



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

PROVAS DE APERFEIÇOAMENTO E AVALIAÇÃO
TESTE ESCRITO REGULAMENTAR PARA ÁRBITROS DE 2ª CATEGORIA e
ESTAGIÁRIOS - FALTOSOS

ÉPOCA 2007/2008	DATA 25/ Janeiro / 2008	FUTSAL	LOCAL Auditório Estádio Cidade de Coimbra	TESTE 94
---------------------------	-----------------------------------	---------------	--------------------------------------------------------	--------------------

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

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

Perguntas

1. Qual o máximo de jogadores de cada equipa que poderão fazer aquecimento?
2. Pode fazer-se bola ao solo em qualquer parte da superfície de jogo?
3. Qual é o tempo determinado de intervalo nos jogos de juniores “B” Femininos?
4. É permitido ao guarda-redes efectuar um pontapé de linha lateral, pontapé de canto, um pontapé de grande penalidade, etc?
5. Quando é que a bola deixa de estar em jogo?
6. O 2º árbitro chega tarde a um jogo para o qual está nomeado e o mesmo já foi iniciado. Como deve proceder o árbitro?
7. Indique quatro funções do cronometrista num jogo.
8. 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?
9. Ao executar um pontapé de canto, o executante foi punido com um livre indirecto, não sendo este por tocar uma 2ª vez na bola. Justifique.
10. Um jogador expulso poderá ser substituído? Em que circunstâncias?
11. Qual a altura mínima do tecto para que um jogo de Futsal se possa realizar?

12. Quando é que deve ser pedido um minuto de tempo morto?
13. Quando é considerado golo?
14. Num jogo em que se tenha de encontrar um vencedor de uma competição e que o mesmo termine empatado, existem três situações que podem acontecer para determinar o vencedor. Diga quais são.
15. Um jogador da equipa defensora, sem ser o guarda-redes, que se encontra fora da área de grande penalidade, toca deliberadamente a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade. Como devem agir os árbitros?
16. Um jogador tenta evitar que a bola entre na sua baliza, jogando deliberadamente a bola com as mãos, sem conseguir o seu objectivo. Como devem agir os árbitros?
17. Simulação – Todo o acto de simulação que se destina a enganar o árbitro deve ser sancionado com uma advertência. Independentemente do local onde o mesmo foi cometido. A acção de um jogador no sentido de tentar enganar o árbitro pode assumir-se de diversas formas. Descreva três, das quatro situações publicadas em Normas e Instruções.
18. Cite três situações em que é permitido prestar assistência a jogadores lesionados dentro da superfície de jogo.
19. Num lançamento de bola ao solo, esta sai pela linha lateral sem que nenhum jogador lhe toque o que deve fazer o árbitro?
20. Qual é a condição necessária para poder considerar válido um golo obtido a partir de um pontapé-livre indirecto?

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

PROVAS DE APERFEIÇOAMENTO E AVALIAÇÃO
TESTE ESCRITO REGULAMENTAR PARA ÁRBITROS DE 2ª CATEGORIA e
ESTAGIÁRIOS - FALTOSOS

ÉPOCA 2007/2008	DATA 25/ Janeiro / 2008	FUTSAL	LOCAL Auditório Estádio Cidade de Coimbra	TESTE 94
---------------------------	-----------------------------------	---------------	--------------------------------------------------------	--------------------

Respostas

1. Cada equipa poderá manter o máximo de 7 jogadores.
2. Sim. Salvo as circunstâncias descritas na Lei 9.
3. Não deve ultrapassar os 15 minutos.
4. Sim, para o efeito é um jogador como qualquer outro.
5. 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.
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. 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 de cada uma das equipas em cada parte de jogo. Contabiliza todos os tempos mortos que pertencem a cada equipa.
8. Devem assinalar uma grande penalidade e o jogador em questão deve ser expulso por evitar um golo. A caneleira é considerada como extensão da mão do jogador.
9. O pontapé de canto não foi executado dentro dos quatro segundos.
10. Pode, desde que a expulsão seja efectuada antes do jogo ser iniciado. Com o jogo a decorrer, também poderá ser substituído nas seguintes condições: Se a sua equipa sofrer um golo e a sua equipa se encontrar em inferioridade numérica; Ou passados dois minutos.

11. Não pode haver nenhum objecto colocado a menos de 4 metros de altura da superfície de jogo.
12. Pode ser pedido em qualquer momento do jogo, mas deverá ser concedido após a equipa que o solicitou estar de posse de bola após interrupção.
13. Será considerado golo, quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, quer junto ao solo ou pelo ar, entre os postes e por baixo da barra transversal, sem que tenha sido intencionalmente lançada ou transportada com as mãos ou braços incluindo o guarda-redes adversário e desde que nenhuma infracção às leis do jogo tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo será marcado.
14. O vencedor pode ser encontrado através de: Número de golos marcados fora e em casa. Prolongamento. Pontapé de grande penalidade.
15. Devem assinalar um pontapé de grande penalidade. A infracção de tocar deliberadamente a bola com a mão inclui o uso ilegal tanto da mão, do braço ou antebraço.
16. O golo é válido e o jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo.
17. Ausência de contacto. Atacante que provocar deliberadamente um ligeiro contacto com um adversário. Jogador que antecipa um possível contacto de um adversário.
18. É permitida prestar assistência a jogadores lesionados dentro da superfície de jogo quando se trate:
 - a) – Lesão do guarda-redes;
 - b) – Choque entre o guarda-redes e um jogador, necessitando de cuidados Imediatos;
 - c) - Lesões graves, como engolirem a língua, uma comoção cerebral, uma Perna partida, etc.
19. O árbitro deve repetir a bola ao solo.
20. Para considerar válido esse golo, é necessário que a bola toque ou seja jogada por qualquer outro jogador para além do executante do livre.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX