



Associação de Futebol de Vila Real

Prova de Futsal

Época 2008/2009

Prova Geral (Árbitros de 1ª Categoria) – Prova Intercalar

Vila Real, 21 de Fevereiro de 2009

Duração de 60 minutos

Não Responder apenas Sim ou Não

Cotação (Certa – 5; parcial/ certa sem falha grave – 2; Errada ou com falha grave – 0)

Perguntas

1. Refira qual o posicionamento dos jogadores, quando da execução de um pontapé de linha lateral?
2. Quais as condições necessárias para que o lançamento de baliza seja correcto?
3. A lei 17 prevê duas situações que aquando da execução de um pontapé de canto, o árbitro deve interromper o jogo e punir a equipa do jogador executante com um pontapé livre indirecto. Diga quais são as situações.
4. Os jogadores estão autorizados a utilizar determinados equipamentos que os proteja contra lesões. Indique quais são esses equipamentos e a que condições devem obedecer.
5. Quando uma equipa, por motivos alheios à sua vontade não puder estar presente à hora marcada para o seu início, como deve proceder o árbitro?
6. O capitão de equipa por motivo de lesão, abandonou a zona envolvente da superfície de jogo, pelo que transferiu a respectiva braçadeira para o subcapitão. Passados alguns momentos e após recuperação, o capitão regressou ao jogo. Será que deverá reassumir as funções de capitão?
7. Um jogador fora da sua área de grande penalidade, levanta a bola dos pés para a cabeça e passa a mesma ao seu guarda - redes que a apanha com as mãos. O árbitro interrompe o jogo, adverte o jogador e pune a sua equipa com um pontapé-livre indirecto. Justifique o que aconteceu, para esta atitude correcta do árbitro.
8. 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 dentro da sua área de grande penalidade e evita que esta entre na baliza. Como devem agir os árbitros?
9. Qual ou quais das seguintes infracções é sancionada com advertência por comportamento antidesportivo:
 - a)-simular que sofreu uma lesão;
 - b)-levantar os braços reclamando: “só vês para um lado”;
 - c)-cortar a bola com a mão num passe.

- 10.** Um jogador dentro da área da grande penalidade joga de forma perigosa, levantando uma perna quando o adversário tenta cabecear a bola e atinge-o na cabeça. Como devem agir os árbitros?
- 11.** Em que situações, estando o jogo interrompido, pode uma equipa ser punida com um pontapé-livre indirecto, por infracção à regras dos 4 segundos?
- 12.** Quando é que a bola está fora de jogo?
- 13.** Um jogador executa um pontapé de canto na direcção de um colega e este introduz a bola com a mão na baliza adversária. Como deve agir o árbitro técnica e disciplinarmente.
- 14.** Num pontapé-livre directo executado na sua área de grande penalidade, o executante chuta a bola contra um colega de equipa que se encontrava na referida área, esta ao bater no colega entrou directamente na própria baliza. Como devem agir os árbitros? Justifique.
- 15.** Um jogador executa rapidamente um pontapé livre directo. Entretanto um adversário que se encontrava a menos de 5 metros da bola, interceptou a mesma, uma vez que não teve tempo de se colocar à distância regulamentar. Como devem proceder os árbitros?
- 16.** Um jogador executa um pontapé-livre indirecto sobre a linha da sua de área de grande penalidade, passando-a ao seu guarda-redes esta toca na bola, mas mesmo assim a bola entra na sua baliza, como procederia se fosse árbitro?
- 17.** Quando da sua chegada às instalações desportivas, quais as providências que deve tomar a equipa de arbitragem relativamente à sua viatura?
- 18.** O que é um erro técnico? Dê três exemplos.
- 19.** Um substituto que não está a participar no jogo entra na superfície de jogo e agride um adversário. Que decisões devem os árbitros tomar?
- 20.** No Modelo 144 de uma das equipas, entregue ao árbitro antes do início do jogo, foram inscritos jogadores que chegam já depois do jogo já ter começado. Podem os árbitros permitirem que participem no jogo?

