



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

PROVAS DE APERFEIÇOAMENTO E AVALIAÇÃO ***TESTE ESCRITO REGULAMENTAR PARA ÁRBITROS DA 1ª CATEGORIA "A" E "B"***

ÉPOCA
2007/2008

DATA
22 / Setembro / 07

FUTSAL

LOCAL
AUDITÓRIO DO ESTADIO CIDADE DE
COIMBRA

TESTE
80

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

Justifique sempre as respostas – **Durante 60 minutos**

Perguntas

1. O que entende por segunda marca de grande penalidade e a que distancia da linha de baliza ela se situa?
2. Quando é que a bola deixa de estar em jogo?
3. Uma equipa que joga com seis jogadores sofre um golo, tendo os árbitros dado conta dessa situação antes do inicio do jogo. Como devem agir?
4. Como devem agir os árbitros, quando um jogador despe a camisola e se verifica que usa uma igual por baixo?
5. A maior parte dos jogos é disputada com iluminação artificial, mas por vezes ocorrem falhas de energia. Neste caso e se o sistema de iluminação não puder ser reparado, o jogo deve ser repetido na totalidade ou deve apenas ser jogado o tempo que falta?
6. O 2º árbitro chega tarde a um jogo para o qual está nomeado e o mesmo já foi iniciado. Como deve proceder?
7. Um jogo vai a prolongamento, a que equipa compete efectuar o pontapé de saída?
8. Indique quatro das funções de cronometrista num jogo.
9. Além do cronómetro, os marcadores electrónicos de um modo geral têm mais duas funções. No caso de só possuir apenas uma dessas funções para além do cronómetro. Como deverá proceder o cronometrista?
10. Que decisões devem os árbitros tomar se a bola bater no tecto?
11. Um guarda-redes marca directamente golo na baliza adversária servindo-se de uma parte do seu corpo, que não as mãos e os braços. O golo deve ser considerado válido?
12. Num lançamento de bola ao solo, dentro da área de grande penalidade um jogador defensor agride violentamente um adversário antes da bola tocar no solo. Como devem agir os árbitros?

- 13.** Um jogador sem ser o guarda-redes encontra-se dentro da sua área de grande penalidade com uma caneleira na mão e toca com a mesma na bola, evitando assim que a bola entre na baliza. Como devem actuar os árbitros?
- 14.** Na Lei 12 existem seis faltas cometidas por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, punidas com pontapé-livre directo:
- 1) Dar ou tentar dar um pontapé num adversário
 - 2) (.....)
 - 3) Saltar sobre um adversário
 - 4) (.....)
 - 5) Agredir ou tentar agredir um adversário
 - 6) (.....)
- Refira as situações previstas em 2) 4) e 6)
- 15.** 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 falha e deixa a bola entrar na baliza. Como proceder?
- 16.** O árbitro puniu uma das equipas com um pontapé-livre por motivo de uma substituição não ter sido efectuada regularmente. Essa equipa tinha já 5 faltas acumuladas. Nestas condições é permitido a formação de barreiras?
- 17.** 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?
- 18.** Um jogador está a receber assistência sobre a linha lateral e bola bateu-lhe nas costas. Como deve ser recomeçado o jogo?
- 19.** Após a execução de um lançamento de baliza mas antes que a bola tenha saído da área de grande penalidade, um jogador adversário entra na área e sofre uma falta cometida por um jogador defensor. Como devem proceder os árbitros?
- 20.** Quando é que é assinalado um pontapé de canto?



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

PROVAS DE APERFEIÇOAMENTO E AVALIAÇÃO ***TESTE ESCRITO REGULAMENTAR PARA ÁRBITROS DA 1ª CATEGORIA "A" E "B"***

ÉPOCA
2007/2008

DATA
22 / Setembro / 07

FUTSAL

LOCAL
AUDITÓRIO DO ESTADIO CIDADE DE
COIMBRA

TESTE
80

Respostas

1. É uma marca visível, sobre uma linha imaginária, perpendicular ao meio da linha de baliza, entre os postes e a dez (10) metros desta linha.
2. A bola deixa de estar em jogo quando:
 - Atravessar completamente a linha de baliza ou linha lateral, quer junto ao solo, quer pelo ar;
 - O jogo seja interrompido pelo árbitro;
 - Toque no tecto ou em qualquer objecto suspenso na zona de jogo.
3. O golo é válido. O jogador que está a mais será advertido por ter entrado sem autorização dos árbitros e deverá sair da superfície do jogo.
4. Os árbitros devem advertir o jogador por comportamento antidesportivo e mencionar os factos no relatório.
5. Se o árbitro interromper definitivamente o jogo antes do final do tempo regulamentar, por qualquer uma das razões estipuladas na Lei 5, o jogo tem de ser repetido na totalidade, salvo se o regulamento da competição indicar que o resultado verificado no momento da interrupção de jogo se mantém válido.
6. Deverá apresentar-se ao árbitro e ir ocupar o seu lugar, quer a sua função esteja a ser desempenhada por um árbitro oficial ou não.
7. O árbitro terá que fazer um sorteio através de uma moeda ao ar e efectuará o pontapé de saída, a equipa que perde o sorteio realizado pelo árbitro.
8. Controlará o desconto de um minuto de tempo morto. Os dois minutos de tempo efectivo de castigo no caso de expulsão de um jogador. Contabiliza as cinco primeiras faltas acumuladas por cada uma das equipas em cada parte do jogo. Contabiliza todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa.
9. No caso de os marcadores electrónicos possuírem apenas uma função, para além do cronómetro, o cronometrista passará a registar as 5 primeiras faltas acumuladas que tenham sido assinaladas pelos árbitros.

10. Se a bola estiver em jogo, os árbitros tem que interromper o jogo e recomeçá-lo com um pontapé de linha lateral, a ser executado por um jogador da equipa adversária, onde o contacto ocorreu e o mais próximo possível do local onde a bola bateu no tecto.
11. Sim, o golo é válido, o jogador não cometeu qualquer infracção às regras do jogo.
12. Devem expulsar o jogador agressor por conduta violenta e reiniciar o jogo com um lançamento de bola ao solo, pois trata-se de um caso de comportamento incorrecto e não de uma falta, uma vez que a bola não estava em jogo.
13. Devem assinalar uma grande penalidade e o jogador em questão deve ser expulso por evitar um golo. A caneleira é considerada como uma extensão da mão do jogador.
14. As situações em falta são:
 2. Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
 4. Carregar um adversário;
 6. Empurrar um adversário.
15. O pontapé-livre deve ser repetido visto que a bola não está em jogo, enquanto não sair da área de grande penalidade.
16. Sim. É permitida a barreira porque é um livre indirecto, não conta para faltas acumuladas.
17. O árbitro deve interromper o jogo e expulsar o jogador agressor antes de permitir que o pontapé de grande penalidade seja executado.
18. Com a bola ao solo no local onde interrompeu o jogo.
19. O jogador infractor pode ser advertido ou expulso de acordo com a natureza da infracção e o lançamento de baliza deve ser repetido.
20. A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem ser que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 11.