



Associação de Futebol de Vila Real

Prova de Futsal

Época 2008/2009

Prova Geral (Árbitros de 2ª 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. Que decisão devem os árbitros tomar se a bola bater no tecto ou, por exemplo, num cesto preso ao tecto?

1. Se a bola estiver em jogo, os árbitros têm de interromper o jogo e recomeçá-lo com um pontapé de linha lateral, a ser executado por um jogador da equipa adversária, onde o contacto ocorreu e o mais próximo possível do local onde a bola bateu no tecto ou no objecto. Se a bola não estiver em jogo, o jogo recomeça de acordo com as Leis do Jogo.

2. Quando é que um substituto se torna um jogador efectivo?

2. Imediatamente após ter penetrado na superfície de jogo, desde que o processo das substituições tenha sido respeitado.

3. Um jogador que vai ser substituído recusa-se a sair da superfície de jogo. Que decisão devem os árbitros tomar?

3. Devem deixar que o jogo continue, pois o assunto não é da sua jurisdição.

4. Um jogador efectivo troca de posição com o guarda-redes sem darem conhecimento aos árbitros. Como devem proceder os árbitros quando se aperceberem desse facto?

O novo guarda-redes toca a bola com as mãos dentro da sua própria área de grande penalidade. Como deverão proceder os árbitros?

4. Em ambos os casos deverão deixar prosseguir o jogo e, logo que a bola esteja fora de jogo, deverão advertir ambos os jogadores por comportamento antidesportivo.

5. Um jogador que vai ser substituído abandona a superfície de jogo e o árbitro faz sinal ao substituto para entrar. Entretanto, antes de entrar na superfície de jogo, o substituto efectua um pontapé de linha lateral ou um pontapé de canto, não cumprindo o processo das substituições previsto na Lei. É permitida esta situação?

5. Não. Primeiro tem que completar o processo da substituição previsto na Lei 3. O jogador deve entrar na superfície de jogo pela zona de substituições.

6. Se a cor das camisolas dos dois guarda-redes for igual e se nenhum deles tiver outra de cor diferente que devem os árbitros fazer?

6. Os árbitros devem autorizar a realização do jogo.

7. Como devem agir os árbitros quando um jogador despe a camisola a festejar um golo e se verifica que usa uma igual por baixo?

7. Os árbitros devem advertir o jogador por comportamento anti-desportivo.

8. 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?

8. 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.

9. Pode um capitão de equipa expulsar um dos seus colegas por uma infracção punível com expulsão?

9. Não. Só os árbitros podem expulsar um jogador.

10. Podem os árbitros exhibir o cartão amarelo ou vermelho durante o intervalo ou depois do jogo terminar?

10. Sim. Os árbitros podem advertir ou expulsar jogadores até deixarem a superfície de jogo.

11. O segundo árbitro exhibe o cartão amarelo a um jogador, mas, ao mesmo tempo, o árbitro exhibe o cartão vermelho ao mesmo jogador. Que decisão prevalece?

11. A do árbitro. Em caso de desacordo, a decisão do árbitro prevalece.

12. Qual é a função do segundo árbitro durante a execução de um pontapé de grande penalidade?

12. Verificar se a bola ultrapassou completamente a linha de baliza e verificar se o guarda-redes não avança da sua linha de baliza antes da bola estar em jogo.

13. Após ter sido concedido um tempo suplementar para permitir a execução ou repetição de um pontapé da segunda marca de grande penalidade ou de um pontapé livre directo sem barreira, a bola rebenta ou deforma-se antes de tocar nos postes, na barra transversal ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza. Qual deve ser a decisão do árbitro?

13. O pontapé deve ser repetido com uma nova bola.

14. Pode um guarda-redes juntar-se aos outros jogadores, numa situação de lançamento de bola ao solo?

14. Sim. Qualquer jogador pode participar.

15. Após um lançamento de bola ao solo, a bola sai da superfície de jogo sem que ter tocado em qualquer jogador. O que devem fazer os árbitros?

15. Deverão repetir o lançamento de bola ao solo no mesmo local.

16. Um guarda-redes, que se encontra na sua área de grande penalidade, segura a bola com as mãos, colocando-a depois no solo e levando-a para fora da área de grande penalidade. A seguir decide voltar para a área de grande penalidade e toca novamente na bola com as mãos. Como devem agir os árbitros?

16. Devem conceder um pontapé livre indirecto à equipa adversária se tiverem passado mais de quatro segundos.

17. O que é um erro técnico? Dê três exemplos.

**17. 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.**

18. 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?

18. 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.

19. Num lançamento de baliza, o guarda-redes chuta a bola com o pé. Como devem agir os árbitros?

19. Chamam o guarda-redes à atenção, ordenando-lhe que execute o lançamento de baliza com as mãos.

20. 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.

20. São sancionadas com advertência por comportamento antidesportivo as infracções:

a)-simular que sofreu uma lesão;

c)-cortar a bola com a mão num passe