



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

CURSO DE APERFEIÇOAMENTO, ACTUALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO TESTE ESCRITO PARA ÁRBITROS DA 1ª CATEGORIA “A” e “B”

ÉPOCA
2009/2010

DATA
19/Setembro/09

FUTSAL

LOCAL
Grande Hotel do Luso

TESTE
113

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

Versão
B

PERGUNTAS

- 1) Quando e quais as pessoas autorizadas a entrar na cabine dos árbitros?
- 2) Qual deverá ser o comportamento do 3º árbitro ao verificar que a bola do jogo ficou presa no tecto, tendo este uma bola em seu poder?
- 3) Quem deve pedir o tempo morto e a quem deve ser pedido?
- 4) Explique o que é um pontapé de saída e quais os tipos de pontapés de saída que existem.
- 5) A que equipa cabe dar o pontapé de saída no início do jogo?
- 6) Para que serve a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais?
- 7) Para que serve a marca no exterior da superfície de jogo, a 5 metros do arco de círculo de canto?
- 8) Indique qual a circunferência, peso e pressão de uma bola de Futsal, necessárias para se considerar em condições de utilização num jogo oficial de Futsal.
- 9) Durante uma substituição, um jogador substituído deixa a superfície de jogo sem passar pela sua zona de substituições. Como deve agir o árbitro?
- 10) Os jogadores podem usar slogans ou publicidade nas camisolas interiores?
- 11) O que são faltas acumuladas?

- 12) Quando um pontapé de grande penalidade está a ser executado, o guarda-redes avança antes que a bola seja rematada e defende-a dentro da sua área de grande penalidade. Como deve o árbitro proceder?
- 13) Um pontapé de linha lateral executado incorrectamente, faz com que a bola vá parar a um adversário. A jogada pode continuar, aplicando-se a lei da vantagem?
- 14) Um pontapé de linha lateral é executado por um jogador, que pontapeia a bola para o seu guarda-redes, o qual tenta evitar que a bola entre na sua baliza, tocando-lhe com as mãos. No entanto a bola acaba por entrar na baliza. Como deve agir o árbitro?
- 15) Na execução de um pontapé de canto, o executante foi penalizado com um livre indirecto contra a sua equipa. Diga o porquê.
- 16) Durante um jogo nocturno, a luz faltou no pavilhão quando faltavam jogar apenas cinco minutos. O que deve fazer o árbitro?
- 17) Quando é que um golo é considerado obtido de forma legal?
- 18) Num lançamento de bola ao solo em cima da linha da área de grande penalidade, um jogador defensor agride violentamente um adversário antes da bola tocar no solo. Como deve agir o árbitro?
- 19) 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 deve actuar o árbitro?
- 20) Distinga e explique a diferença que existe entre um pontapé-livre directo e um pontapé-livre indirecto.



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

CURSO DE APERFEIÇOAMENTO, ACTUALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO **TESTE ESCRITO PARA ÁRBITROS DA 1ª CATEGORIA “A” e “B”**

ÉPOCA
2009/2010

DATA
19/Setembro/09

FUTSAL

LOCAL
Grande Hotel do Luso

TESTE
113

Versão
B

RESPOSTAS

- 1) Apenas será permitida a entrada na cabine dos árbitros dos delegados ao jogo dos clubes intervenientes, antes do início e no fim do jogo, para desempenharem as funções que lhe estão atribuídas.
- 2) O 3º árbitro deverá aguardar que o árbitro lhe solicite a bola de reserva.
- 3) Qualquer elemento oficial no banco dos técnicos e deve ser pedido ao 3º árbitro ou na falta deste deve ser pedido ao árbitro.
- 4) O pontapé de saída é um processo de iniciar a partida ou reiniciar o jogo. Os tipos de pontapés de saída que existem são: no início do jogo; depois de ser marcado um golo; no começo da 2ª parte do jogo; no começo de cada uma das partes do prolongamento, se for caso disso.
- 5) Cabe à equipa que perder o sorteio.
- 6) Serve para definir a colocação dos jogadores nos pontapés de saída e para definir as faltas do guarda-redes, quer na regra dos 4 segundos, quer nas devoluções da bola a este.
- 7) Serve para o árbitro controlar a distância dos jogadores adversários na execução de um pontapé de canto.

- 8) A bola deve ter uma circunferência de 62 cm no mínimo e 64 cm no máximo; deve pesar entre 400 g e 440 g, no início do jogo; deve ter uma pressão entre 0,4 e 0,6 atmosferas ao nível do mar.
- 9) Caso não haja lugar à aplicação da “lei da vantagem”, interrompe o jogo, adverte o jogador faltoso e manda-o sair da superfície de jogo. A sua equipa é punida com um pontapé-livre indirecto, a ser executado pela equipa adversária no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo, salvo o estipulado nas “circunstâncias particulares” da Lei 8.
- 10) Os jogadores podem usar slogans ou publicidade nas camisolas interiores, não os podem é exhibir na superfície de jogo.
- 11) São todas as sancionadas com pontapé-livre directo mencionadas na Lei 11.
- 12) O pontapé de grande penalidade deve ser repetido e o guarda-redes avisado de que se reincidir será advertido.
- 13) Não, o pontapé de linha lateral deve ser executado pela equipa adversária.
- 14) Deverão aplicar a “lei da vantagem” e validar o golo.
- 15) Por infracção à regra dos 4 segundos ou por tocar na bola uma segunda vez sem que esta tenha sido tocada ou jogada antes por outro jogador.
- 16) Deve aguardar 30 minutos, findos os quais dará o jogo por terminado e menciona os factos no Relatório do Jogo.
- 17) Um golo é legal quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra, e desde que a equipa que marca não tenha previamente infringido as Leis do Jogo.
- 18) Deve expulsar o jogador agressor por conduta violenta e reiniciar o jogo com um lançamento de bola ao solo, uma vez que a bola ainda não estava em jogo.
- 19) Deve 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.
- 20) A diferença entre o livre directo e o indirecto, é que no livre directo a bola se entrar directamente na baliza o golo será válido; no indirecto a bola antes de entrar na baliza para ser válido terá de tocar noutro qualquer jogador.