



ACÇÃO DE AVALIAÇÃO E REFLEXÃO DE ÁRBITROS DE 1.^a, 2.^a e 3.^a Categorias (Norte)

Teste Escrito

8 de Fevereiro de 2009

Época 2008-2009

Justifique sempre as respostas – duração 60 minutos

1. À luz das Leis do Jogo defina a “Imprudência”, indicando, se for caso disso a sanção disciplinar.
2. Descreva como deverão ser colocadas as balizas e as redes na superfície de jogo, assim como as suas dimensões, de acordo com a Lei 1
3. O que entende por “impedir a progressão de um adversário”?
4. O árbitro pode aplicar a lei da vantagem sempre que se cometa uma infracção. Quantos segundos, dispõe o árbitro para sancionar a infracção original ao aplicar, ou não, a lei da vantagem?
5. Um jogador entra na superfície de jogo sem autorização do árbitro e toca deliberadamente a bola com as mãos cortando um ataque prometedor da equipa adversária. Como deve proceder o árbitro?
6. Aos 10 minutos do segundo tempo um substituto, aquando do seu aquecimento, escorregou e bateu com a cabeça na vedação, ficando inanimado dentro da zona técnica. Chamado o INEM, foi verificado que o atleta tinha morrido devido a uma paragem cardíaca: Qual deve ser o procedimento do árbitro?
7. Cite quatro exigências de colocação que devem ser respeitadas pelos jogadores por ocasião da execução de uma grande penalidade, à excepção do guarda-redes que a vai tentar defender e do executante que vai tentar transformá-la em golo.
8. Um cão entrou na superfície e dirigiu-se ameaçadoramente ao jogador que conduzia a bola. Este afasta-o com um pontapé. Como deve proceder o árbitro?
9. Após a marcação do primeiro pontapé de grande penalidade para achar o vencedor de uma eliminatória, o guarda-redes que sofreu o golo reclama junto do árbitro que o executante fez a paradinha e só chutou depois dele se ter atirado para o lado.
Foi tal o espalhafato que o árbitro teve de o advertir e, como insistiu naquele comportamento, acabou por expulsá-lo.
Nestas circunstâncias pode o guarda-redes ser substituído?
Em caso negativo a outra equipa pode retirar um jogador para ficarem ambas com o mesmo número de elementos? Justifique ambas as respostas.

10. À luz das Leis do Jogo defina a “Força excessiva”, indicando, se for caso disso a sanção disciplinar.
11. Quando, e em que circunstâncias, se torna obrigatório o árbitro ordenar a saída da superfície de jogo de um jogador para corrigir o seu equipamento?
12. Capítulo disciplinar:
- a)-Um jogador que agarra um adversário para o impedir de se apoderar da bola.
 - b)-Um jogador que agarra um adversário para se colocar numa situação vantajosa:
Como deverá proceder o árbitro?
13. À luz das Leis do Jogo defina o “Jogo perigoso”.
14. Como deverá proceder o árbitro, ao verificar que num pontapé-livre directo, por lapso, levanta o braço e por esse facto o guarda-redes deixa entrar a bola directamente na baliza.
15. Na execução de um lançamento de baliza, o guarda-redes introduziu directamente a bola na baliza adversária. Em aplicação a Lei da Vantagem, o árbitro validou o golo. Comente esta decisão indicando o que faria na mesma situação.
16. O capitão de uma das equipas, com o jogo a decorrer, atinge com um pontapé intencional um adversário. Quais as decisões que teria de tomar?
17. Diga quatro factores de gravidade que, quando um jogador entra em tackle sobre um adversário, possam conduzir à sua expulsão.
18. Segundo a Lei 10 quando é que um jogo será declarado empatado?
19. Como deve proceder o árbitro quando o golo é obtido com um espectador dentro da superfície de jogo?
20. Com o jogo a decorrer, um jogador agride outro jogador, dentro da superfície de jogo. O árbitro interrompeu o jogo, expulsou o agressor e recomeçou o jogo com um pontapé-livre indirecto em cima da linha da área de grande penalidade. O que aconteceu para que a decisão do árbitro tenha sido correcta?



