



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C3 Promo versão 1

Viseu, 25 de janeiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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. **Que condições o guarda-redes deve cumprir na execução de um pontapé penalti?**
 - a) Coloque uma parte dos pés em qualquer ponto da linha de baliza.
 - b) **Não toque nos postes, barra transversal ou rede das balizas.**
 - c) Tenha os dois pés na linha de baliza entre os postes.
 - d) Todas as afirmações acima estão corretas.

2. **Um jogador executa um lançamento lateral com uma mão e atira a bola a um adversário com a nítida intenção de o agredir. Como procedia?**
 - a) **Expulsava o executante do lançamento lateral por conduta violenta e recomeçava o jogo com lançamento lateral, a favor da equipa contrária.**
 - b) Expulsava o executante do lançamento lateral por conduta violenta e recomeçava o jogo com pontapé-livre direto ou pontapé de penálti.
 - c) Expulsava o executante do lançamento lateral por conduta violenta e recomeçava o jogo com lançamento lateral, para a mesma equipa.
 - d) Expulsava o executante do lançamento lateral por falta grosseira e recomeçava o jogo com um pontapé livre direto ou pontapé de penálti.

3. **Na marcação de um pontapé de penálti, o executante simula pontapear a bola depois de ter concluído a corrida, ao mesmo tempo que o guarda-redes transgride as Leis de Jogo. Como consequência do pontapé, a bola entra na baliza. Que decisões deve o árbitro tomar?**
 - a) **Não valida o golo e pune o executante com cartão amarelo e a sua equipa com pontapé livre indireto.**
 - b) Deve validar o golo, uma vez que houve duas infrações.
 - c) Não valida o golo e manda repetir o pontapé de penálti, advertindo os dois jogadores.
 - d) Nenhuma das decisões apresentadas anteriormente é totalmente correta.

4. **O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até quando?**
 - a) Que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.
 - b) Que o livre seja executado (que a bola se movimente).
 - c) Deve manter o braço nessa posição, se for claro que é possível obter golo diretamente desse mesmo pontapé.
 - d) **As respostas a) e c) estão corretas.**

5. Qual a diferença técnica e disciplinar se o guarda-redes dentro da sua área de penáلتi evitar que a bola entre na sua baliza nas seguintes situações: A) - Se desviar a bola com uma caneleira que segura na mão; B) – Se atirar uma bota à bola;
- Em ambas as situações o guarda-redes passou a ser como qualquer outro jogador, como tal a sua equipa será punida com pontapé de penáلتi.
 - Em ambas as situações o guarda-redes passou a ser como qualquer outro jogador, como tal é punido com cartão vermelho.
 - Em ambas as situações o guarda-redes passou a ser como qualquer outro jogador, como tal é punido com cartão amarelo e a sua equipa será punida com pontapé livre indireto.
 - Em ambas as situações o guarda-redes passou a ser como qualquer outro jogador, como tal é punido com cartão vermelho e a sua equipa será punida com pontapé de penáلتi.
6. Das situações que se seguem, quais as que se podem considerar advertências por comportamento antidesportivo?
- Comete, por imprudência, uma infração sancionada com um pontapé-livre direto.
 - Anula uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola.
 - Joga a bola quando vai sair do terreno depois de um deslize sobre o relvado para ficar na posse da bola.
 - Distrai de forma verbal um adversário num recomeço de jogo.
7. Um jogador muda de lugar e troca sua camisola com seu guarda-redes, sem autorização do árbitro. Momentos depois, toca a bola com as mãos. Que decisão toma o árbitro?
- Concede um pontapé penalti e adverte os dois jogadores.
 - Deixa o jogo continuar e adverte ambos os jogadores na próxima interrupção do jogo.
 - Deixa o jogo continuar.
 - As opções b) e c) podem estar corretas.
8. Após se terem iniciado os pontapés da marca de penáلتi, o árbitro mudou a baliza onde estavam a decorrer os pontapés. Terá agido corretamente?
- Não, após os pontapés se terem iniciado tal mudança não é possível.
 - Sim, o árbitro pode alterar a baliza onde são executados os pontapés desde que garanta a concordância de ambos os capitães de equipa.
 - Sim, se no entender do árbitro não existirem condições de segurança, ou no caso da baliza ou o terreno de jogo ficarem inutilizáveis.
 - Sim, mas apenas se a baliza estiver inutilizável.
9. Um jogador cede voluntariamente a bola com o pé para o seu guarda-redes, que falhou na receção e, em seguida, agarra a bola com as mãos dentro da área. O árbitro assinala livre indireto. No entanto, após indicação do árbitro assistente, retifica e recomeça o jogo com bola ao solo na área, entregando a bola ao guarda-redes. Esteve correto?
- Sim
 - Não, a bola ao solo deve ser executada fora da área de penalti
 - Não, a bola ao solo pode ser disputada por qualquer jogador defensor
 - Não, o árbitro não deveria ter aceitado a indicação do árbitro assistente
10. Quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, podemos afirmar:
- É sempre golo desde que não tenha ocorrido infração cometida pela equipa do marcador.
 - É sempre golo desde que não tenha ocorrido infração cometida pela equipa do defensor.
 - É sempre pontapé de baliza ou canto.
 - Todas as respostas anteriores não estão totalmente corretas.

11. A bola moveu-se claramente após o pontapé de saída executado no início da 2ª parte, pelo jogador nº 17 da equipa visitada. Contudo o mesmo jogador, por não ter a certeza da autorização do árbitro para o pontapé de saída, tocou de forma deliberada com a mão na bola. Neste caso o que decidir?
- a) Interrompe e recomeça com novo pontapé de saída.
 - b) Por jogar duas vezes seguidas, o árbitro assinala pontapé livre indireto.
 - c) Efetua bola ao solo.
 - d) Assinala livre direto, contra a equipa desse jogador.
12. Uma entrada em tackle negligente de um jogador atacante sobre um adversário, foi sancionada pelo árbitro com PLD e CA. Ao estabelecer contacto visual com o AA, o árbitro apercebe-se que a bandeira estava levantada para assinalar que a bola tinha saído do terreno de jogo, antes da infração. Como decidir?
- a) Pontapé de baliza, pontapé de canto.
 - b) Pontapé de baliza, pontapé de canto e CA.
 - c) Pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral e CA.
 - d) Pontapé de baliza, pontapé de canto, lançamento lateral.
13. Um jogador foi expulso após a saudação e antes do início do jogo. Como proceder?
- a) Pode completar a equipa um suplente inscrito, não contando como substituição, e ser indicado um novo suplente.
 - b) Pode ser substituído por um suplente designado, sendo que este não pode ser substituído; o número de substituições que a equipa pode efetuar não é reduzido.
 - c) Pode completar a equipa com um suplente inscrito, contando como substituição, ficando a equipa com menos um suplente.
 - d) A equipa inicia o jogo com 10 jogadores.
14. A recuperação do tempo perdido durante o jogo deve ser verificada em cada parte e prolongada se:
- a) Não houve atrasos devido aos checks e revisões efetuadas pelo VAR.
 - b) Sejam efetuadas substituições antes do início da 2ª parte do jogo.
 - c) O início do jogo seja depois da hora agendada.
 - d) Existe atraso significativo na celebração de golo.
15. O árbitro tem autoridade para exhibir cartões amarelos ou vermelhos e, quando o regulamento da competição o permitir, expulsar temporariamente o jogador, desde que entra no terreno de jogo para o começo deste e até:
- a) Depois deste terminar, excluir o intervalo.
 - b) Depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo, prolongamento e pontapés de penalti.
 - c) Depois de o jogo terminar, inclusive durante o intervalo e prolongamento.
 - d) Desde que chega às instalações e até ao final do jogo.
16. O jogo foi interrompido aos 40m da 2ªP por lesão grave de um jogador, tendo ocorrido nesta metade 4 substituições e não havendo mais motivos para o cálculo da compensação. Dado que a interrupção foi de 20 m, qual o momento em que o AA deve levantar a Placa e qual o tempo mínimo do tempo de compensação?
- a) A placa deve ser levantada no final do minuto 44, com 7m.
 - b) A placa deve ser levantada quando o jogo estiver prestes a reiniciar-se, com 27m.
 - c) A placa deve ser levantada quando o jogo estiver prestes a reiniciar-se, com 7m.
 - d) A placa deve ser levantada no final do minuto 64, com 2m.

17. Um jogador impede um LL colocando-se a menos de 2m do lançador. Este agride-o com a bola, depois de efetuar corretamente o lançamento. Sendo que a decisão disciplinar se considera de CA para o jogador que impediu e CV para o que agrediu, como recomeçar o jogo?
- a) Se o lançamento foi executado incorretamente, o impedimento é punido com PLI, mas como o lançador cometeu uma falta simultânea mais grave, o jogo deve recomeçar com PLD contra a equipa do lançador.
 - b) Se o lançamento foi executado corretamente, o impedimento é punido com PLI, mas como o lançador cometeu uma falta simultânea mais grave, o jogo deve recomeçar com PLD contra a equipa do lançador.
 - c) Se o lançamento foi executado corretamente, o impedimento é punido com PLD, mas como o lançador cometeu uma falta simultânea menos grave, o jogo deve recomeçar com PLI contra a equipa do lançador.
 - d) Se o lançamento foi executado incorretamente, o impedimento não será punido, mas como o lançador cometeu uma falta simultânea mais grave, o jogo deve recomeçar com PLD contra a equipa do lançador.
18. Um jogador anula uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola e o árbitro assinalou um pontapé de penalti. O que decidir no capítulo disciplinar?
- a) Expulsa o infrator.
 - b) Adverte por comportamento antidesportivo.
 - c) Não há lugar a punição.
 - d) Todas as respostas estão incorretas.
19. Um defensor começa a agarrar um atacante fora da sua área de penálti e prossegue a sua ação para o interior da área. O árbitro apita. Qual a decisão a tomar?
- a) Deve conceder um pontapé de penálti.
 - b) Deve conceder um pontapé- livre direto.
 - c) Deve conceder um pontapé- livre indireto.
 - d) Deve optar entre um livre direto ou pontapé de penálti.
20. A publicidade é permitida nas bandeiras das bandeiras de canto?
- a) Não.
 - b) Sim, em alguns casos.
 - c) Sim.
 - d) Não, em alguns casos.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C3 versão 1

Viseu, 25 de janeiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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 assinala 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. **Se o árbitro sinalizar/validar um golo antes que a bola entre na baliza e imediatamente perceber o seu erro, que deve fazer?**
 - a) Concede o golo se ele aconteceu no imediato.
 - b) Relata o facto no relatório, validando o golo.
 - c) Concede uma bola ao solo para o guarda-redes.
 - d) **Concede uma bola ao solo.**
2. **A publicidade é permitida nas balizas?**
 - a) Sim, antes do jogo começar e durante o intervalo.
 - b) **Não.**
 - c) Sim, mas não nas redes das balizas.
 - d) Sim, se a publicidade for colocada a um metro da linha de baliza e não atrapalhar o guarda-redes.
3. **Quando um jogador (incluindo o guarda-redes na sua área de penalti) efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão, tal como uma caneleira, depois do árbitro apitar por tal situação, como recomeçar o jogo?**
 - a) **Pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.**
 - b) Bola ao solo.
 - c) Pontapé-livre indireto.
 - d) Pontapé-livre direto.
4. **Um jogador executa um pontapé livre da sua própria área de penalti rapidamente e antes que seus adversários tenham possibilidade de sair dessa área. Que decisão toma o árbitro?**
 - a) Interrompe imediatamente o jogo e recomeça com bola ao solo.
 - b) Interrompe o jogo, adverte o jogador por não respeitar a distância regulamentar e concede um pontapé livre indireto.
 - c) Deixe o jogo continuar se o adversário não tocar na bola antes desta deixar a área de penalti.
 - d) **Nenhuma resposta está correta.**
5. **Um pontapé-livre não pode ser executado:**
 - a) Levantando a bola com um pé.
 - b) Levantando a bola com os dois pés em simultâneo.
 - c) Endossada para o lado.
 - d) **Todas as respostas estão erradas em face da questão colocada.**

