



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL  
CONSELHO DE ARBITRAGEM



Instituto do Desporto de Portugal, I.P.

**ACÇÃO DE AVALIAÇÃO E REFLEXÃO  
ÁRBITROS DE 3.ª CATEGORIA (Zona Sul)  
Futebol de 11**

Lisboa, 31 de Janeiro de 2009

ÉPOCA 2008/2009

**TESTE ESCRITO**

Duração – 60 minutos

**Não responder Sim ou Não**

**PERGUNTAS**

1. Num campo de futebol, onde pode ser colocada a publicidade comercial?
2. Diga se as linhas que limitam as áreas de grande penalidade de um campo de futebol, para nele se disputar um jogo da 3.ª Divisão Nacional, podem ser marcadas com 5 centímetros de espessura. Justifique a sua resposta.
3. A equipa visitante não está presente à hora de começar o jogo.  
Qual o tempo máximo que o árbitro deve esperar no caso de lhe ser comunicado que o atraso se deve a uma avaria no autocarro que transporta os jogadores?
4. Durante o jogo caiu a trave de uma baliza.  
O árbitro providenciou no sentido de ser reparada ou colocada uma nova.  
Que procedimento deve tomar o árbitro se: a trave for reparada em tempo útil?  
E se não for possível repará-la?
5. O árbitro verifica que um elemento estranho se encontra dentro do campo.  
Imediatamente após o árbitro verificar esse facto, a bola entra numa das balizas e ele invalida o golo.  
Que justificação encontra para a decisão ter sido correcta?
6. Um jogador que saíra do terreno de jogo por ordem do árbitro para retirar uma jóia, regressa ao jogo sem autorização do árbitro no momento em que a sua equipa conduz um ataque na direcção da baliza da equipa contrária.  
O que deve fazer o árbitro?
7. Quanto tempo pode um capitão de equipa permanecer, com a braçadeira, fora das quatro linhas, a ser assistido devido a uma lesão sofrida no decurso do jogo?
8. Ao intervalo, quando regressavam às cabinas, o árbitro vê um jogador agredir um adversário.  
Diga como deveria ele proceder no que respeita à utilização ou não dos cartões.
9. No caso de um jogador estar caído no terreno devido a uma possível lesão que o árbitro não lhe parece grave, qual deve ser a sua atitude logo que o jogo seja interrompido?

10. De acordo com a interpretação das Leis do Jogo e Linhas Orientadoras para Árbitros, defina “força excessiva”.
11. Como pune tecnicamente o jogo perigoso sem contacto físico?
12. Um jogador apresta-se para executar um lançamento lateral e de repente deixa a bola para outro colega de equipa o executar. O árbitro, antes da execução do lançamento, decide-se pela exibição do cartão amarelo àquele jogador.  
Em que base legal se fundamentou o árbitro para fazer a advertência:
  - no comportamento antidesportivo, no retardar o recomeço do jogo ou no queimar tempo propositadamente?
13. Com a bola em jogo, um jogador agride a soco um jogador adversário que já tinha sido substituído e 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 um suplente adversário que andava a fazer aquecimento na linha lateral, perto do árbitro assistente n.º 1.  
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 jogar de uma maneira perigosa.  
Refira as restantes.
16. Numa jogada de ataque, um defesa entra em tackle de forma imprudente sobre um avançado que conduzia a bola, mas como esta ressalta para outro avançado que dá continuidade à jogada, o árbitro aplica a lei da vantagem e deixa prosseguir o jogo.  
Como deve proceder se a bola acabar por sair pela linha lateral?
17. Indique dois casos de jogo perigoso passivo, um punível e outro não punível.
18. Um jogador tenta, sem ser em disputa da bola, dar um pontapé num adversário, mas não lhe acerta porque aquele se esquivou.  
Como deve agir o árbitro, tendo em conta que o jogo está a decorrer?
19. Na marcação de um pontapé-livre, o jogador executante chuta a bola intencionalmente contra um adversário para poder em seguida continuar a jogá-la, sem que o faça por negligência, imprudência ou força excessiva  
Como deve proceder o árbitro?
20. Na execução de pontapés a partir da marca de grande penalidade para se apurar o vencedor de uma partida, uma das equipas fica reduzida a 6 elementos por ter terminado o jogo apenas com oito jogadores e no momento em que se ia executar a quinta penalidade, dois deles têm um comportamento indigno, proferindo palavras injuriosas e indignas contra o árbitro.  
Que procedimento entende que ele devia tomar?

