



Associação de Futebol de Coimbra

Conselho de Arbitragem

Teste escrito Árbitros Categoria C3

ÉPOCA
2014/2015

DATA
13-09-2014

Futebol

Local
Escola Secundário José
Falcão

TESTE
N.º 27

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: 45 minutos

Perguntas / Respostas

1. Um conflito entre diversos jogadores das duas equipas foi sanado pela intervenção do árbitro. Qual deve ser em termos disciplinares a decisão a tomar pelo árbitro?

- O árbitro deve dirigir-se ao árbitro-assistente mais próximo para o consultar e advertir todos os jogadores que intervieram no conflito.
- Deve o árbitro advertir o jogador ou jogadores que iniciaram o conflito.
- Deverá advertir os dois capitães de equipa, pois são eles os responsáveis pelo comportamento dos seus colegas de equipa.

2. Um árbitro pode exibir cartão amarelo ou vermelho durante o intervalo ou depois de jogo terminar?

- Pode fazê-lo até que ele próprio abandone o terreno de jogo.
- Pode fazê-lo mesmo depois de abandonar o terreno de jogo no percurso para os balneários.
- Pode fazê-lo desde que se encontre dentro terreno de jogo, mas só no intervalo

3. Pontapé-livre. O executante joga a bola e atinge de forma agressiva o Árbitro. Como se deve proceder?

- O Árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local em que a bola atingiu o Árbitro.
- O Árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre direto no local onde teve início a ação.
- O Árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local do contato.

4. Um jogador, na disputa da bola, tem contacto físico com o adversário. A sua ação não tem em conta o perigo de lesão do adversário. Nestas condições que atitude deve tomar o árbitro?

- O árbitro deve interromper o jogo e punir a equipa do jogador infrator com um pontapé-livre direto ou grande penalidade. Considera-se uma disputa de bola feita de forma negligente.
- Se após interromper o jogo, o árbitro verificar que o jogador não ficou lesionado, deve deixar prosseguir o jogo.
- O árbitro interrompe o jogo, adverte o jogador infrator por imprudência e concede um pontapé-livre direto ou grande penalidade contra a equipa do jogador infrator.

5. Que restrições sofrem os poderes do árbitro durante as interrupções de jogo?

- O árbitro deixa de ter poderes técnicos.
- O árbitro deixa de ter poderes técnicos e disciplinares.
- O árbitro deixa de ter poderes disciplinares.

6. Na marcação de um pontapé de canto, o jogador pontapeia a bola para um colega que a joga ainda antes de esta sair do quarto de círculo de canto. Que deve fazer o Árbitro?

- O Árbitro deve mandar repetir a execução do pontapé de canto, pois a bola ao não sair do quarto de círculo não chegou a entrar regularmente em jogo.
- Após a execução de um pontapé de canto, a bola somente pode ser jogada por um segundo jogador quando esta sair do quarto de círculo.
- O Árbitro deve deixar prosseguir o jogo, pois a bola ao ser pontapeada e mover-se entrou regularmente em jogo.

7. Até à hora do início de um jogo na AFC, a equipa visitante ainda não havia comparecido. Que tempo deverá aguardar o árbitro pela sua chegada?

- 30 minutos
- 60 minutos
- O tempo que for necessário aguardar, visto que o real interesse do árbitro terá que ser a realização do jogo.

8. Se aquando da realização do sorteio inicial, os capitães de ambas as equipas se recusarem a participar, qual deve ser o procedimento do árbitro?

- Substituir no sorteio os capitães pelos sub-capitães.
- Advertir os capitães e chamá-los à atenção que se repetirem a recusa serão expulsos por insubordinação.
- Expulsar os capitães e substituí-los pelos sub-capitães.

9. Um jogador apresenta-se para participar num jogo sem qualquer documento identificativo. Para que o jogador possa participar no jogo, é necessário que:

- O jogador assine pelo seu próprio punho no Relatório do Jogo e o árbitro mencione os factos no mesmo documento.
- O delegado dessa equipa entregue ao árbitro, uma declaração em papel timbrado e com o carimbo do clube.
- Nenhuma das anteriores afirmações está correta.

