



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL  
CONSELHO DE ARBITRAGEM



**ACÇÃO DE AVALIAÇÃO E REFLEXÃO**  
**ÁRBITROS DE 3.ª CATEGORIA (Zona Centro) e Quadro Feminino**  
**Futebol de 11**

**Tomar, 14 de Fevereiro de 2009**

**ÉPOCA 2008/2009**

**TESTE ESCRITO**

**Duração – 60 minutos**

**Não responder Sim ou Não**

**PERGUNTAS**

1. Em que apetrechos do terreno de jogo é proibida a publicidade comercial?
2. Diga se as linhas laterais de um campo de futebol para nele se disputar um jogo da 3.ª Divisão podem ser marcadas com 5 centímetros de espessura. Justifique a sua resposta.
3. Como procede se um jogador se apresenta sem licença desportiva? Refira apenas uma das hipóteses de solução.
4. No início de uma partida a bola apresentada pesava 396 gramas e a sua circunferência media 68 centímetros. Diga se essa bola reunia as condições exigidas pela Lei 2. Justifique.
5. Se, durante o jogo, a trave de uma baliza se partir e cair no solo, o que deve fazer o árbitro?
6. Como deve proceder o árbitro se o delegado de uma equipa entrar para dentro do terreno de jogo com este a decorrer?
7. Um jogador que saíra do terreno de jogo por ordem do árbitro para retirar uma jóia, regressa ao jogo sem autorização do árbitro e imediatamente salta para disputar a bola de cabeça com um adversário. O que deve fazer o árbitro?
8. Com que objectivos autoriza o árbitro a entrada de um ou dois elementos da equipa médica quando um jogador necessita de assistência?
9. Quase ao findar a primeira parte constata que o seu relógio está parado. Diga como procederia.
10. De acordo com a interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros, defina “imprudência”.

11. Como pune tecnicamente o jogo perigoso com contacto físico.
12. Um jogador chuta intencionalmente a bola para longe quando o árbitro acaba de interromper o jogo, o que levou o árbitro a decidir-se pela exibição do cartão amarelo àquele jogador.  
Em que base legal se fundamentou o árbitro para fazer a advertência: no comportamento antidesportivo, no manifestar desacordo com a decisão, no retardar o recomeço do jogo ou no queimar tempo propositadamente?
13. Com a bola em jogo, um jogador agride a soco o treinador adversário que havia entrado no terreno de jogo.  
O que deve fazer o árbitro?
14. Faltas à distância:  
Com a bola em jogo, um jogador situado dentro do terreno atira um objecto sobre o massagista que junto à linha lateral, perto do árbitro assistente n.º 1, prestava assistência a um jogador adversário que tinha saído por lesão.  
Como deve agir o árbitro?
15. A lei 12 refere quatro casos de possíveis faltas cometidas por um jogador sem ser o guarda-redes e que devem ser punidas com um pontapé-livre indirecto.  
Uma delas é impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos.  
Refira as restantes.
16. Na marcação de um pontapé-livre, o jogador executante chuta a bola intencionalmente contra um adversário, de forma negligente, para poder em seguida continuar a jogá-la.  
Como deve proceder o árbitro?
17. É possível, na marcação de um pontapé-livre indirecto dentro de uma das áreas de grande penalidade, a bola entrar em jogo sem sair daquela área. Explique como.
18. Depois de tocar no guarda-redes que se encontrava sobre a linha de baliza, a bola vai à barra e segue para dentro da rede. Trata-se de uma grande penalidade em prorrogação de tempo.  
Deverá considerar-se este golo válido ou não? Porquê?
19. Um colega do executante de uma grande penalidade, colocado fora da área de grande penalidade, junto a uma das linhas perpendiculares à linha de baliza, avança para a frente da linha da bola, antes desta partir. O árbitro verificou o movimento do jogador, mas permitiu mesmo assim que o pontapé fosse executado. A bola entra directamente na baliza.  
Que decisão deverá tomar o árbitro?
20. Ao executar um lançamento lateral, o executante fá-lo na direcção da sua própria baliza. Um defesa, ao ver que a bola ia a entrar mete-lhe as mãos, mas não consegue evitar a sua entrada na baliza.  
Como deve proceder o árbitro?

## RESPOSTAS

1. A publicidade comercial é proibida nas balizas, redes, postes e bandeiras de canto.
2. Não. Todas as linhas devem ter uma espessura compreendida entre 10 e 12 centímetros.
3. Se o jogador se apresenta sem licença desportiva o árbitro deve:
  - 1.º Mandar o jogador assinar por seu próprio punho, na sua presença o relatório do jogo no capítulo “Outras”
  - 2.º Aceitar para identificação do jogador o bilhete de identidade ou outro documento idóneo com fotografia.
  - 3.º Se o documento não tiver fotografia, o delegado tem de entregar uma declaração em papel comum, confirmando que o documento diz respeito ao jogador que assinou o relatório.
4. A bola não tem as condições exigidas porque o seu peso é inferior ao mínimo de 410 gramas. O peso da bola deve situar-se entre as 410 e 450 gramas e a sua circunferência entre 68 e 70 centímetros.
5. O árbitro deve interromper o jogo até que, em tempo útil, seja reparada ou reposta no seu lugar, recomeçando depois o jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que ela se encontrava no momento da interrupção. Se não for possível, deve dar o jogo por terminado, relatando os factos no relatório do jogo.
6. Deve interromper o jogo (mas não imediatamente se não interfere no desenrolar do jogo ou se houver lugar à lei da vantagem). Ordenar a sua saída do terreno de jogo, relatar no boletim de jogo o seu comportamento e, se o seu comportamento for irresponsável, deve expulsá-lo do terreno e suas imediações. Se o jogo foi interrompido pela sua entrada, deve ser recomeçado com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
7. O árbitro deve interromper o jogo, visto que ele interferiu imediatamente no jogo, advertir o jogador por ter reentrado no terreno de jogo sem sua autorização, verificar se a jóia foi retirada e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
8. O árbitro autoriza a sua entrada para avaliar a lesão do jogador e proceder ao seu transporte seguro e rápido para fora do terreno de jogo.
9. Recorria ao relógio de um dos assistentes, desde que ambos estejam de acordo com o tempo que falta jogar. Se, eventualmente não houvesse coincidência, teria de dar o jogo por terminado.
10. Imprudência significa que o jogador actua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu acto para o seu adversário.
11. Com um pontapé-livre directo, ou grande penalidade.

12. Fundamentou-se no retardar o recomeço do jogo, ou no manifestar desacordo com a decisão do árbitro.
13. O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor, ordenar a saída do treinador, relatando no boletim de jogo o seu comportamento, ou se o seu comportamento for irresponsável, expulsá-lo do terreno de jogo e suas imediações, recomeçando o jogo com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
14. O árbitro deve interromper o jogo, advertir ou expulsar o jogador que atirou o objecto, consoante o tivesse feito por imprudência ou força excessiva, e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto contra a sua equipa no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
15. As restantes são:
  - Jogar de maneira perigosa
  - Impedir a progressão de um adversário
  - Cometer qualquer outra falta não mencionada anteriormente na Lei 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.
16. O árbitro deve interromper o jogo e punir a sua equipa com um pontapé-livre directo contra a equipa do jogador faltoso no local em que atingiu o adversário.
17. Sim, se o pontapé-livre foi favorável à equipa atacante, caso em que não se torna necessário a bola sair da área para entrar em jogo.
18. O golo deve ser considerado válido porque o pontapé só terminou o seu efeito quando a bola entrou na baliza.
19. O árbitro deve mandar repetir o pontapé.
20. O árbitro deve validar o golo e advertir o jogador por comportamento antidesportivo ao tentar evitar com as mãos en trada da bola na baliza.