encontrava salvo se Lei 9.
- 6- Nenhum obstáculo deve estar a menos de quatro metros de altura.
- 7- Os bancos devem estar na zona livre do cronometrista a cinco metros para cada lado medidos a partir da linha de meio campo e terem condições necessárias para suportar doze pessoas sentadas.
- 8- O árbitro deve aprender as licenças dos jogadores expulsos, relatar os factos no relatório e enviar os mesmos para a entidade organizadora da prova.
- 9- O árbitro não valida o golo, pois trata-se de um erro seu, e recomeça o jogo com uma bola ao solo. (se a mesma se encontrava dentro da área de grande penalidade a mesma deve ser feita em cima da linha no local mais próximo).
- 10- O árbitro interrompe o jogo, adverte o jogador infractor por comportamento anti-desportivo e recomeça o jogo com pontapé livre-indirecto no local onde a infracção foi cometida. (violação dos cinco metros).
- 11- O árbitro retarda a execução da grande penalidade e expulsa o jogador infractor.

12- O árbitro interrompe o jogo, pune esse jogador com pontapé livre-directo, no local onde agarrou a bola com a mão. Trata-se de duas faltas simultâneas e neste caso pune-se a mais grave.

13- Uma vez que a bola não entrou em jogo em virtude de não ter ultrapassado a linha da área de grande penalidade para a superfície de jogo deve ser repetido. Se com esta atitude o árbitro entende que há intenção de retardar o jogo o mesmo deve ser advertido.

14- O golo não é valido, o jogo recomeça com pontapé livre-indirecto dentro da área de grande penalidade da equipa defensora, o jogador deve ser advertido e mandado sair da superfície do jogo.

15- O jogador é sempre advertido desde que levante a camisola para comemorar um golo.

16- O árbitro deve solicitar junto do Sr. Delegado da equipa visitada, saber o motivo da falta do policiamento se não obter informações credíveis aplica o regulamento das provas oficiais esperando os trinta minutos findo estes já não realiza o jogo e relata os factos no relatório.

17- O aquecimento dos atletas deve ser feito atrás do banco dos substitutos de cada equipa prolonga-se por toda a linha lateral e pode ir até ao fundo do pavilhão, mas nunca atrás da baliza.

18- O árbitro interrompe o jogo substitui a bola por uma nova e recomeça o jogo com uma bola ao solo no local onde a mesma se encontrava no momento que se tornou defeituosa.

19- A bola deixa de estar em jogo quando ultrapassar a linha de baliza ou linha lateral, e o mesmo seja interrompida pelo árbitro e ainda quando tome contacto com o tecto.

20- O árbitro interrompe o jogo pune essa equipa com pontapé livre-indirecto executado em cima da linha de seis metros no local mais próximo onde o jogador cometeu a infracção.