10. Qual a distância máxima entre as “áreas técnicas” das duas equipas?

- 16 metros.
- 30 metros.
- 32 metros.

11. Um jogador recusa-se a ser substituído. O que deve fazer o árbitro?

- Advertir o jogador por demorar a saída do terreno de jogo.
- Deixar seguir o jogo. Não faz parte das competências do árbitro obrigar o jogador a sair para ser substituído.
- Dar o jogo por terminado e relatar o fato no Relatório do Jogo

12. Um jogador que se recusa de forma propositada a retirar uma jóia, deve ser advertido por:

- Comportamento antidesportivo.
- Infração à Lei 4.
- Retardar o recomeço do jogo.

13. Tanto num pontapé de canto como num pontapé de saída a bola entra em jogo logo que se mova. Existe no entanto uma diferença entre estas duas formas de recomeço de jogo. Refira-a.

- A diferença pontapé de saída a bola tem de consistir em que, no ser tocada para a frente, enquanto no pontapé de canto pode ser tocada em qualquer direção.
- A diferença consiste em que, no pontapé de saída a bola tem de ser tocada para a frente, enquanto no pontapé de canto tem de ser tocada para dentro do terreno de jogo.
- Não existe qualquer diferença a bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova

14. Como deve proceder o árbitro se lhe faltar um árbitro-assistente e não conseguir encontrar na assistência nenhum árbitro oficial, nem qualquer pessoa da sua confiança?

- Escolherá por sorteio qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto
- Escolherá qual o clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto
- Será do clube visitado a responsabilidade de recrutar esse substituto.

15. 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 por parte do árbitro?

- O árbitro deve entrar em contato visual com o árbitro-assistente antes de validar o golo
- O árbitro deve apontar o centro do terreno para que o árbitro-assistente perceba que o golo é legal
- O árbitro deve apitar para informar o árbitro-assistente da legalidade do golo

16. Um jogador, com o jogo a decorrer, informa o árbitro que vai abandonar o terreno de jogo por necessitar mudar de botas. O árbitro acede e, entretanto há um remate, batendo a bola naquele jogador que ia a sair e entrando na baliza. O golo deve ou não ser validado?

- O árbitro deverá validar o golo
- O árbitro não deverá validar o golo
- O árbitro não valida o golo, e recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo

17. Deve ser sempre punido um jogador que se encontre na posição de fora-de-jogo?

- Sim. O jogador que se encontra na posição de fora-de-jogo deve ser sempre punido.
- Não. Somente deve ser punido se jogar a bola.
- Não. Somente deve ser punido se tomar parte ativa no jogo.

18. Diga duas condições a que devem obedecer as bandeiras colocadas em cada canto do terreno de jogo.

- Terem, pelo menos, 2 metros de altura e serem de cores vivas.
- Terem, pelo menos, 1,5 metros e não terem hastes pontiagudas.
- Terem, pelo menos, 1,5 metro e serem de cor vermelha.

19. Antes do jogo começar, o guarda-redes traça com os pés uma marcação desde a marca de grande penalidade até ao centro da baliza, para o auxiliar na colocação entre os postes. Como deve proceder o árbitro?

- Exibe o cartão amarelo ao guarda-redes mesmo antes de se iniciar o jogo, por comportamento antidesportivo.
- Adverte verbalmente o guarda-redes.
- Ordena que o guarda-redes apague as marcas traçadas

20. Com o jogo a decorrer um suplente entra no terreno. O árbitro interrompe a jogada, adverte o suplente, manda-o regressar ao banco e recomeça o jogo com um pontapé-livre indireto contra a sua equipa. Complete o procedimento do árbitro, dizendo em que local deverá ser executado aquele pontapé.

- O pontapé-livre indireto deverá ser executado no local da bola.
- O pontapé-livre indireto deverá ser executado no local onde a bola se encontrava (Ver Lei 13 – Local dos pontapés-livres).
- O pontapé-livre indireto deverá ser executado no local onde o jogador se encontrava quando o jogo foi interrompido.