



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

TESTE ESCRITO INTERCALAR CLASSIFICATIVO PARA OBSERVADORES

ÉPOCA 2007/2008	DATA 02 /Novembro/ 07	FUTSAL	LOCAL AUDITÓRIO DO ESTADIO UNIVERSITÁRIO COIMBRA	TESTE 87
---------------------------	---------------------------------	---------------	---	--------------------

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

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

Perguntas

1. Onde deve situar-se o banco de suplentes e a que condição deve obedecer.
2. Como deve proceder o árbitro se a bola rebenta ou se torna defeituosa no decorrer do Jogo.
3. Se a bola bater na cara do árbitro e depois entrar na baliza enquanto o árbitro está temporariamente incapacitado, deve o golo ser válido?
4. Diga em que situação há lugar a um pontapé de saída.
5. A bola está fora de jogo se uma parte da bola tocar a linha de baliza ou linha lateral?
6. Que deve fazer o árbitro se houver expulsões e o delegado se recusar a assinar o modelo 144?
7. 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 que esta entre na baliza. Como devem agir os árbitros?
8. 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?
9. Se um jogador cometer uma das 10 faltas previstas na Lei 12 é punida com um pontapé livre directo a cerca de 14 metros da sua própria linha de baliza e entre os postes, após a 5ª falta acumulada, em que local deverá ser o jogo recomeçado?
10. O que é um pontapé de canto?

11. Refira as condições necessárias para uma equipa ser punida com pontapé de grande penalidade.
12. Um jogador defensor, dentro da sua área de grande penalidade, joga a bola deliberadamente com as mãos para evitar que esta entre na sua baliza, o que não consegue. Como devem proceder os árbitros?
13. As bolas de reserva devem ficar junto da mesa do cronometrista. Se a mesma ficar presa no tecto como deverá agir o cronometrista?
14. Podem os árbitros exhibir cartões durante o intervalo e no final do jogo?
15. Quando é que a bola está em jogo na execução de um pontapé de grande penalidade?
16. Podem ser marcadas faltas técnicas estando o jogo parado?
17. Em termos de sinalética como deve o árbitro indicar que se trata duma infracção para pontapé-livre directo?
18. Na falta de autoridade policial à hora marcada para o início do jogo, qual o tempo que deve esperar a equipa de arbitragem pela chegada da respectiva força?
19. Quando a bola se encaminhava para a baliza com possibilidade de entrar e ser golo, uma garrafa de plástico cheia de água e arremessada por um espectador, acerta-lhe, mas mesmo assim a bola entra na baliza. Como agir?
20. Um jogador agride um adversário a soco. Após exhibir o cartão vermelho ao agressor, o Árbitro ordenou o recomeço de jogo através de um pontapé-livre indirecto contra a equipa do agredido. Descreva uma situação de jogo em que tivesse sido correcta esta decisão.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

TESTE ESCRITO INTERCALAR CLASSIFICATIVO PARA OBSERVADORES

ÉPOCA 2007/2008	DATA 02 /Novembro/ 07	FUTSAL	LOCAL AUDITÓRIO DO ESTADIO UNIVERSITÁRIO COIMBRA	TESTE 87
---------------------------	---------------------------------	---------------	---	--------------------

Respostas

1. Os bancos devem situar-se imediatamente a seguir à zona livre do cronometrista, devem ter capacidade para 12 pessoas.
2. O árbitro deve interromper o jogo, pedir a substituição da bola e recomeça com uma bola ao solo no local onde se encontrava a primeira que rebentou.
3. Sim, se na opinião do segundo árbitro o golo tiver sido correctamente obtido.
4. Haverá lugar a um pontapé de saída no início do jogo, depois de ser marcado um golo, no começo da segunda parte do jogo e no começo de cada período dos prolongamentos se for caso disso.
5. Não. A totalidade da bola tem de transpor essas linhas completamente para estar fora de jogo.
6. Deve o árbitro retirar as licenças dos jogadores expulsos e enviá-las juntamente com o relatório do jogo há entidade organizadora da competição.
7. O guarda-redes deverá ser advertido por comportamento anti desportivo e a sua equipa punida com um pontapé-livre indirecto na linha da grande área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava, ou outro objecto.
8. O pontapé-livre é repetido, visto que a bola não está em jogo enquanto não sair da área de grande penalidade.
9. Uma vez que foi cometida para além dos 10 metros, esta terá que ser executada na 2ª marca de grande penalidade.
10. O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.
11. Para que a equipa seja punida com pontapé de grande penalidade, é necessário que a bola esteja em jogo. A falta seja cometida dentro da área de grande penalidade por um jogador da equipa defensora, sobre um jogador efectivo da equipa adversária. A falta seja punida com livre directo.

12. Deverão validar o golo e advertir o jogador por comportamento antidesportivo.
13. O cronometrista deverá aguardar que o árbitro lhe solicite a bola de reserva.
14. Sim, os árbitros podem exhibir no intervalo e no final do jogo desde que se encontrem dentro da superfície de jogo, nos acessos aos balneários desde que haja visibilidade na amostragem dos mesmos.
15. A bola está em jogo na marcação de grande penalidade, desde que tenha sido pontapeada e se mova em direcção à baliza adversária.
16. Sim. Quando for infringida a regra dos 4 segundos.
17. Após a infracção, indica com um braço o local da infracção e o outro a direcção do mesmo.
18. Na falta da autoridade policial, deve aguardar 30 minutos.
19. Não considerar o golo. Fazer retirar a garrafa e recomeçar o jogo com bola ao solo no local do contacto da garrafa com a bola, salvo se.
20. Esta decisão estaria correcta se a agressão fosse praticada por um jogador efectivo sobre um jogador substituto que entrara indevidamente na superfície de jogo.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX