



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL
CONSELHO DE ARBITRAGEM

**CURSO DE APERFEIÇOAMENTO, ACTUALIZAÇÃO E AVALIAÇÃO
ÁRBITROS DE 3.^a CATEGORIA (Zona Norte)
Futebol de 11**

Vila Real, 17 de Agosto de 2008

ÉPOCA 2008/2009

TESTE ESCRITO

Duração – 60 minutos

Não responder Sim ou Não

PERGUNTAS

1. No decorrer de um jogo partiu-se uma das bandeiras de canto.
O Delegado da equipa da casa informou o árbitro que apenas existia como recurso um tubo de ferro com 1,80 m.
Seria de aceitar aquela solução? Porquê?
2. Qual a circunferência da bola para um jogo do Campeonato Nacional da 3.^a Divisão?
3. Um suplente, com o jogo a decorrer, entra no terreno e à saída do círculo central agarra pela camisola um adversário que ali se ia a isolar, conduzindo a bola nos pés. Como proceder?
4. A equipa visitante não está presente à hora de se iniciar o encontro.
Que decisão imediata deverá tomar o árbitro se não lhe foi comunicada qualquer razão desse atraso?
5. Quem substituiu o sub-capitão de uma equipa nessa função se este, tal como acontecera ao capitão, for substituído?
6. Devido às más condições do tempo, não for possível concluir o jogo. Que providências devem ser tomadas pelo árbitro?
7. Que princípio geral deve ser seguido pelo árbitro, quando não pune uma falta por aplicar a lei da vantagem e esta não resulta?
8. Na marcação de um pontapé de canto, a bola bate no árbitro e ressalta para dentro da baliza.
É golo válido? Porquê?
9. Em que circunstâncias pode ser advertido um jogador que empurre um adversário
10. Como se deverá proceder no caso de um jogador de campo atirar daí um objecto e agredir o treinador adversário que da sua área técnica dava instruções aos seus jogadores?

11. Um avançado coloca-se imóvel na frente do guarda-redes que vai repor a bola em jogo. Acha que deve ser punido? Porquê?
12. Deliberadamente um jogador introduz a bola com a mão na baliza adversária. Que punições deve o árbitro aplicar?
13. Um defesa pontapeia a bola deliberadamente para o seu guarda-redes, que a recebe com as mãos.
O árbitro apitou assinalando a infracção.
Como deve então agir? Refira como e onde exactamente o jogo deve ser recomeçado.
14. Um jogador comete uma falta passível de advertência.
O árbitro apita interrompendo por isso o jogo.
O jogador contesta vivamente a decisão e num gesto de revolta, pontapeia a bola com força para a bancada.
Qual o procedimento a tomar pelo árbitro?
15. O árbitro expulsou um jogador apenas por carregar um adversário.
Poderá ele ter razão? Justifique.
16. Qual a decisão do árbitro, se, no momento em que é executado um livre indirecto, o primeiro jogador pisa a bola sem a mover e o segundo remata, introduzindo a bola na baliza adversária?
17. O executante de uma grande penalidade dá um pequeno toque para o lado e um colega, que veio de trás, dá um segundo toque, introduzindo a bola na baliza.
Deve o golo ser validado ou não? Justifique a sua resposta.
18. No final de um jogo da Taça de Portugal tem de recorrer-se à marcação de grandes penalidades para encontrar o vencedor.
O jogador n.º 15 de uma das equipas encontrava-se fora do terreno a receber assistência quando o árbitro deu o encontro por terminado.
O árbitro consentiu que aquele jogador, depois de assistido, participasse nos pontapés.
Fez bem ou mal? Porquê?
19. Um jogador executa um lançamento lateral, atira propositadamente a bola contra um adversário, com o fim de ficar ele próprio de posse da bola.
Poderá o árbitro deixar prosseguir o jogo. Em que circunstâncias?
20. Lançamento lateral favorável à equipa atacante.
Um defensor coloca-se na frente do lançador, mas este lança a bola rapidamente sem se preocupar com a presença do adversário.
Como deve proceder o árbitro?

TESTE ESCRITO 3.º CATEGORIA NORTE

RESPOSTAS

1. Aquela solução poderia aceite desde que a haste não fosse pontiaguda, pois a lei não define o material de que devem ser feitas e tem uma altura superior ao mínimo exigido de 1,5 metros.
2. A circunferência da bola para o Campeonato Nacional da 3.ª Divisão é de 68 a 70 centímetros.
3. O árbitro deve interromper o jogo, exhibir duas vezes o cartão amarelo ao jogador suplente por comportamento antidesportivo (entrar no terreno sem autorização e cortar um ataque prometedor), seguido do vermelho 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. (Considera-se corte de ataque prometedor e não clara oportunidade de golo, dado o local em que agarrou o adversário, à saída do círculo central, bem longe ainda da baliza adversária).
4. Deve aguardar pelo menos 30 minutos, tomando depois a sua decisão definitiva.
5. O sub-capitão será substituído pelo jogador que o delegado dessa equipa designar para desempenhar essas funções.
6. O árbitro deve informar os delegados das duas equipas que o jogo se realizará no mesmo campo 24 horas depois, a menos que os delegados assinem uma declaração no relatório do jogo, expressando o seu acordo para que o mesmo se realize em data posterior, cabendo à FPF designar nova data para além das 24 horas. Na manhã do dia seguinte, o árbitro deve entrar em contacto telefónico com a entidade que o nomeou, para comunicar o que foi resolvido e receber eventuais instruções.
7. Se a lei da vantagem não resultar, o árbitro pode sancionar a infracção original, devendo tomar essa decisão em poucos segundos.
8. O golo é válido porque o árbitro é um elemento neutro.
9. Um jogador que empurre o adversário pode ser advertido se o fizer por imprudência, ou se cortar um ataque prometedor.
10. Se o jogo estiver a decorrer, o árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador agressor por conduta violenta e recomeçar com um pontapé-livre indirecto contra a equipa do infractor, no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção. Se o jogo estiver interrompido, actua disciplinarmente da mesma forma e recomeça o jogo em conformidade com o motivo por que foi interrompido.

11. Sim, porque ele que se colocou na frente do guarda-redes quando este ia repor a bola em jogo.
12. O árbitro deve anular o golo, advertir o jogador que introduziu a bola com a mão na baliza adversária e punir a sua equipa com um pontapé-livre directo no local da infracção. Se foi dentro da área de baliza deve ser executado de acordo com a Lei 13 – Local dos pontapés-livres.
13. Deve punir a equipa do guarda-redes com um pontapé-livre indirecto no local em que ele recebeu a bola com as mãos. Se foi dentro da área de baliza, o livre deve ser executado sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que o guarda-redes jogou a bola com as mãos.
14. O árbitro deve exhibir duas vezes o cartão amarelo (um pela falta cometida, outro por reclamar a sua decisão), seguido do vermelho. O jogo recomeça punindo a falta que levou à interrupção do jogo.
15. Poderá ter razão se a carga foi executada com força excessiva.
16. O jogo deverá começar com um pontapé de baliza. Como o primeiro jogador pisou a bola sem a mover, o segundo jogador, ao rematar, introduziu a bola directamente na baliza, o golo não é válido porque de um pontapé-livre indirecto não pode resultar golo directo.
17. O golo não deve ser validado, porque a bola foi tocada pelo executante para o lado, em vez de ser para a frente. O jogo deve recomeçar com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa que defende, no local em que a infracção ocorreu.
18. Fez bem porque o jogador faz parte da equipa que terminou o jogo.
19. O árbitro poderá deixar prosseguir o jogo desde que o lançamento seja feito de forma correcta e não seja executado com negligência, imprudência ou força excessiva.
20. Nestas circunstâncias, se o lançamento foi feito de forma correcta, deverá deixar prosseguir o jogo.