## RESPOSTAS

1. A publicidade comercial pode ser colocada pelo menos a 1 metro de distância, no exterior das linhas que limitam o terreno de jogo.
2. Não. Todas as linhas devem ter uma espessura compreendida entre 10 e 12 centímetros.
3. O árbitro deverá aguardar, dentro das possibilidades de momento, o tempo que lhe parecer razoável, tendo em atenção que o interesse comum é o da realização do jogo.
4. Se a trave for reparada em tempo útil, o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção, salvo se foi interrompido dentro da área de baliza, caso em que o árbitro lançará a bola sobre a linha da área de baliza paralela à linha de baliza, no ponto mais próximo do local em que a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido. Se não for possível repará-la, o jogo deve terminar.
5. Para a decisão ter sido correcta (invalidar o golo) é necessário que o elemento estranho tenha tido interferência no jogo.
6. O árbitro deve interromper imediatamente o jogo, advertir o jogador por entrar no terreno sem autorização, verificar se a jóia foi retirada e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto a favor da equipa contrária, no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
7. O tempo que for necessário para ser tratado, desde que não se afaste da zona envolvente do terreno de jogo, ou seja substituído.
8. Nessas circunstâncias o árbitro pode fazer uso dos cartões, pois a sua autoridade estende-se desde o momento que entra no terreno de jogo até que saia, após o apito final.
9. Deve dirigir-se ao jogador para o interrogar se necessita de assistência, autorizando depois, se for caso disso, a entrada de um ou dois elementos da equipa médica a penetrar no terreno para avaliar a lesão do jogador e proceder ao transporte seguro e rápido do jogador para fora do terreno de jogo.
10. Força excessiva significa que o jogador faz uso excessivo da força, correndo o risco de lesionar o seu adversário.
11. O jogo perigoso sem contacto físico deve ser punido com um pontapé-livre indirecto

12. O árbitro baseou-se no facto do jogador retardar o recomeço do jogo.
13. O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador substituído por comportamento antidesportivo, mandá-lo sair do terreno de jogo, expulsar o jogador agressor e punir a sua equipa com um pontapé-livre indirecto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
14. O árbitro deve interromper o jogo, advertir (imprudente) ou expulsar (força excessiva) o jogador que atirou o objecto sobre o suplente e recomeçar o jogo com um pontapé-livre indirecto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
15. As restantes são:
- impedir a progressão de um adversário;
  - impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
  - cometer qualquer outra falta não mencionada anteriormente na Lei 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.
16. Se decorreram poucos segundos, como a vantagem não se concretizou, deve voltar atrás, advertindo o jogador que entrou em tacle de forma imprudente e punindo a sua equipa com um pontapé-livre directo no local da infracção. Se já decorreu mais tempo, deve advertir o jogador e mandar recomeçar o jogo com um lançamento lateral. Esta resposta parece-me errada, pois se o jogador para quem ressaltou a bola deu continuidade à jogada é porque a Lei da Vantagem resultou, logo já não pode andar para trás.
17. Jogo perigoso passivo:
- Punível - baixar a cabeça à altura dos pé do adversário, podendo ser atingido por este;
  - Não punível – o guarda-redes mergulhar aos pés de um adversário para se apoderar da bola.
18. O árbitro deve expulsar o jogador por conduta violenta ao tentar dar um pontapé num adversário e punir a sua equipa com um pontapé-livre directo no local da infracção.
19. O árbitro deve deixar prosseguir o jogo.
20. O árbitro, depois de expulsar os dois jogadores por linguagem injuriosa deve dar continuidade à execução das grandes penalidades