



Curso de aperfeiçoamento e actualização de Observadores
Teste Escrito
Nº 72

Justifique sempre as respostas – duração 60 minutos

1. Para que serve a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais?
2. Podem ser colocadas bolas suplementares em redor da superfície de Jogo para serem utilizadas no seu decurso?
3. Uma equipa que joga com seis jogadores sofre um golo, tendo os árbitros dado conta dessa situação antes do reinício do jogo. Como devem agir?
4. Pode um jogador usar equipamento que o proteja contra lesões?
5. Quem deve pedir o tempo morto e a quem deve ser pedido?
6. Onde deve ser feito o aquecimento dos jogadores substitutos?
7. A duração do jogo foi prolongada para permitir a execução de um pontapé de grande penalidade, por falta cometida no preciso momento em que o cronometrista fez soar o sinal sonoro, indicando que tinha terminado o tempo de 20 m daquela parte. Nestas condições deve o cronometrista retomar a cronometragem?
8. Qual deve ser o procedimento do cronometrista que chega, para desempenhar as suas funções, depois do jogo se ter iniciado?
9. Um jogador, com a bola em seu poder, ao ver o adversário á 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?
10. O guarda-redes, que se encontra dentro da sua área de grande penalidade, toca deliberadamente a bola com as mãos fora dessa área. O árbitro expulsou-o. Foi correcta a sua decisão?
11. Um jogador deita-se intencionalmente em cima da bola durante algum tempo. Sendo árbitro desse jogo, que decisão tomava?

12. Um jogador joga de forma perigosa, levantando uma perna quando o adversário tenta cabecear a bola, atingindo-o na cabeça. Que decisão devem tomar os árbitros?
13. Um defesa, na sua área de grande penalidade, agride um adversário enquanto a bola está em jogo, na área de grande penalidade contrária. Como devem actuar os árbitros?
14. No fim do jogo, alguns jogadores abandonam a superfície de jogo e não regressam para a marcação de pontapés de grande penalidade para determinar um vencedor. Como devem agir os árbitros?
15. Será obrigatório que a equipa visitante faça a saudação sempre á direita da equipa visitada?
16. Um pontapé-livre indirecto é concedido a uma equipa na sua própria linha da área de grande penalidade. O jogador executante chuta a bola contra um colega de equipa que está dentro da área de grande penalidade e a bola entra na baliza. Como devem proceder os árbitros?
17. Num lançamento de baliza, a bola toca num dos árbitros no interior da área de grande penalidade e sai da referida área, para a superfície de jogo. Como devem proceder os árbitros?
18. A numeração das camisolas dos jogadores é obrigatória nas costas, facultando-se no entanto, a sua aplicação também nos calções. Pode um guarda-redes usar o número 99 na sua camisola, ou, se houver o numero 1, tem de ser usada por este?
19. A punição técnica de uma carga perigosa sobre um adversário é a mesma caso a infracção fosse praticada sobre um colega de equipa? Justifique?
20. Num jogo em que se tenha de encontrar um vencedor de uma competição e que termine empatado, existem três situações que podem acontecer para o determinar. Diga quais são.



Curso de aperfeiçoamento e actualização de Observadores
Respostas
Nº 72

- 1-** Serve para definir a colocação dos jogadores nos pontapés de saída, para definir as faltas do guarda-redes, quer na regra dos 4s, ou ainda nas devoluções da bola a este.
- 2-** Não. Está determinado que as bolas suplentes deverão estar junto do cronometrista e este é que está autorizado a substituir a bola pedido do árbitro.
- 3-** O golo é válido. O jogador que este a mais será advertido por ter entrado sem autorização dos árbitros e deverá sair da superfície do jogo.
- 4-** Os jogadores podem usar equipamento de protecção como joalheiras ou coto veleiras ou ainda máscaras para a cara, desde que tal equipamento cumpra o disposto na lei, isto é se não forem perigosos para eles próprios ou para os outros jogadores.
- 5-** O treinador de cada equipa deve ser pedido ao cronometrista na falta deste deve ser pedido ao segundo árbitro.
- 6-** A zona de aquecimento deve ser atrás da sua zona de substituições e pode-se prolongar desde a linha de meio campo até a linha de baliza podendo ir mais além da linha de baliza mas numa atas da baliza.
- 7-** Não, a partir desse momento o jogo já não está a ser cronometrado, competindo ao árbitro dar por finda essa parte o jogo, logo que tenha terminado o efeito do pontapé de grande penalidade.
- 8-** O cronometrista não participa no jogo e deve informar o Conselho de arbitragem do motivo do atraso.
- 9-** O árbitro deve interromper o jogo advertir o jogador que impediu intencionalmente o seu adversário de passar e recomeça o jogo com bola ao solo no local onde a mesma se encontrava.
- 10-** Se com esta atitude impediu que a bola entrasse na sua baliza cortando um golo iminente esteve bem ao expulsa-lo.

11- O árbitro deve interromper o jogo, e recomeçar com pontapé livre indirecto a favor da equipa adversária.

12- A equipa desse jogador deve ser sancionada com pontapé livre directo no local onde foi atingido o seu adversário.

13- Deverá interromper o jogo, ordenar a marcação de um pontapé de grande penalidade contra a equipa do jogador infractor e expulsá-lo por conduta violenta.

14- Todos os jogadores que não estejam lesionados têm de participar na execução dos pontapés da marca de grande penalidade. Se eles não regressarem à superfície de jogo, os pontapés de grande penalidade não serão executados e os factos serão relatados às entidades competentes.

15- Não a equipa visitante só fica á direita por uma questão de cortesia

16- O pontapé é repetido, visto que a bola não está em jogo enquanto não sair da área de grande penalidade.

17- Não devem tomar qualquer atitude, visto que a bola permanece em jogo e continua na superfície de jogo, mesmo tendo tocado no árbitro.

18- Face a alteração da lei neste momento não há número definido para o guarda-redes a numeração não pode exceder os dois dígitos.

19- A carga quando cometida sobre adversários será punida com pontapé livre directo no local da infracção. A carga perigosa sobre um colega de equipa é punida com pontapé livre indirecto no local da infracção.

20- O vencedor pode ser encontrado: O número de golos marcados fora e em casa, Prolongamentos; E pontapés da marca de grande penalidade.