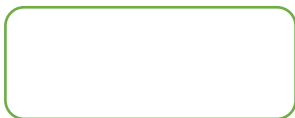




## ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU



CONSELHO DE ARBITRAGEM



2ª Ação de Futsal

Viseu, 3 de abril de 2017

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 na folha que se anexa. 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) **Das faltas previstas na Lei 12, cometidas por negligência, imprudência ou força excessiva, existem duas (2) em que o simples facto de as tentar fazer, leva o Árbitro a assinalar um pontapé livre direto. Identifique quais?**
  - a) Dar um pontapé num adversário, saltar sobre um adversário.
  - b) **Atingir um adversário, dar um pontapé num adversário.**
  - c) Agredir um adversário, rasteirar um adversário.
  - d) Saltar sobre um adversário, carregar um adversário.
  
- 2) **Procedendo à renovação do piso, a equipa A vê-se obrigada a jogar num recinto que não lhe pertence. Ambas as equipas se apresentam com equipamento igual. Como proceder?**
  - a) Dado que o jogo se disputará em recinto neutro, muda de equipamento a equipa com inscrição mais recente.
  - b) **Apesar de não utilizar o seu recinto, não se deve utilizar a expressão “recinto neutro” por motivo de obras. Assim, cabe à equipa A mudar de equipamento.**
  - c) A equipa A troca de equipamento, conforme ordem do Árbitro.
  - d) A equipa B muda de equipamento, dado que o regulamento da prova assim o poderá indicar.
  
- 3) **Prorrogação de tempo, para a execução de uma grande-penalidade. O Árbitro não permite, e bem, a substituição do guarda-redes. Encontre a explicação para tal.**
  - a) Tinha expirado o tempo normal, logo não existia possibilidade de substituição.
  - b) O Árbitro verificou que o guarda-redes não estava lesionado, razão única que poderia levar à sua substituição.
  - c) **Tratando-se do guarda-redes da equipa favorecida com a grande-penalidade.**
  - d) Tratando-se do guarda-redes da equipa defensora.

4. "O jogador, se não tiver sido substituído, só poderá regressar à superfície de jogo quando a bola não estiver em jogo ou sob a supervisão do terceiro árbitro quando a bola está em jogo." A citação está prevista em que Lei?
- A. Lei 11.
  - B. Lei 4.
  - C. Lei 3.
  - D. Não está prevista na Lei.
5. Ouve-se o buzinao. 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?
- A. Interrompe de imediato o jogo, dando-o por terminado.
  - B. Espera o efeito do pontapé.
  - C. Ordena a repetição do pontapé livre indireto.
  - D. Valida o golo.
6. Pontapé de saída. O executante toca uma segunda vez na bola sem que outro jogador o tenha feito. O árbitro concedeu a Lei da vantagem. Em que condições poderá a decisão estar correta?
- A. No caso de o jogador tocar a bola com a mão.
  - B. No caso do 2.º toque ser com o pé.
  - C. Em nenhuma condição a decisão é correta.
  - D. Sempre.
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 recomeçar o jogo?
- A. Pontapé livre direto.
  - B. Grande penalidade.
  - C. Pontapé livre indireto.
  - D. Bola ao solo.
8. 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 colega do executante, no círculo central, agride adversário. O árbitro, depois de expulsar o jogador infrator, como deve recomeçar o jogo?
- A. Pontapé livre direto sem barreira.
  - B. Repetição do pontapé livre direto sem barreira.
  - C. Pontapé livre direto.
  - D. Bola ao solo.
9. Numa troca do guarda-redes com o colega de equipa, qual a diferença que existe se for colega jogador ou colega substituto?
- A. Não existe diferença.
  - B. O substituto pode trocar apenas numa paragem do jogo.
  - C. O jogador que trocar com o guarda-redes deverá fazê-lo durante uma interrupção, informando previamente os árbitros.
  - D. 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.
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?

