



# Associação de Futebol de Vila Real

## Prova de Futsal

**Época 2009/2010**

### **Prova Geral (Árbitros de 1ª e 2ª Categorias) – 1ª Chamada**

Vila Real, 19 de Setembro 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. Os árbitros permitem que o jogo prossiga, de acordo com a lei da vantagem, embora um jogador tenha cometido uma infracção passível de advertência. Pouco depois jogo é interrompido para marcar um pontapé livre a favor da equipa que cometeu a primeira infracção. O jogador da equipa beneficiada com esse pontapé livre procura executar de forma rápida o pontapé para obter vantagem. Tal situação devera ser permitida?
2. Um jogador que disputa a bola toca no guarda-redes dentro da área de grande penalidade deste. É permitida esta acção?
3. Um jogador que se encontra dentro da sua área de grande penalidade, tenta agredir a pontapé um adversário que se encontra fora dessa área mas não consegue atingi-lo porque este se desviou. Que decisão tomaria?
4. Durante a execução de pontapés da marca de grande penalidade, uma equipa tem menos de três jogadores. Deverá o árbitro suspender a marcação dos pontapés de grande penalidade?
5. Um jogador irritado com os elementos do banco dos suplentes da equipa adversária, descalça uma bota e atira a mesma atingindo o massagista que se encontrava no referido banco. Que decisão tomava?
6. Um jogador que vai ser substituído tem de sair pela zona de substituições?
7. Um guarda-redes, que se encontra dentro da sua área de grande penalidade toca deliberadamente a bola com as mãos imediatamente fora da sua área de grande penalidade. Como devem agir os árbitros?
8. Diga três factores de gravidade que, quando um jogador entra em tackle sobre um adversário, possam conduzir a sua expulsão.

- 9.** Um jogador que saiu da superfície de jogo para receber assistência médica, mas que não é substituído, rasteira um adversário que se encontra dentro da superfície de jogo. Como devem actuar os árbitros?
- 10.** Com o jogo a decorrer:
- O que entende por ameaça?
  - Como deve ser punido disciplinarmente se for feita sobre um adversário?
  - Como deve ser punida tecnicamente?
- 11.** Passados alguns minutos do início do jogo os árbitros apercebem-se que um jogador utiliza um amuleto da sorte pendurada num fio de ouro que usa ao pescoço. Como devem proceder os árbitros?
- 12.** A maior parte dos jogos é disputada com iluminação artificial, mas por vezes ocorrem falhas de energia. Neste caso, e se o sistema de iluminação não puder ser reparado, o jogo deve ser repetido na sua totalidade ou deve apenas ser jogado o tempo que falta?
- 13.** À luz das Leis do Jogo e das Normas Regulamentares, indique três situações em que, e só, estando o jogo interrompido, um jogador deva ser advertido por comportamento anti-desportivo.
- 14.** O Guarda-redes substituto pode participar no jogo sem o guarda-redes titular sair. Descreva uma situação concreta em que tal possa acontecer.
- 15.** Começando um jogo quem tem poderes para o suspender?
- 16.** Para se considerar e punir uma falta é necessário que estejam reunidas três condições básicas. Descreva essas condições.
- 17.** Na marcação de um pontapé-livre quando é que a bola entra em jogo?
- 18.** Qual é a função do segundo árbitro durante a execução de pontapé da segunda marca de grande penalidade ou durante um pontapé livre directo sem barreira?
- 19.** O que é um erro técnico? Dê 3 exemplos.
- 20.** As normas regulamentares definem claramente como deve o árbitro fazer uma advertência a um jogador.
- Responda as seguintes questões:
- Se esse jogador se encontrar caído no solo?
  - Se estiver misturado com outros jogadores?
  - Como deve ser exibido o cartão?
  - A que distancia deve o árbitro estar do jogador?



# Associação de Futebol de Vila Real

## Prova de Futsal

**Época 2009/2010**

**Prova Geral (Árbitros de 1ª e 2ª Categorias) – 1ª Chamada**

Vila Real, 19 de Setembro 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)

---

### **Respostas**

1. Não. Os árbitros não devem permitir a executivo falida do pontapé. O jogador que cometeu a falta inicial deverá ser advertido antes que o jogo seja reiniciado.
2. Disputar a bola com o guarda-redes é uma acção permitida. O jogador só deve ser punido se saltar, carregar ou empurrar o guarda-redes de forma imprudente, negligente ou com força excessiva.
3. O jogo deve ser interrompido, o jogador que tentou agredir será expulso e a sua equipa punida com um pontapé livre directo no local onde se daria a agressão se o adversário não se tivesse desviado.
4. Não. Os pontapés da marca de grande penalidade não fazem parte do jogo.
5. O jogo deve ser interrompido, o agressor expulso e o jogo recomeça com um livre indirecto contra a equipa do infractor no local onde o mesmo se encontrava, quanto atirou a bota salvo se este se encontrava dentro da sua área, neste caso seria executado sobre a linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo onde teve início a acção. Se o jogador se encontrava na área adversária seria executado em qualquer parte da referida área.
6. Sim. Excepcionalmente, um jogador pode ser autorizado a deixar a superfície de jogo sem ser pela zona de substituições se estiver lesionado ou por qualquer outra razão mencionada na Lei 4. O substituto tem de seguir o processo da substituição correcto.

7. Devem assinalar um pontapé livre directo a favor da equipa adversária do guarda-redes. Se, na opinião dos árbitros, o guarda-redes for culpado de comportamento anti-desportivo ou de anular uma ocasião dará de golo, os árbitros devem aplicar também a sanção disciplinar apropriada.

8. Os factores de gravidade que podem conduzir a expulsão do jogador que entra em tackle sobre um adversário são:

- Intenção ou maldade;
- A velocidade da acção do jogador (intensidade);
- O perigo para a integridade física do adversário;
- A possibilidade de jogar a bola;

9. O jogo deve ser interrompido, o jogador deve ser advertido por entrar na superfície de jogo sem autorização do árbitro. A rasteira pode ser objecto de sanção disciplinar se os árbitros considerarem ter havido motivo para tal. O jogo recomeça com um pontapé livre directo no local da infracção, grande penalidade ou livre sem barreira.

10.

a) São gestos ou palavras em que um jogador faz sentir a outro para o intimidar que o pode vir a agredir;

b) Com advertência;

c) Com pontapé livre indirecto;

n. O jogador deverá ser advertido por comportamento anti-desportivo e os árbitros deverão mandá-lo sair da superfície de jogo para retirar a jóia.

12. Se o árbitro interromper definitivamente o jogo antes do final do tempo regulamentar, por qualquer uma das razões estipuladas na Lei 5, o jogo tem de ser repetido na totalidade, salvo se o regulamento da competição indicar que o resultado verificado no momento da interrupção do jogo se mantém válido.

13.

1. Um jogador, na celebração de um golo, despe ou tapa a cabeça com a camisola.

2. Interferir ou impedir a execução de um pontapé de linha lateral

3. Impedir os movimentos do guarda-redes quando se procede a marcação de um pontapé de canto.

14. Sim. Pode entrar para outro lugar em substituição de um colega de equipa, tendo para isso de usar equipamento igual aos restantes colegas, mantendo o número na camisola inicialmente determinado.

15. O árbitro, a Entidade Organizadora ou a Força Pública.

16. Para se considerar e punir uma falta e necessária que estejam reunidas as seguintes condições:

- Deve ser cometida por um jogador;
- Deve ocorrer dentro da superfície de jogo;
- Deve ocorrer com a bola em jogo, (durante o tempo normal de jogo).

17. Após o sinal do árbitro (sonora ou gestual) e a bola tenha sido pontapeada.

18. Verificar se a bola ultrapassou completamente a linha de baliza e verificar se o guarda-redes não avança aproximando-se a menos de cinco metros da bola antes da mesma estar em jogo.

19. É um erro que o árbitro comete na aplicação técnica das Leis. Exemplos:

- 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.

20.

- a) Aguardar que o jogador se levante;
- b) Isolar o Jogador;
- c) O árbitro deve voltar-se claramente para o jogador que vai ser advertido e levantar ligeiramente o braço de forma que a amostragem do cartão seja visível e clara;
- d) Não existe distância determinada. No entanto, recomenda-se que não se deve fazer de longe nem muito perto.