



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

Teste Regulamentar Árbitros de Categoria C3

ÉPOCA
2013/2014

DATA
14-09-2013

Futsal

Local
Complexo Desportivo do
Luso

TESTE
N.º 1

Leia atentamente as instruções seguintes:

Para cada questão, escolha uma (e só uma) resposta, fazendo na resposta que considere correta. Perguntas com mais do que uma resposta serão consideradas nulas e receberão 0 pontos. Se se enganar, coloque um **circulo** á volta do **X** na resposta que quer anular e assinale a resposta considerada certa com .
Cotações das perguntas: Resposta certa: 5 (cinco) pontos; ausência de resposta: 0 (zero) pontos; resposta errada: -2 (menos dois) pontos. É proibido falar com os colegas durante a realização do teste. **Duração:** 60 minutos

Perguntas / Respostas:

1 - Do banco dos técnicos, um Substituto levanta-se, corre para dentro da superfície de jogo onde acaba por não chegar a tocar na bola. O árbitro assistente cronometrista aciona o buzinao que, não foi audível por ninguém. A jogada termina em golo favorável à equipa que tem um jogador a mais na superfície de jogo. Nesse momento o árbitro apercebesse que o assistente o está a chamar. Vai então junto dele e toma conhecimento dos factos. Que decisões tomar?

- O golo não é válido e o substituto deve ser advertido por comportamento antidesportivo.
- O golo não é válido, o substituto deve ser advertido por comportamento antidesportivo e o jogo recomeça com Pontapé livre indireto.
- O golo não é válido, o substituto deve ser advertido por comportamento antidesportivo e o jogo recomeça com Pontapé livre indireto contra a equipa do substituto.

2 - Como sabe existem regras e recomendações para se conseguir uma boa colaboração entre os elementos de uma equipa de arbitragem. Quando se obtém um golo legal qual deve ser a atitude a tomar pelos árbitros assistentes?

- O terceiro árbitro deve registar o número do jogador que marcou o golo e o cronometrista registar o golo no painel eletrónico, se disponível.
- O cronometrista deve registar o número do jogador que marcou o golo e registar o golo no painel eletrónico, se disponível. O terceiro árbitro não deve fazer nada.
- O cronometrista deve registar o número do jogador que marcou o golo e registar o golo no painel eletrónico, se disponível após confirmação do terceiro árbitro.

3 - Como deverá proceder o árbitro assistente - 3º árbitro – se verificar que, nas costas do árbitro, um jogador agride um adversário com um murro?

- Indicar aos árbitros quando tiver sido cometido um ato de violência fora do seu angulo de visão.
- Aguardar a primeira interrupção para expulsar o agressor.
- Deixar prosseguir o jogo.

4 - Lei 8: Pontapés de saída e recomeço de jogo: São 5 (cinco) pressupostos para que seja correto um pontapé de saída ou recomeço de jogo. Quais são os 5 (cinco) pressupostos?

- Todos os jogadores devem encontrar--se na sua própria metade da superfície de jogo. A Bola deve estar imóvel sobre o ponto (marca) central da linha que divide a superfície em duas partes iguais. A bola entra em jogo que seja pontapeada e se mova para a superfície adversária. Os jogadores da equipa adversária que executa o pontapé de saída devem encontrar--se pelo menos a uma distância de 3 metros da bola. O árbitro dá o sinal do pontapé de saída.
- Todos os jogadores devem encontrar-se na sua metade da superfície de jogo. A bola deve estar imóvel sobre o ponto (marca) central da linha que divide a superfície em duas partes iguais. A bola entra em jogo que seja pontapeada e se mova para a superfície adversária. Os jogadores da equipa adversária que executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 5 metros da bola. O árbitro dá o sinal do pontapé de saída.
- Os jogadores da equipa adversária que executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância 3 metros da bola. O árbitro dá o sinal do pontapé de saída. A bola deve estar imóvel sobre o ponto (marca) central da linha que divide a superfície em duas partes iguais. Todos os jogadores devem encontrar-se numa metade da superfície de jogo. A Bola entra em jogo que seja pontapeada e se mova.

5 - Um jogador tenta passar uma rasteira a um adversário, como deve ser punido pelos árbitros?

- Se a tentativa for feita de forma negligente, imprudente ou com excesso de combatividade, deverá ser punido com um pontapé-livre direto ou pontapé de grande penalidade, conforme o local do possível contato.
- Os árbitros não deverão punir o jogador deixando o jogo prosseguir.
- Os árbitros devem punir o jogador com um pontapé-livre indireto, uma vez que não chegou a atingir o adversário, no local do possível contato (Observar a lei 13).

6 - Durante uma substituição o substituto penetra na superfície de jogo sem ser pela zona de substituições. Como deve proceder o árbitro?

- O jogo será interrompido. O jogador faltoso será mandado sair da superfície de jogo para completar o processo de substituições.
- Os árbitros interrompem o jogo, embora não imediatamente se puderem aplicar a lei da vantagem. O jogador será advertido por infringir o processo de substituições e mandado sair da superfície de jogo.
- O jogo será interrompido. O jogador dera advertido na primeira interrupção por infringir o processo de substituições.

7 - Um substituto entra na superfície de jogo sem autorização do árbitro e a sua equipa joga com um jogador a mais. Com o jogo a decorrer, um adversário agride-o. Que decisão deve o árbitro tomar?

- O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta, advertir o suplente por comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com um pontapé livre indireto, contra a equipa do agredido, no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.
- O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta, advertir o suplente por comportamento antidesportivo e ordenar a sua saída da superfície de jogo. O jogo recomeça com um pontapé livre indireto, contra a equipa do agredido, no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.
- O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta, advertir o suplente por comportamento antidesportivo e ordenar a sua saída da superfície de jogo. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo, no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.

8 - Se, quando um pontapé de canto é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola, os árbitros devem:

- Mandar repetir o pontapé de canto e advertir o jogador faltoso.
- Mandar repetir o pontapé de canto pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem ou seja cometida uma falta punível com um pontapé-livre ou pontapé de grande penalidade pela equipa defensora.
- Ambas as respostas anteriores estão correctas.

9 - Um jogador está para executar um pontapé de canto e o árbitro já iniciou a contagem dos 4 segundos. É permitido ser outro jogador da mesma equipa a ir executar o canto?

- Não, uma vez que o arbitro já iniciou a contagem.
- Sim, desde que não seja ultrapassado os 4 segundos.
- Sim, o árbitro tem é que reiniciar a contagem.

10 - Após um lançamento de baliza, se a bola estiver em jogo e o guarda-redes tocar novamente na bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade antes de esta ter tocado noutra jogador, o que deve fazer o árbitro?

- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.
- Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária, devendo ser executado em cima da linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

11 - Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza e a bola sai pela sua linha de baliza sem ter saído previamente da área de grande penalidade os árbitros devem:

- Ordenar que repita o lançamento de baliza
- Ordenar que repita o lançamento de baliza mas a contagem dos quatro segundos continuará onde foi interrompida.
- Assinalar pontapé de canto.

12 - Se, quando um pontapé da linha lateral é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola, qual o procedimento que o arbitro deve adotar?

- O pontapé da linha lateral é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido.
- O pontapé da linha lateral é repetido pela mesma equipa.
- O pontapé da linha lateral é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é expulso, a menos que possa ser aplicada a lei da vantagem ou seja cometida uma falta punível com um pontapé-livre ou pontapé de grande penalidade pela equipa adversária do executante.

13 - Se, durante a execução correta de um pontapé de linha lateral, o executante chuta intencionalmente a bola contra um adversário, mas não o faz de maneira negligente, nem imprudente, nem com excesso de combatividade, com a intenção de a jogar uma segunda vez, o que deve o árbitro decidir?

- Interromper o jogo e assinalar livre indirecto contra a equipa do executante.
- Deve permitir que o jogo continue.
- Mandar repetir o pontapé de linha lateral.

14 - Na marcação de uma grande penalidade, quando é que a bola entra em jogo?

- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza adversária.
- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola na direcção da baliza adversária.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente em direcção à baliza do executante.

15 - Se, enquanto estiver a ser executado um pontapé de grande penalidade, a bola for chutada por um colega de equipa do jogador que foi identificado previamente, qual o procedimento que o árbitro devera adotar?

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem-no por comportamento antidesportivo e ordenam que se recomece o jogo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa que defende da marca de penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).
- Os árbitros interrompem o jogo, advertem-no por comportamento antidesportivo e ordenam que se recomece o jogo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa que defende da marca de penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).
- Os árbitros interrompem o jogo, advertem-no por comportamento antidesportivo e ordenam que se recomece o jogo com um pontapé-livre indirecto a ser executado pela equipa que ataca da marca de penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).

16 - Quando das grandes penalidades para se achar um vencedor de um jogo, o árbitro trocou de área de grande penalidade porque as claques estavam a fazer barulho, depois de as equipas terem executados cada uma dois pontapés de grande penalidade. Foi correta a decisão do árbitro?

- Não foi correto, o árbitro só pode trocar de área de grande penalidade, se a baliza ou a superfície de jogo ficar inutilizável ou por motivos de segurança.
- Sim como os espectadores estavam a fazer barulho, fez bem o árbitro.
- Não foi correto, o árbitro só pode trocar de área de grande penalidade, se a baliza ficar inutilizável.

17 - A publicidade vertical em redor da superfície de jogo, se existir, deve situar-se no mínimo:

- A um metro das linhas laterais, excepto nas áreas técnicas e zonas de substituições, onde está proibida toda a publicidade e a um metro das redes da baliza;
- A meio metro das linhas laterais, excepto nas áreas técnicas e zonas de substituições, onde está proibida toda a publicidade e a um metro das redes da baliza;
- A um metro das linhas de baliza, excepto nas áreas técnicas e zonas de substituições, onde está proibida toda a publicidade.

18 - Numa jogada de contra--ataque, o avançado que seguia isolado é rasteirado e derrubado já dentro da área de grande penalidade, tendo à sua frente apenas o guarda-redes contrário. Como deve proceder o árbitro?

- O árbitro deverá interromper o jogo, assinala uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator e expulsa-lo da superfície de jogo.
- O árbitro deverá interromper o jogo, assinala uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator e toma medidas disciplinares de acordo com as leis de jogo.
- O árbitro deverá interromper o jogo, assinala uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator e adverte-o por comportamento antidesportivo.

19 - Qual a principal diferença existente, em termos de posição corporal, entre um tackle e uma rasteira?

- Não há qualquer diferença.
- O jogador que pratica o tackle, fá-lo com o corpo na horizontal, deslizando na superfície de jogo. O jogador que passa uma rasteira tem o corpo na vertical.
- O jogador que pratica o tackle, fá-lo com o corpo na vertical. O jogador que passa uma rasteira tem o corpo na Horizontal.

20 - Um jogador toca deliberadamente a bola com a mão para evitar que chegasse a um adversário que estava numa situação prometedora, tão prometedora que acabou em golo para a equipa contrária. Como deve o árbitro agir para o jogador que jogou a bola com as mãos?

- Deve advertir o jogador por comportamento antidesportivo.
- O golo não é válido. O jogador infrator deve ser expulso.
- O golo é válido e o infrator deve ser advertido por comportamento antidesportivo.