Nota:

A Prova escrita tem como valorização total cem (100) pontos com a seguinte cotação:

- | | |
|---|----------|
| a) Por cada resposta certa | 5 Pontos |
| b) por cada resposta parcialmente certa sem falhas grave | 2 Pontos |
| c) por cada resposta errada ou parcialmente certa com falha grave | 0 Pontos |

1. “Imprudência” significa que o jogador actua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu acto para com o adversário.
 - O jogador que actue com imprudência deve ser advertido.
2. Baliza e redes;

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza. São constituídas por dois postes verticais colocados a igual distância dos cantos e unidos ao alto por uma barra transversal.

A distância (medida no interior) entre os dois postes é de três metros, e o bordo inferior da barra transversal situa-se a dois metros do solo.

Os dois postes e a barra transversal devem ter a mesma largura e espessura de 8 cm. A linha de baliza tem a mesma largura que os postes e a barra transversal. A rede, feita de cânhamo, juta ou nylon, é presa aos postes e à barra transversal. A parte inferior da rede é suportada por tubos circulares ou outro suporte adequado.

A profundidade da baliza, definida como a distância entre o bordo interior dos dois postes e a extremidade do lado exterior da superfície de jogo, é pelo menos de 80 cm no topo e 100 cm ao nível do solo.
3. Por impedir a progressão de um adversário entende-se colocar-se na trajectória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a corrida, ou obrigá-lo a mudar de direcção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para ambos os jogadores.
4. A decisão de sancionar a infracção original deve ser tomada em poucos segundos.
5. O árbitro deve interromper o jogo, advertir o jogador por ter entrado sem autorização, mostrar-lhe novamente o cartão amarelo por comportamento antidesportivo por cortar com a mão um ataque prometedora da equipa adversária e, conseqüentemente, mostrar-lhe o cartão vermelho por ter recebido duas advertências no mesmo jogo e punir a sua equipa com um pontapé-livre directo ou grande penalidade, consoante o local onde se deu a infracção.
6. Dar o jogo por terminado, mencionando os factos no relatório.
7. Têm de se colocar:
 1. dentro da superfície de jogo;
 2. fora da área de grande penalidade;
 3. pelo menos a 5 metros da bola;
 4. atrás da linha da bola.
8. O árbitro deve interromper o jogo, expulsar o jogador por conduta violenta, providenciar a saída do cão de dentro da superfície de jogo e recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando da interrupção.
9. Não pode ser substituído, porque foi expulso, devendo o seu lugar ser ocupado por um dos jogadores habilitados a marcar os pontapés de grande penalidade. A outra equipa não pode retirar nenhum jogador, porque o equilíbrio de elementos só é feito antes dos pontapés de iniciarem.
10. Significa que o jogador faz um uso excessivo da força correndo o risco de lesionar o seu adversário
O jogador que actue com força excessiva deve ser expulso.
11. Quando, após ter sido convidado pelo árbitro para rectificar o equipamento, na 1.ª interrupção de jogo o não tenha ainda feito.
12. Em ambos os casos o árbitro deverá advertir o infractor.
13. O jogo perigoso entende-se toda acção de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade de qualquer jogador (incluindo ele próprio). O jogo perigoso é cometido na proximidade de um adversário, impedindo-o de jogar a bola por receio de ser lesionado.
14. Porque o guarda-redes foi enganado por um lapso do árbitro, (sinalética indevida), lapso que o árbitro deverá corrigir com a repetição do respectivo pontapé-livre, desta vez não levantando o braço.
15. O árbitro cometeu um erro de direito. Não se pode obter um golo directamente da execução de um lançamento de baliza.
16. Interrompe o jogo, expulsa o capitão de equipa, providencia para que a braçadeira passe para o sub-capitão. Recomeça o jogo com um pontapé-livre directo no local da infracção ou grande penalidade
17. Os factores de gravidade que podem conduzir à expulsão do jogador que entra em tacle 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.
18. Será declarado empatado quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos na baliza adversária, ou não marcarem nenhum golo.
19. Se o elemento estranho não teve interferência no jogo, o árbitro deve validar o golo. Caso tenha interferência, não validará o golo e recomeça o jogo com um lançamento de bola ao solo.
20. O jogador agrediu um colega de equipa dentro da sua área de grande penalidade