6. Se um jogador morde um companheiro de equipa no terreno com a bola em jogo, como será sancionado?
- a) Com pontapé-livre direto ou PP e expulsão.
 - b) Com pontapé-livre indireto e expulsão.
 - c) Com pontapé-livre direto ou PP e advertência ou expulsão.
 - d) Com pontapé-livre direto e expulsão.
7. Um jogador (equipa A) cometeu uma infração para 2ª advertência no mesmo jogo. Pode o árbitro permitir que um pontapé livre rápido seja executado? E quando é que o árbitro deve advertir e expulsar o jogador?
- a) O árbitro só pode permitir um pontapé livre rápido se criar uma oportunidade muito boa de marcar golo e o procedimento disciplinar não foi iniciado.
 - b) O jogador deve ser advertido e expulso na próxima interrupção do jogo.
 - c) A menos que ele se envolva com o jogo, caso em que o árbitro interrompe, exhibe o 2.º amarelo, expulsa o jogador e recomeça com pontapé livre indireto.
 - d) Todas se complementam.
8. Prolonga-se a primeira parte do jogo para a execução de um pontapé de penálti. Depois de o árbitro apitar e antes da sua execução, um colega do executante entra na referida área. Como deve recomeçar o jogo.
- a) Com um pontapé de baliza ou pontapé de penálti.
 - b) Com pontapé de penálti ou pontapé de saída.
 - c) Com pontapé de penálti ou pontapé livre indireto.
 - d) Com pontapé livre indireto.
9. Um jogador defensor, na sua área de penalti, agarra um adversário e depois continua o seu ato. Ambos os jogadores acabam por sair da referida área. O árbitro apitou para sancionar a infração. Como deve ser recomeçado o jogo?
- a) Pontapé-livre direto.
 - b) Pontapé-livre indireto.
 - c) Pontapé de penalti.
 - d) Bola ao solo.
10. Um jogador da equipa A troca de lugar com o guarda-redes, sem dar conhecimento ao árbitro. O que deve este fazer ao aperceber-se da situação quando esta equipa inicia uma jogada de ataque?
- a) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com uma bola-ao-solo.
 - b) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção.
 - c) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto no local em que os jogadores se encontravam.
 - d) O árbitro deve advertir ambos os jogadores logo que a bola deixe de estar em jogo. Tal não deve acontecer se a alteração tiver ocorrido durante o intervalo.
11. Diga o que está determinado sobre um suplente inscrito. Escolha a opção correta:
- a) Um suplente inscrito que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.
 - b) Um suplente inscrito só pode ser expulso verbalmente.
 - c) Um suplente inscrito só pode jogar se tiver autorização da equipa técnica e do árbitro assistente.
 - d) Todas as respostas estão incorretas.

12. Após a obtenção de um golo, o árbitro verificou que se encontrava uma pessoa a mais no terreno de jogo, no momento em que o golo foi obtido. Então ele deve:
- a) Validar o golo se a pessoa a mais era um jogador da equipa que sofreu o golo.
 - b) Invalidar o golo se era um elemento estranho e não teve interferência no jogo.
 - c) Validar o golo se era um jogador expulso da equipa que obteve o golo.
 - d) Todas as respostas estão erradas.
13. O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até quando?
- a) Que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.
 - b) Que o livre seja executado (que a bola se movimente).
 - c) Deve manter o braço nessa posição, se for claro que é possível obter golo diretamente desse mesmo pontapé.
 - d) As respostas a) e c) estão corretas.
14. Numa disputa de bola, um jogador perde acidentalmente uma das suas botas, tendo continuado a jogar a bola durante 30 segundos, até rematar a mesma à baliza e marcar golo. Como proceder segundo as leis do jogo?
- a) O árbitro deveria ter interrompido o jogo de imediato e assinalado pontapé livre indireto contra a equipa do jogador que perdeu a bota.
 - b) O árbitro deverá validar o golo e o jogador deverá regularizar o seu equipamento.
 - c) O árbitro deverá advertir o jogador que perdeu a bota e validar o golo.
 - d) O árbitro deveria ter interrompido o jogo de imediato, advertido o jogador e recomeçado o jogo com pontapé livre indireto.
15. As Leis do Jogo permitem outras linhas na superfície de jogo para além das previstas para o futebol?
- a) Não, estão impedidas quaisquer linhas para além das previstas nas Leis do Jogo.
 - b) Sim, desde que sejam de cor diferente, claramente distintas das linhas de futebol.
 - c) Sim, em superfícies artificiais, desde que sejam de cor diferente, claramente distintas das linhas de futebol.
 - d) Não, exceto nos casos em que se trate de superfícies artificiais.
16. Um guarda-redes depois de tentar aliviar a bola com o pé, recebida esta de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa, caiu e agarrou a bola com a mão, quando esta se encaminhava para a baliza. Assim, perante tal situação qual a opção correta?
- a) Pontapé-livre indireto e cartão amarelo.
 - b) Pontapé-livre indireto e sem sanção disciplinar.
 - c) Deixar prosseguir o jogo.
 - d) Pontapé-livre indireto e cartão vermelho.
17. Qual a decisão correta?
- a) a) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro ou árbitro assistente ou quarto árbitro, depois destes se assegurarem que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.
 - b) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo desde que a hemorragia tivesse parado e que não exista sangue no equipamento.
 - c) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo.
 - d) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.

