



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

CURSO DE APERFEIÇOAMENTO TESTE ESCRITO REGULAMENTAR DE PRÉ-SELECÇÃO DE OBSERVADORES

ÉPOCA
2006/2007

DATA
13/Setembro/06

Futebol 11

LOCAL
Associação de Futebol de Coimbra

TESTE
3

Não responda apenas **SIM** ou **NÃO**

PERGUNTAS

1. Pode o árbitro assistente chamar a atenção do Árbitro para todas as infracções às leis do jogo?
2. Se a bola sai precisamente pelo ângulo da linha lateral e de baliza por cima da bandeirola de canto, como deve proceder o Árbitro?
3. Para que serve o arco de círculo marcado no exterior da área de grande penalidade?
4. Num lançamento de linha lateral o jogador executante introduz a bola na baliza adversária. Como deve proceder o Árbitro?
5. Após a execução de um pontapé de baliza, mas antes que esta tenha saído da área de grande penalidade, um jogador adversário entra na área de grande penalidade e sofre uma falta cometida por um jogador defensor. Como deve proceder o Árbitro?
6. Num pontapé de baliza, a bola saiu da área da grande penalidade e por acção do vento voltou para trás batendo num dos postes da baliza e entrou. Como deve proceder o Árbitro?
7. Que providências deve tomar o Árbitro se, ao preparar-se para dar início ao jogo, verifica que não se encontra nas instalações desportivas a força policial?
8. Qual a duração dos jogos dos escalões de Juniores “B” (Juvenis) e “E” (Infantis)?
9. Para que serve o sorteio inicial efectuado por meio de moeda?
10. Um atacante finta o guarda-redes e chuta a bola para a baliza deserta. O guarda-redes atira uma bota ou outro objecto, que acerta na bola e evita esta de entrar na baliza. Como deve agir o árbitro?
11. Com a bola em jogo, um suplente atira um objecto (uma bota) a um jogador adversário que se encontrava dentro do terreno de jogo. Como proceder o Árbitro?
12. Dada a violência do pontapé efectuado por um jogador defensor, a bola bate na bandeirola de canto, parte-a a meio, acabando por sair pela linha de baliza. Como proceder?

13. Um jogador atrasa a bola para o seu guarda-redes, que a apanha com as mãos.
Como deverá proceder o árbitro se o atraso foi feito:
- a) Com os pés;
 - b) Com a cabeça.
14. Num pontapé livre indirecto a favor da equipa atacante, após a sua execução o árbitro validou o golo. Que condição existiu, atendendo, que o árbitro ajuizou de maneira correcta?
15. Como e em que local, deve ser recomeçado um jogo, que tenha sido interrompido pelo árbitro, pela entrada indevida de um jogador suplente em campo?
16. Se as vedações do campo foram de cabos metálicos, a que distância mínima devem estar das linhas que delimitam o campo de jogo ?
17. Para se iniciar um jogo só é necessário uma equipa ter sete jogadores. Além do número mínimo de jogadores, que mais é necessário nesses sete jogadores para o árbitro dar inicio ao jogo?
18. Quando uma equipa pretende fazer uma substituição é obrigatório que seja o delegado dessa equipa a informar a equipa de arbitragem, ou essa função pode ser desempenhada por qualquer “elemento do banco”?
19. O Árbitro poderá permitir que um jogador tome parte no jogo, se o Delegado de uma das equipas informar que esse jogador, extraviou a licença de desportivo e também não tem em seu poder o bilhete de identidade ou outro documento com fotografia?
20. Qual o procedimento do árbitro, se no decorrer de um jogo, um jogador levantar a camisola para exhibir slogans ou publicidade que figurem na camisola interior?

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

CURSO DE APERFEIÇOAMENTO TESTE ESCRITO REGULAMENTAR DE PRÉ-SELECÇÃO DE OBSERVADORES
--

ÉPOCA 2006/2007	DATA 13/Setembro/06	Futebol 11	LOCAL ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE COIMBRA	TESTE 3
---------------------------	-------------------------------	-------------------	--	-------------------

RESPOSTAS

- 1) Sim. Se estiver convencido que o Árbitro não viu e necessita da sua colaboração.
- 2) Mandará recomeçar o jogo com um pontapé de baliza se a bola foi tocada em último lugar por um atacante. Se o último jogador a tocar na bola foi um defensor deverá o jogo recomeçar com um lançamento de bola pela linha lateral.
- 3) Para colocar os jogadores à distância regulamentar, pelo menos a 9,15 metros da bola, por ocasião da marcação de um pontapé de grande penalidade.
- 4) O Árbitro deve recomeçar o jogo com um pontapé de baliza a favor dessa equipa.
- 5) O jogador infractor deve ser advertido ou expulso de acordo com a natureza da infracção e o pontapé de baliza deve ser repetido
- 6) O Árbitro deve assinalar pontapé de canto a favor da equipa adversária.
- 7) Não deve dar início ao jogo. Comunica o facto ao Delegado da equipa visitada e deve aguardar no mínimo 30 minutos pela sua chegada. Se nesse período a força policial não comparecer, não realiza o jogo e menciona os factos no boletim do Jogo.
- 8) A duração dos jogos é de: a) Juvenis: - 80 minutos, divididos em duas partes iguais de 40 minutos, separadas por um intervalo que não deve exceder os 15 minutos; b) Infantis: - 60 minutos, divididos em duas partes iguais de 30 minutos, separadas por um intervalo que não deve exceder os 15 minutos.
- 9) Para determinar a escolha de campos. A equipa favorecida pela sorteio escolhe a baliza em direcção à qual pretende atacar durante a 1ª parte. A outra equipa será atribuído o pontapé de saída.
- 10) O guarda-redes deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indirecto no local onde a bola ou outro objecto tocou na bola salvo as condições particulares da Lei 8.
- 11) O jogo deve ser interrompido e o jogador expulso por conduta violenta. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do suplente no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção, salvo as condições particulares da Lei 8.

- 12) Interrompe o jogo, providencia para que seja recolocada uma nova bandeirola em condições regulamentares e recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo, junto da bandeirola de canto.
- 13) a) Se o atraso foi feito com os pés, o Árbitro deve punir a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indirecto no local onde o guarda-redes agarrou a bola com as mãos.
b) Se foi com a cabeça, deverá deixar seguir o jogo, por não haver qualquer infracção.
- 14) Para considerar válido esse golo, é necessário que a bola toque ou seja jogada por qualquer outro jogador para além do executante do livre.
- 15) Deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo as condições particulares da Lei 8.
- 16) 2,5 m da linha lateral e 3,5 m da linha de baliza.
- 17) Que nesses sete jogadores esteja um guarda-redes e um capitão.
- 18) Não. A substituição poderá ser efectuada por qualquer elemento do banco.
- 19) Poderá permitir a utilização desse jogador, desde que o mesmo assine pelo punho próprio o boletim do jogo e possua qualquer outro documento idóneo mesmo sem fotografia, devendo neste caso o Delegado apresentar declaração escrita em papel comum, confirmando que efectivamente o mesmo diz respeito ao jogador que assinou o boletim do jogo
- 20) O Árbitro deverá mencionar o facto no Relatório do jogo, mencionando de forma pormenorizada do tipo de publicidade utilizada.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX