



## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU



CONSELHO DE ARBITRAGEM



1ª Ação de Futsal

Viseu, 19 de outubro de 2016

ÉPOCA 2016/2017

### TESTE ESCRITO LEIS DE JOGO (Observadores)

**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. **Um jogador, com o jogo a decorrer, troca de camisola com um colega de equipa, sem ser o guarda-redes. Como procederia nessa situação?**
  - Deixava o jogo prosseguir e, na primeira interrupção, advertia os dois jogadores infratores.
  - Interrompia o jogo, advertia os dois jogadores infratores e punia a sua equipa com pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção (Ver Lei 13 - local dos pontapés-livres).**
  - Interrompia o jogo, advertia os dois jogadores infratores e recomeçava o jogo com um lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da troca.
  - Interrompia o jogo e punia a sua equipa com pontapé-livre indireto no local da troca (Ver Lei 13 - local dos pontapés-livres).
2. **Qual deverá ser o procedimento do AA-cronometrista, quando o jogo recomeça com pontapé de saída?**
  - Pôr em marcha o relógio, assim que a bola se movimentar, para a frente.
  - Pôr em marcha o relógio, assim que a bola se movimentar para a frente, após sinal sonoro do árbitro.
  - Pôr em marcha o relógio, assim que o árbitro der o obrigatório sinal sonoro.
  - Pôr em marcha o relógio, assim que a bola se movimentar, após sinal sonoro do árbitro.**

3. Após a bola ter sido rematada à baliza, no interior da sua área de grande-penalidade, o guarda-redes salta e soca a bola com força, indo esta entrar na baliza. Qual deverá ser o recomeço do jogo?

- Pontapé de saída.
- Lançamento de baliza.
- Pontapé-livre indirecto e advertência, por comportamento antidesportivo, ao tentar contornar a lei 12.
- Pontapé de saída ou lançamento de baliza.**

4. Lançamento de baliza. Antes de a bola sair da área de grande-penalidade, um jogador colega do guarda-redes e perante a pressão de um jogador adversário, entra na referida área e é, neste momento alvo de uma incorreção, por parte deste atacante. Pergunta-se, qual a decisão técnica e disciplinar a tomar pelo árbitro?

- Deve ordenar a repetição do lançamento de baliza. Não tomar decisão disciplinar, advertir ou expulsar o atacante, consoante a gravidade da incorreção.**
- Deve punir a atacante com pontapé-livre direto. Advertir ou expulsar o atacante, consoante a investida seja imprudente ou com força excessiva.
- Deve ordenar a repetição do lançamento de baliza. Advertir ou expulsar o atacante, consoante a incorreção seja imprudente ou com força excessiva e advertir o defensor, por retardar o recomeço de jogo.
- Deve ordenar a repetição do lançamento de baliza, reiniciando a contagem dos 4 segundos, onde tinha interrompido. Advertir o atacante, pela entrada imprudente.

5. Um jogador sai da superfície de jogo, a conselho do árbitro, para ser tratado a uma lesão sangrante, por local não especificado. Alguns segundos mais tarde, regressa e recebe um passe de um seu colega. O árbitro deverá...

- Interromper o jogo, em qualquer circunstância. Advertir o jogador, verificar a lesão que motivou a sua saída e punir a sua equipa com pontapé-livre indirecto, no local onde a bola se encontrava.
- Interromper o jogo, em qualquer circunstância. Advertir o jogador, verificar a lesão que motivou a sua saída e recomeçar o jogo com lançamento de bola ao solo, no local onde a bola se encontrava.
- Não deve intervir de imediato. Na próxima interrupção irá advertir o jogador e verificar a lesão que motivou a sua saída.
- Deverá interromper o jogo, advertir o jogador, verificar a lesão que motivou a sua saída e punir a sua equipa com pontapé-livre indirecto, no local onde a bola se encontrava, a menos que o AA-3º árbitro tenha informado da solução do problema e um dos árbitros tenha autorizado a sua reincorporação.**

6. O jogo perigoso pode configurar pena de expulsão?

- Sim.**
- Não, de forma nenhuma.
- Apenas nos casos em que lesiona seriamente um outro jogador.
- Apenas perante um contacto físico imprudente.

7. Na superfície de jogo existe uma marca para colocar os jogadores adversários à distância. Qual é a distância mínima a que os colegas do executante têm que se encontrar da bola, na marcação de um pontapé de canto?
- A 5 metros.
  - A 3 metros.
  - A 5,25 metros.
  - Todas as respostas anteriores estão erradas.**
8. O árbitro decidiu não realizar um jogo dos campeonatos da AFV pelo facto das linhas laterais terem 5 cm de espessura. Procedeu bem?
- Procedeu bem porque as linhas não estavam de acordo com as leis do jogo.
  - Procedeu mal. As linhas laterais podem ter 5 cm.**
  - Procedeu mal. As linhas tinham de ter 8 cm de espessura, mas a situação não desvirtuava a verdade desportiva.
  - Procedeu bem se esperou os 30 minutos regulamentares para que a situação pudesse ser resolvida.
9. No Futsal , o contacto físico entre os jogadores deve ser entendido por:
- Aspecto normal do jogo.
  - Aspecto aceitável no jogo.
  - Aspecto normal e aceitável no jogo.**
  - Imprudência
10. O árbitro prepara-se para dar início à segunda parte do jogo, quando verifica que o guarda-redes adversário da equipa a quem cabe o pontapé de saída se encontra fora da área de grande-penalidade, a cerca de 6m da sua baliza. Qual deve ser a sua atitude?
- Autoriza o pontapé de saída.**
  - Retarda essa autorização, até que ele se vá colocar entre os postes e sob a barra.
  - Retarda essa autorização, advertindo-o por retardar o recomeço de jogo.
  - Ordena o recomeço, iniciando a contagem dos 4 segundos.
11. O guarda-redes agarra a bola com ambas as mãos, numa defesa de enorme dificuldade. Ergue-se e, vendo o guarda-redes adversário adiantado, pretende introduzir a bola na baliza contrária. Pode obter golo?
- Não, no caso de introduzir a bola à mão, diretamente na baliza contrária.
  - Claro que pode, desde que a bola toque um outro jogador.
  - Pode, desde que a solte das mãos e pontapeie.
  - As opções B e C estão corretas, tal como a A.**

12. Quando um jogador executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande-penalidade, quando pode um seu colega jogar a bola?

- Assim que a bola entra em jogo corretamente.
- Assim que a bola sai da área de grande-penalidade.
- Assim que a bola sai da superfície de jogo.
- Após ter sido tocada ou jogada por um adversário ou então, no meio-campo adversário.

13. Um jogador executa um pontapé-livre direto sem barreira, antes do sinal acústico do árbitro. Terá que ser repetido, em qualquer situação?

- Será repetido desde que a bola entre na baliza.
- Será repetido em qualquer circunstância.
- Nunca será repetido, sendo punida a equipa com pontapé-livre indireto.
- Depende da interpretação do árbitro, em relação ao seu comportamento.

14. Uma equipa já cometeu 6 faltas acumuladas neste período. Um seu jogador pratica obstrução sobre um adversário, mas o árbitro não interrompe, fazendo inclusive o sinal de aplicação da lei da vantagem. Foi correta essa análise feita pelo árbitro?

- Sim. Tratava-se de uma obstrução punível com pontapé-livre indireto e a lei da vantagem era real.
- Sim. Tratava-se de uma situação de golo iminente.
- Ambas as opções A e B estão corretas.
- Não. A partir da 6ª falta acumulada, inclusive, seja qual for a natureza da falta, deve interromper o jogo.

15. No seguimento de uma disputa de bola, um jogador calca outro, tirando-lhe a sapatilha. Este, descalço, chuta a bola. A partir daqui, o que pode suceder?

- O árbitro pune-o por infração à lei 5.
- O árbitro não intervém, deixando que a jogada prossiga.
- Cabe ao árbitro analisar a ação e decidir se assinala falta ou não intervém.
- Na próxima interrupção, o jogador será advertido.

16. Um executante de um pontapé-livre direto sem barreira toca a bola para diante, sem intenção evidente de atingir a baliza adversária. Qual deverá ser a decisão do árbitro?

- Interromper o jogo e punir a sua equipa com pontapé-livre indireto, no local da infração.
- O árbitro aguarda o efeito do pontapé e decide.
- Se a bola entrar, manda repetir. Caso não entre, pune a equipa com pontapé-livre indireto. Advertir o jogador e ordenar a repetição.
- Interromper o jogo e punir a sua equipa com pontapé-livre indireto, no local onde o executante pensa nesta irregularidade.

17. Existe um conjunto de recomeços que não são executados no local das faltas ou incorreções. Identifique a hipótese mais completa.

- Pontapés-livres diretos; pontapé de grande-penalidade; pontapés de canto; lançamentos de baliza.
- Pontapés-livres diretos sem barreira; pontapé de grande-penalidade.
- Pontapés-livres diretos da segunda marca de grande-penalidade; pontapé de grande-penalidade.
- Pontapés-livres diretos da segunda marca de grande-penalidade; pontapé de grande-penalidade; pontapés-livres dentro da área de grande-penalidade.**

18. Após uma acrobática defesa para canto, o guarda-redes acaba por cair para lá da linha de baliza, o que leva a que um seu adversário execute o respetivo pontapé de imediato. Deverá o árbitro...

- Verificar se o guarda-redes caiu acidentalmente e fica apenas momentaneamente caído. Neste caso, permite a execução.
- Deixar continuar o jogo, sem interferir.
- Verificar se o guarda-redes fica caído apenas momentaneamente, sendo que em caso de ficar lesionado ou impedido, não permite a execução.
- As hipóteses A e C estão corretas.**

19. O adversário do executante de um pontapé-livre não respeita a distância, estando a cerca de 3m quando a bola entra em jogo e apodera-se da bola. Que atitude deve ter o árbitro?

- Deve advertir, por desrespeitar a distância. Deve ordenar a repetição do pontapé-livre ou assinalar grande-penalidade, caso tenha sido cometida falta desse tipo, se não puder ser aplicada a lei da vantagem.**
- Deve advertir, por jogar a bola com a mão. Deve assinalar grande-penalidade, se não puder ser aplicada a lei da vantagem.
- Deve advertir, por tal ação. Deve ordenar a repetição do pontapé-livre.
- Deve advertir, por ter intercetado a bola. Deve ordenar a repetição do pontapé-livre ou assinalar grande-penalidade, se não puder ser aplicada a lei da vantagem.

20. O executante de um pontapé de canto demora mais de 4 segundos. O árbitro apita e sinaliza a infração. Um adversário situado na proximidade, põe a bola no arco de canto e pontapeia para a frente, isolando um seu colega. Considere as possíveis intervenções do árbitro.

- Permite que o jogo prossiga, em obediência à lei da vantagem.
- Não intervém desde que o pontapé-livre indireto tenha sido executado corretamente, uma vez que esta infração no pontapé de canto é punida desta forma.
- Intervém, ordenando um lançamento de baliza e advertindo o jogador que pontapeia a bola para longe.
- Intervém, ordenando um lançamento de baliza.**