Respostas

1. Quando da execução de um pontapé de linha lateral:
 - O executante deve, no momento de pontapear a bola, ter uma parte de um dos pés sobre a linha lateral ou do lado de fora da linha;
 - Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a uma distância mínima de cinco metros do local onde se encontra a bola.
2. Para que o lançamento de baliza seja considerado seja correcto:
 - A bola tem de ser lançamento com as mãos pelo guarda-redes;
 - A bola tem de ser lançada directamente para fora da área de grande penalidade e para a superfície de jogo;
 - O lançamento deverá ser executado dentro de 4 segundos, a partir do momento em que o guarda-redes ficou de posse da bola, isto é, que estejam reunidas as condições.
3. A equipa do jogador executante será ser punida com um pontapé livre indirecto:
 - Quando o jogador executante jogar a bola uma segunda vez, antes que a mesma tenha sido tocada por outro jogador;
 - Quando o pontapé de canto não for executado dentro de quatro segundos a partir do momento em que o executante ficou de posse da bola.
4. Os jogadores podem utilizar equipamentos de protecção tais como cotoveleiras; joalheiras ou mascaras para a cara, desde que tal equipamento não seja perigoso para ele e para os restantes jogadores.
5. Se houver comunicação do atraso da equipa, o árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades do momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse geral é realizar o jogo. Quando a equipa faltar, sem justificação, o árbitro deverá aguardar, pelo menos 30 minutos, tomando depois a decisão em definitivo. Em ambas as situações o árbitro deve mencionar os factos no relatório do jogo, identificar a equipa presente.
6. O capitão poderá de novo assumir as suas funções, devendo contudo para tal dar conhecimento ao árbitro.
7. O jogador teve um comportamento antidesportivo, contornando as leis do jogo, a fim de passar a bola ao seu guarda-redes.
8. O guarda-redes deverá ser advertido por comportamento antidesportivo e sua equipa punida com um pontapé-livre indirecto na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a bola ou outro objecto tocou a bola.
9. São sancionadas com advertência por comportamento antidesportivo as infracções:
 - a)-simular que sofreu uma lesão;
 - c)-cortar a bola com a mão num passe
10. Deverão punir a equipa do infractor com um pontapé de grande penalidade, caso esta situação tenha ocorrido dentro da área de grande penalidade do infractor. Se a infracção tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade da equipa adversária será a equipa do infractor punida com um pontapé-livre directo, em qualquer ponto da área de grande penalidade.
11. As situações são três desde que não cumpra a regra dos 4 segundos.
 - Na execução de pontapé-livre
 - Na execução da marcação de pontapés de canto

- Na execução de um lançamento de baliza

12. A bola está fora de jogo quando:

- Ultrapasse completamente a linha lateral ou linha de baliza, quer seja junto ao solo ou pelo ar;
- Os árbitros não tenham interrompido a partida
- A bola toque no tecto.

13. O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador infractor e recomeçar com pontapé-livre directo contra a equipa do jogador infractor, a executar no local da falta, salvo se esta foi cometida dentro da área de grande penalidade, caso em que o livre será executado em cima da linha que delimita aquela área, no local mais próximo donde foi cometida a infracção.

14. Devem anular o golo e mandar repetir o pontapé de livre directo, porque a bola para estar em jogo deve sair para fora da área de grande penalidade, para superfície de jogo.

15. Os árbitros devem deixar prosseguir o jogo

16. Anulava o golo e mandava repetir o pontapé livre indirecto, porque a bola para estar em jogo tem de sair da área de grande penalidade para superfície de jogo.

17. A viatura deverá ficar estacionada no local próprio para o efeito, a indicar pelo Clube visitado ou pelo comandante da força policial, devendo também a viatura ser inspeccionada pelos Delegados dos clubes e comandante da força policial.

18. É um erro que o árbitro comete na aplicação técnica das Leis. Exemplo: - Validar um golo obtido directamente de um pontapé livre Indirecto – Invalidar um golo obtido directamente de um pontapé de saída – invalidar um golo obtido directamente de um pontapé de canto.

19. Os árbitros devem interromper o jogo, expulsar o substituto exibindo-lhe o cartão vermelho e recomeça o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa adversária, a executar:

- a. No local onde a infracção foi cometida;
- b. Em qualquer parte dentro da área de grande penalidade, se a mesma ocorreu dentro da área de grande penalidade da equipa adversária,
- c. Em cima da linha da área de grande penalidade, no ponto mais próximo. onde ocorreu a infracção, se esta foi praticada na área de grande penalidade do infractor.

20. Sim. Todos os jogadores que cheguem depois do início de jogo e que tenham sido inscritos no modelo 144 estão autorizados a jogar, depois de identificados.