- A. O guarda-redes excluído pode permanecer na superfície do jogo.
  - B. O guarda-redes excluído pode defender e executar pontapés da marca de grande penalidade.
  - C. 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.
  - D. O guarda-redes excluído deve estar na área técnica e apenas pode substituir o guarda-redes titular quando este se lesionar.
- 11. Relativamente à “Lei 3 – O número de jogadores”, escolha a opção totalmente correta:**
- A. Um jogo não poderá iniciar-se se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores e termina se ambas as equipas tiverem menos de 3 jogadores.
  - B. Um jogo pode iniciar-se com uma das equipas com dois jogadores.
  - C. Um jogo nunca pode continuar se uma das equipas for composta por menos de 3 jogadores.
  - D. Um jogo não poderá iniciar-se se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores e termina se uma ou ambas as equipas tiver(em) menos de três jogadores.
- 12. Um jogador lesionado saiu sem autorização da superfície do jogo. A substituição desse jogador é consumada quando um seu colega substituto entra na superfície do jogo pela zona de substituições da sua equipa. A quem deve o substituto entregar o colete?**
- A. Ao seu treinador.
  - B. Ao terceiro árbitro/cronometrista conforme LJ ou Delegado se regulamentado ou instruído.
  - C. A um colega substituto, para que este o entregue ao jogador lesionado quando se sentar no banco.
  - D. Ao árbitro.
- 13. 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 ...**
- A. Não são permitidas.
  - B. Não são permitidas, à exceção dos guarda-redes.
  - C. Não são permitidas, à exceção do guarda-redes defensor.
  - D. Não são permitidas, à exceção do guarda-redes atacante.
- 14. 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?**
- A. Pontapé livre direto.
  - B. Repetição do pontapé livre direto sem barreira.
  - C. Bola ao solo.
  - D. Pontapé livre direto sem barreira.
- 15. A publicidade na bola é:**
- A. Proibida.
  - B. Proibida com exceções.
  - C. Permitida.
  - D. As Leis do jogo não se referem a esta questão.
- 16. Num pontapé de saída, quando é que a bola entra em jogo?**
- A. Quando se move para diante.
  - B. Quando se move para diante – no sentido do meio campo contrário.
  - C. Quando se move em qualquer direção, desde que pontapeada.
  - D. Quando se move para diante, no sentido do meio campo da equipa do executante.

- 17. A bola rebentou dentro da área de grande penalidade. Onde é que a bola ao solo é efetuada?**
- A. Sobre a linha de baliza, no local mais próximo do ponto onde a bola rebentou.
  - B. Sobre a linha da área de grande penalidade, no local mais próximo do ponto onde a bola rebentou.
  - C. No local onde rebentou.
  - D. Sobre a linha da área de grande penalidade, no local mais próximo do ponto onde a bola rebentou, na projeção em paralelo com a linha lateral.
- 18. Um golo foi obtido pela equipa "A" com um jogador a mais na superfície do jogo. Recomeçada a partida é que o árbitro se apercebe do erro. Como agir?**
- A. Na próxima interrupção adverte o infrator e considera válido o golo.
  - B. Interrompe o jogo, adverte o jogador infrator, valida o golo, recomeça com livre indireto e relata os factos.
  - C. Relata os factos.
  - D. Interrompe o jogo. Adverte o jogador infrator. Não valida o golo e relata os factos. Recomeça com livre indireto.
- 19. É obrigatório que o árbitro use o seu apito, para que se considere o jogo interrompido?**
- A. Sim. Se esse sinal a bola está em jogo.
  - B. Não. Sempre que a bola seja tocada por um substituto, por exemplo.
  - C. Não. Existem outras circunstâncias em que se considera não estar a bola em jogo.
  - D. Sim. Mesmo que tenha apitado de forma involuntária.
- 20. 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?**
- A. Interromper o jogo, advertir o jogador que ludibriou a lei por comportamento antidesportivo, recomeçar o jogo com um livre indireto no local da infração.
  - B. 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.
  - C. Interromper o jogo e recomeçar o jogo com um livre indireto no local onde o guarda-redes tocou a bola com a mão.
  - D. Validar o golo.