



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

1ª Ação de Futsal

Viseu, 24 de setembro de 2016

ÉPOCA 2016/2017

TESTE ESCRITO LEIS DE JOGO

Leia atentamente as instruções seguintes.

Para cada questão, escolha uma (e só uma) resposta, fazendo uma cruz no quadrado pretendido. Se a cruz ocupar mais do que um quadrado, a resposta será anulada e receberá 0 pontos. Perguntas com mais do que uma resposta serão consideradas nulas e receberão 0 pontos. Se se enganar na colocação de uma cruz, risque-a (ficando o quadrado todo preenchido) e assinale outra cruz na resposta considerada certa.

Cotações das perguntas: Resposta certa: 0,5 (zero cinco) pontos; ausência de resposta: 0 (zero) pontos; resposta errada: -0,2 (menos zero dois) pontos.

Qualquer tentativa, concretizada ou não, de utilização de meios ilícitos acarretará a anulação da prova considerando-se para todos os efeitos que a mesma não foi atingida e considerar-se-á como tendo obtida a classificação de zero (0) na mesma.

Não coloque o seu nome em nenhum local deste teste.

1. Por uma infração à Lei 4...

- O jogo não precisa ser interrompido, devendo ser corrigida a anomalia na próxima interrupção.**
- O jogo tem que ser interrompido.
- O jogo será interrompido e o infrator será advertido.
- O árbitro dá indicação ao treinador para retirar o jogador.

2. Nas provas nacionais e regulares, cabe ao AA-cronometrista substituir o segundo árbitro, em caso de lesão. E se for o árbitro a lesionar-se?

- Será substituído por outro árbitro oficial, recrutado segundo as Normas e Instruções.
- Será substituído pelo segundo árbitro, enquanto o AA - cronometrista passará a ser o segundo árbitro.**
- Cabe ao árbitro determinar quem o substitui.
- Será o observador da FPF ou outro delegado da FPF a escolher.

3. Em que circunstâncias está o árbitro obrigado a prorrogar a duração do jogo, mesmo que já tenha tocado a buzina do sistema eletrónico?

- Pontapé de grande-penalidade e pontapé-livre direto.
- Pontapé de grande-penalidade, pontapé-livre direto sem barreira e pontapé-livre cometido em simultâneo com o sinal sonoro.
- Pontapé de grande-penalidade e pontapé-livre direto sem barreira.**
- Em todos os pontapés-livres.

4. Que condições devem estar presentes, para que uma equipa possa ser punida por brutalidade de um seu jogador?

- Que a falta seja cometida por um seu jogador.
- Que haja sido cometida no interior da superfície de jogo.
- Que tenha sido cometida com a bola em jogo.
- Que ocorram todas as hipóteses apresentadas anteriormente.**

5. **O guarda-redes efetua um lançamento de baliza, de forma correta. Quando poderá voltar a jogar a bola, vinda de um colega de equipa?**
- Após a bola tocar um adversário, apenas na sua metade da superfície de jogo.
 - Apenas na metade contrária da superfície de jogo.
 - Na metade adversária da superfície de jogo ou, em qualquer parte da superfície de jogo, após ter sido tocada ou jogada por um adversário.**
 - Desde que a bola não lhe seja cedida intencionalmente e não a jogue com as mãos.
6. **Ouve-se o buzirão. Entretanto a bola já tinha sido chutada para a baliza, depois de execução de um pontapé livre indireto. Um colega do executante cabeceia a bola e a mesma direciona-se para a baliza adversária. Qual a decisão do árbitro?**
- Interrompe de imediato o jogo, dando-o por terminado.
 - Espera o efeito do pontapé.**
 - Ordena a repetição do pontapé livre indireto.
 - Valida o golo.
7. **Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após lhe ter sido cedida por um colega de equipa com o pé, é uma infração cometida pelo guarda-redes. “Cedida” deve entender-se “passada deliberadamente” ou simplesmente “colocada à disposição”.**
- Como deve o árbitro recomençar o jogo?
- Pontapé livre indireto.**
 - Pontapé livre direto.
 - Grande penalidade.
 - Bola ao solo.
8. **Numa troca do guarda-redes com o colega de equipa, qual a diferença que existe se for colega jogador ou colega substituto?**
- Não existe diferença.
 - O jogador que trocar com o guarda-redes deverá fazê-lo durante uma interrupção, informando previamente os árbitros.**
 - O substituto pode trocar apenas numa paragem do jogo.
 - Apenas o substituto tem de trocar de camisola e manter o mesmo número pois se for o colega jogador, pode não manter o mesmo número.
9. **Um jogador substituto entra na superfície do jogo pela sua zona de substituições, sem que o colega jogador que vai substituir saia da mesma ou, depois do colega jogador ter saído pela sua zona de substituições, entra na superfície do jogo fora da zona de substituições. Qual a atuação que se espera da equipa de arbitragem?**
- O árbitro deve interromper o jogo, advertir o infrator por infringir o processo de substituições, ordenar a saída do substituto, se for o caso, e recomençar o jogo com livre indireto no local onde a bola se encontrava.
 - O árbitro deve interromper o jogo (se não houver lugar à lei da vantagem), advertir o infrator por comportamento antidesportivo, ordenar a saída do substituto, se for o caso, e recomençar o jogo com livre indireto no local onde a bola se encontrava.
 - O árbitro deve interromper o jogo (se não houver lugar à lei da vantagem), advertir o infrator por infringir o processo de substituições, ordenar a saída do substituto, se for o caso, e recomençar o jogo com livre indireto no local onde a bola se encontrava.**
 - O árbitro deve interromper o jogo (se não houver lugar à lei da vantagem), advertir o infrator por infringir o processo de substituições, e recomençar o jogo com livre indireto no local onde a bola se encontrava.

10. Um jogo terminou empatado, mesmo depois do prolongamento. Para desempatar o mesmo vão executar-se pontapés da marca de grande penalidade. Uma das equipas tem mais um jogador e o seu treinador resolve excluir o guarda-redes do lote dos habilitados para executar. Qual a afirmação correta?
- O guarda-redes excluído pode permanecer na superfície do jogo.
 - O guarda-redes excluído pode defender e executar pontapés da marca de grande penalidade.
 - O guarda-redes excluído deve estar na área técnica e apenas pode substituir o guarda-redes titular quando este se lesionar.
 - O guarda-redes excluído permanece na área técnica e pode substituir em qualquer momento o guarda-redes da sua equipa que se encontre a defender.**
11. As substituições num período de prorrogação para execução de pontapé de grande penalidade, pontapé da segunda marca de grande penalidade ou pontapé livre direto sem barreira ...
- Não são permitidas.
 - Não são permitidas, à exceção dos guarda-redes.
 - Não são permitidas, à exceção do guarda-redes defensor.**
 - Não são permitidas, à exceção do guarda-redes atacante.
12. Pontapé livre sem barreira. O executante chuta a bola que rebenta 2 metros depois de ter entrado corretamente em jogo. Antes de rebentar um jogador adversário do executante, no círculo central, agride adversário. O árbitro, depois de expulsar o jogador infrator, como deve recomeçar o jogo?
- Pontapé livre direto.
 - Pontapé livre direto sem barreira.**
 - Repetição do pontapé livre direto sem barreira.
 - Bola ao solo.
13. A publicidade na bola é:
- Proibida com exceções.**
 - Proibida.
 - Permitida.
 - As Leis do jogo não se referem a esta questão.
14. Num pontapé de saída, quando é que a bola entra em jogo?
- Quando se move para diante.
 - Quando se move em qualquer direção, desde que pontapeada e se mova claramente.**
 - Quando se move para diante – no sentido do meio campo contrário.
 - Quando se move para diante, no sentido do meio campo da equipa do executante.
15. É obrigatório que o árbitro use o seu apito, para que se considere o jogo interrompido?
- Sim. Se esse sinal a bola está em jogo.
 - Não. Sempre que a bola seja tocada por um substituto, por exemplo.
 - Não. Existem outras circunstâncias em que se considera não estar a bola em jogo.**
 - Sim. Mesmo que tenha apitado de forma involuntária.
16. Pressionado por um atacante, o defensor eleva propositadamente a bola com o pé para a sua cabeça para atrasar para colega posicionado dentro da sua área de grande penalidade. Desconcentrado, o colega defensor não domina a bola tendo sido o guarda-redes da mesma equipa a dar uma palmada no esférico que acabou dentro da sua baliza. Qual deve ser a decisão do árbitro?
- Interromper o jogo, advertir o jogador que ludibriou a lei por comportamento antidesportivo, recomeçar o jogo com um livre indireto no local da infração.

- Interromper o jogo, advertir o jogador que ludibriou a lei por comportamento antidesportivo, recomeçar o jogo com um livre indireto no local onde o guarda-redes tocou a bola com a mão.
 - Interromper o jogo e recomeçar o jogo com um livre indireto no local onde o guarda-redes tocou a bola com a mão.
 - Validar o golo.**
17. **Aquando da concessão de uma grande-penalidade, o árbitro que assinala a mesma deve:**
- Sinalizar no local onde se encontrar quando visualiza a infração.
 - Dependendo do local onde se encontra, sinalizar entrando na superfície de jogo apenas se estiver perto da área de grande penalidade.
 - Dependendo do local onde se encontra, sinalizar entrando na superfície de jogo (2/3m).**
 - Dependendo do local onde se encontra, sinalizar entrando na superfície de jogo (5/6m).
18. **Equipas empatadas. Um jogador remata à baliza adversária. Durante o trajeto da bola é acionado o buzirão pelo cronometrista e, ao mesmo tempo, ouve-se um apito parecido ao dos árbitros oriundo da bancada onde se encontra o público afeto a ambas as equipas. O jogador defensor, no interior da sua AGP, agarra a bola e entrega-a ao árbitro que dá o jogo por terminado. Foi correta a decisão do árbitro?**
- Não, pois deveria ter recomeçado com bola ao solo, terminando de seguida o jogo.
 - Dado que o recomeço de jogo com lançamento de bola ao solo não se encontra entre aqueles que provocam a dilação do jogo, esteve bem o árbitro ao dar o jogo por terminado, dado que interrompeu por interferência estranha. Relatar os factos.**
 - Dado que o recomeço de jogo com lançamento de bola ao solo não se encontra entre aqueles que provocam a dilação do jogo, esteve bem o árbitro ao dar o jogo por terminado, dado que interrompeu por interferência estranha.
 - A decisão não foi correta. Deveria ter sancionado a equipa do infrator com pontapé de grande penalidade, expulsando o jogador por ter anulada COG.
19. **Como agir quando a equipa visitante apresenta guarda-redes a envergar uma camisola igual, idêntica ou de difícil destrinça com o equipamento do clube visitado?**
- Tentar na organização do jogo resolver a situação e, caso não seja possível, mudar a equipa local, para efetivação do jogo.**
 - Tentar na organização do jogo resolver a situação e, caso não seja possível, mudar a equipa visitante, para efetivação do jogo.
 - Tentar na organização do jogo resolver a situação e, caso não seja possível, não dará início ao jogo.
 - Tão facto não é impeditivo para a realização do jogo. Sendo assim é uma questão/situação que nem deve colocar-se.
20. **Pode o árbitro dar a Lei da Vantagem em situações de pontapé livre indireto no meio campo defensivo sob pretexto de "dar dinâmica ao jogo".**
- Não.
 - Pode, desde que a sua aplicação não coloque o jogo e a equipa que sofre a falta ou incorreção em perigo. A sua aplicação deve ser criteriosa e ponderada, salvaguardando alguns aspetos devidamente especificados;**
 - Não pode pois a aplicação da lei da vantagem é apenas para infrações passíveis de livre direto.
 - Pode, desde que a sua aplicação não coloque o jogo e a equipa que sofre a falta ou incorreção em perigo. A sua aplicação depende do jogo e pode ser uma opção sem critério.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU



CONSELHO DE ARBITRAGEM



1ª Ação de Futsal

Viseu, 06 de outubro de 2016

ÉPOCA 2016/2017

TESTE ESCRITO LEIS DE JOGO (2ª Chamada)

Leia atentamente as instruções seguintes.

Para cada questão, escolha uma (e só uma) resposta, fazendo uma cruz no quadrado pretendido. Se a cruz ocupar mais do que um quadrado, a resposta será anulada e receberá 0 pontos. Perguntas com mais do que uma resposta serão consideradas nulas e receberão 0 pontos. Se se enganar na colocação de uma cruz, risque-a (ficando o quadrado todo preenchido) e assinale outra cruz na resposta considerada certa. **Cotações das perguntas:** Resposta certa: 0,5 (zero cinco) pontos; ausência de resposta: 0 (zero) pontos; resposta errada: -0,2 (menos zero dois) pontos.

Qualquer tentativa, concretizada ou não, de utilização de meios ilícitos acarretará a anulação da prova considerando-se para todos os efeitos que a mesma não foi atingida e considerar-se-á como tendo obtida a classificação de zero (0) na mesma.

Não coloque o seu nome em nenhum local deste teste.

1. Segundo o livro das leis do jogo, pode-se aplicar publicidade nas redes das balizas?

- É permitida o uso de publicidade nas redes das balizas em quaisquer circunstâncias.
- Se a regra da competição não o proibirem, será permitido publicidade, desde que não confunda os jogadores;
- Se a regra da competição não o proibirem, será permitido publicidade, desde que não confunda os jogadores e/ou os árbitros;**
- É expressamente proibido colocar publicidade nas redes das balizas;

2. Com o jogo a decorrer, sob o olhar do árbitro, um jogador abandona a superfície de jogo, salta a vedação e vai agredir um espectador que o havia provocado. O árbitro interrompeu o jogo. Como deverá então proceder técnica e disciplinarmente?

- O árbitro deve expulsar ou considerar expulso por conduta violenta o jogador que agrediu o espectador e efetuar um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
- O árbitro deve informar o capitão equipa e o delegado que o jogador é considerado expulso.
- O árbitro deve expulsar ou considerar expulso por conduta violenta o jogador que agrediu o espectador e punir a sua equipa com pontapé livre direto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
- O árbitro deve expulsar ou considerar expulso por conduta violenta o jogador que agrediu o espectador e punir a sua equipa com pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.**

3. Um jogador da equipa A pede autorização e sai para ser assistido a uma lesão. Nas imediações da mesa do AA-Cronometrista, agride o treinador adversário. O árbitro interrompe o jogo, expulsa-o e ordena o recomeço do jogo. Como e onde?

- Com pontapé livre indireto a favor da equipa B, junto à linha nas imediações da mesa do AA-Cronometrista.

Com lançamento de bola ao solo, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

- Com pontapé livre indireto a favor da equipa B, no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.
- Com lançamento de bola ao solo, junto à linha nas imediações da mesa do AA-Cronometrista.

4. **Um jogador que se dirigia para a sua zona de substituições, vendo a bola na sua direção, pontapeia-a à baliza adversária. De imediato, o árbitro interrompe o jogo e adverte-o. Encontra alguma explicação para esta estranha mas correta decisão do árbitro?**

- Sim. O jogador podia pontapear a bola na direção da sua própria baliza.
- Sim. O jogador não podia pontapear a bola porque ia ser substituído;
- Não. O jogador tinha todas as condições para pontapear a bola, para a baliza adversária

O jogador pediu autorização ao árbitro para sair da superfície de jogo, tendo o árbitro autorizado.

5. **Para definição de falta grosseira, é necessário que ocorram os pressupostos estabelecidos pela Lei 12 (Faltas e Incorreções). Dos exemplos que se seguem, um está certo. Diga qual:**

Qualquer jogador que ataque um adversário na disputa da bola, de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas, com força excessiva, pondo em perigo a integridade física do adversário.

- Quando um jogador utilize uma força excessiva, brutalidade, contra jogadores adversários ou substitutos, pondo em perigo a sua integridade física.
- É um ato de violência cometida sobre um jogador, substituto, ou um jogador que tenha sido substituído e que utilize força excessiva e ponha em perigo a integridade física de um adversário.
- É um ato de dureza que coloca em perigo a integridade física do adversário.

6. **Quais os principais sinais/indicadores que podem contribuir para a identificação de comportamentos dum jogador considerados como simulações?**

- A ausência do contacto. Jogador em queda antes de chegar junto ao adversário. O atirar-se deliberadamente para o terreno de jogo. Jogador que cai após se desequilibrar.
- Jogador cair sem qualquer adversário por perto. Jogador que cai após se desequilibrar. Jogador que grita ao cair. A encenação da queda.

Ausência de qualquer contacto. Atacante provocar deliberadamente um ligeiro contacto com um adversário. Jogador antecipa um possível contacto de um adversário. Exagero ou fingimento no sentido de fazer parecer que uma falta merece uma sanção mais grave.

- Jogador em queda antes do contacto. A encenação da queda. A ausência do contacto. O atirar-se deliberadamente para a superfície de jogo. O cair de costas.

7. **As faltas praticadas à distância sobre adversários, estando o jogo a decorrer, podem originar os seguintes recomeços:**

- Pontapé de grande penalidade, pontapé-livre indireto e lançamento de bola ao solo.

Pontapé-livre direto, pontapé de grande penalidade, pontapé-livre indireto e lançamento de bola ao solo.

- Pontapé-livre direto, pontapé de grande penalidade e lançamento de bola ao solo.
- Pontapé-livre direto, pontapé-livre indireto e pontapé de grande penalidade.

8. **Se dois jogadores da mesma equipa se encaminham para a baliza adversária com a bola e um deles empurra o colega de equipa para marcar à vontade o golo, deve o árbitro validá-lo?**

- Sim, o árbitro deve validar o golo, desde que o empurrão não tenha tido carácter de violência.**
 - Não, o árbitro não deve validar o golo deve advertir os dois jogadores por comportamento antidesportivo.
 - Não, o árbitro não deve validar o golo e advertir o jogador que empurrou o colega de equipa.
 - Não, o árbitro não deve validar o golo.
9. **Um jogador comete uma infração punível com advertência. Após o árbitro interromper o jogo e quando vai exhibir o cartão amarelo, o mesmo jogador agride um adversário. Qual deve ser o procedimento do árbitro?**
- Deve exhibir o cartão amarelo.
 - Deve exhibir o cartão vermelho.**
 - Deve exhibir duas vezes o cartão amarelo e depois o cartão vermelho.
 - Deve exhibir o cartão amarelo pela falta cometida e depois o cartão vermelho pela agressão.
10. **Na execução de um pontapé de grande penalidade quando é que se considera que a bola entrou em jogo?**
- Quando pontapeada pelo executante identificado, e se mova na direção da baliza adversária.**
 - Quando pontapeada pelo executante identificado para o efeito e se mova em qualquer direção.
 - Quando pontapeada pelo executante identificado para o efeito e se mova.
 - Quando pontapeada para qualquer direção.
11. **Após ter sido prolongado o tempo de jogo para permitir a execução ou repetição de um pontapé da segunda marca de grande penalidade, a bola rebenta ou deforma-se antes de tocar nos postes, na barra transversal ou no guarda-redes, sem ter atravessado a linha de baliza. Qual deve ser a decisão do árbitro?**
- O árbitro deve dar o jogo por terminado, relatando os factos no seu relatório.
 - O árbitro deve recomeçar o jogo com lançamento de bola ao solo, com uma nova bola.
 - O árbitro deve repetir o pontapé da segunda marca de grande penalidade, com uma nova bola.**
 - O árbitro deve dar o jogo por terminado.
12. **Qual o número mínimo de jogadores para se iniciar um jogo de futsal?**
- Seis jogadores, três para cada equipa**
 - Dez jogadores, cinco para cada equipa
 - Cinco jogadores
 - Três jogadores
13. **Sempre que um jogador tenha uma anomalia no seu equipamento e necessite de trocá-lo, terá de sair para fora da superfície de jogo, a fim de regularizá-lo?**
- Não, pode trocar de equipamento dentro da superfície de jogo, desde tenha previamente avisado o Sr. Árbitro que o ia fazer.
 - Não, pode trocar de equipamento dentro da superfície de jogo, desde que o mesmo tenha sido vistoriado por um dos árbitros e esteja em conformidade.**
 - Sim, terá de sair sempre da superfície de jogo para regularizar o equipamento.
 - Sim, só poderá trocar de equipamento fora da superfície de jogo, desde que o mesmo tenha sido vistoriado por um dos árbitros e esteja em conformidade.
14. **Quanto ao uso de joias ou adornos pelos jogadores está determinado que:**

- É proibido o seu uso e devem ser retiradas pelos jogadores antes do início do jogo e pelos substitutos antes da primeira vez em participem no jogo.
- Nos jogos femininos é permitido o seu uso desde que o árbitro considere que não constituem perigo
- Podem ser usadas desde que cobertas com adesivo e o árbitro autorize, considerando que não constituem perigo.

É proibido o seu uso e devem ser retiradas pelos jogadores e substitutos antes do início do jogo.

15. **Quando a bola estava a ser disputada dentro da área de grande penalidade, um jogador atacante faz jogo perigoso sobre o guarda-redes. Ao mesmo tempo, um colega do guarda-redes dá um pontapé num adversário. O árbitro expulsou o jogador defensor por conduta violenta e puniu a sua equipa com um pontapé de grande penalidade. Concorda com a decisão do árbitro?**

- O árbitro agiu bem, técnica e disciplinarmente.
- O árbitro agiu bem disciplinarmente. Na parte técnica, devia ter recomeçado o jogo com um pontapé-livre indireto.

Não. O árbitro agiu bem em termos disciplinares. Tecnicamente, devia ter recomeçado o jogo com lançamento de bola ao solo.

- Não. O árbitro deveria também ter advertido o jogador atacante que cometeu a infração sobre o guarda-redes.

16. **Uma equipa atinge a 5ª falta acumulada e o cronometrista não a regista no marcador nem faz o procedimento devido. Nenhum dos árbitros se apercebe de imediato do lapso. O jogo reinicia-se e alguns momentos mais tarde o árbitro apercebe-se da falha. Como deve proceder?**

- Deve interromper de imediato o jogo e mandar registar a 5ª falta realizando a respetiva sinalética.
- Em virtude de o jogo já ter sido reiniciado, o árbitro não pode fazer nada, ficando a equipa com 4 faltas apenas.

Deve na próxima interrupção mandar o cronometrista corrigir o marcador eletrónico e fazer a sinalética de 5ª falta.

- O árbitro não deve fazer nada por que é um assunto da competência exclusiva do cronometrista.

17. **Como recomeçar o jogo e em que local, quando o mesmo foi interrompido pelo árbitro para expulsar um jogador por linguagem injuriosa?**

- Com pontapé livre direto no local onde a bola se encontrava.

Com pontapé livre indireto no local da infração.

- Com pontapé livre direto no local da infração.
- Com pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava.

18. **No decurso de um jogo de futsal, o árbitro verifica que um jogador está a usar um brinco, que lhe foi ordenado retirar, antes do jogo começar. Pode ou deve o árbitro interromper o jogo? E qual o procedimento?**

- O árbitro não interrompe o jogo mas manda sair o jogador para regularizar a situação e na próxima interrupção exhibe o cartão amarelo ou vermelho se entender que existiu recusa
- O árbitro não interrompe o jogo mas manda sair o jogador para regularizar a situação e na próxima interrupção exhibe o cartão amarelo.

O árbitro deve interromper o jogo, se não houver lugar á Lei da Vantagem e, após advertência, o jogador tem que sair da superfície de jogo para retirar o acessório. A sua equipa será punida com um pontapé livre indireto, no local da bola de acordo com a Lei 13.

O árbitro deve interromper o jogo, se não houver lugar á Lei da Vantagem, o jogador tem que sair para retirar o acessório. A sua equipa será punida com um pontapé livre indireto, no local da bola de acordo com a Lei 13.

19. **Um jogador defensor, com a bola controlada junto ao solo, eleva-a com o pé e cabeceia-a para o seu guarda-redes. Este, conhecedor das leis do jogo, não utiliza as mãos e pontapeia-a para a frente. Deve o árbitro deixar seguir o jogo?**

Sim. O árbitro deve advertir o jogador defensor na primeira interrupção.

Sim. O guarda-redes não jogou a bola com as mãos.

Não. O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir o jogador defensor por comportamento antidesportivo e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o guarda-redes jogou a bola.

Não. O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir o jogador defensor por comportamento antidesportivo e punir a sua equipa com um pontapé-livre indireto no local onde o jogador defensor cometeu a infração.

20. **Como último recurso, um jogador defensor (não era o guarda-redes) defende a bola com as mãos sobre a linha de baliza entre os postes. Esta ressalta para a frente e um jogador avançado, antes de o árbitro ter conseguido apitar, faz a recarga e consegue obter golo. Como deve agir o árbitro?**

O árbitro não deve validar o golo, assinalando uma grande penalidade contra a equipa do jogador infrator. Este será ainda expulso.

O árbitro deve validar o golo e expulsar o infrator (jogador defensor).

O árbitro não deve validar o golo, assinalando ainda uma grande penalidade contra a equipa do infrator.

O árbitro deve validar o golo e advertir o infrator (jogador defensor).