18. Se um jogador adversário se aproximar a 2 metros de distância do lançador de LL, com o intuito de impedir que tenha a possibilidade de enviar a bola a um colega, deve o árbitro:
- a) Advertir o adversário do lançador.
 - b) Advertir o colega do lançador.
 - c) Deixar efetuar a execução do lançamento lateral.
 - d) Advertir e assinalar PL indireto contra o adversário do lançador.
19. Sobre os pontapés da marca de penáti, escolha a opção correta:
- a) Um jogador substituído não pode ser advertido.
 - b) Um guarda-redes expulso pode ser substituído por qualquer jogador.
 - c) Um jogador que não seja o GR que esteja impossibilitado de continuar não pode ser substituído.
 - d) O árbitro pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipa estiver reduzida a menos de sete jogadores.
20. Na execução de um pontapé-livre, um jogador da equipa atacante foi colocar-se a 4 metros de distância da barreira defensiva, a qual era formada por cinco defensores. O que deve fazer o árbitro?
- a) Assinala pontapé-livre direto.
 - b) Assinala pontapé-livre indireto.
 - c) Adverte o jogador e assinala pontapé-livre indireto.
 - d) Ordena a execução do pontapé-livre.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C3 versão 2

Viseu, 25 de janeiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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. Um jogador da equipa A troca de lugar com o guarda-redes, sem dar conhecimento ao árbitro. O que deve este fazer ao aperceber-se da situação quando esta equipa inicia uma jogada de ataque?

- a) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com uma bola-ao-solo.
- b) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto no local onde a bola se encontrava aquando da interrupção.
- c) O árbitro deve interromper de imediato o jogo, advertir ambos os jogadores e o jogo recomeça com um pontapé livre indireto no local em que os jogadores se encontravam.
- d) O árbitro deve advertir ambos os jogadores logo que a bola deixe de estar em jogo. Tal não deve acontecer se a alteração tiver ocorrido durante o intervalo.

2. Diga o que está determinado sobre um suplente inscrito. Escolha a opção correta:

- a) Um suplente inscrito que seja expulso antes ou depois do pontapé de saída do jogo não pode ser substituído.
- b) Um suplente inscrito só pode ser expulso verbalmente.
- c) Um suplente inscrito só pode jogar se tiver autorização da equipa técnica e do árbitro assistente.
- d) Todas as respostas estão incorretas.

3. Após a obtenção de um golo, o árbitro verificou que se encontrava uma pessoa a mais no terreno de jogo, no momento em que o golo foi obtido. Então ele deve:

- a) Validar o golo se a pessoa a mais era um jogador da equipa que sofreu o golo.
- b) Invalidar o golo se era um elemento estranho e não teve interferência no jogo.
- c) Validar o golo se era um jogador expulso da equipa que obteve o golo.
- d) Todas as respostas estão erradas.

4. O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até quando?

- a) Que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.
- b) Que o livre seja executado (que a bola se movimente).
- c) Deve manter o braço nessa posição, se for claro que é possível obter golo diretamente desse mesmo pontapé.
- d) As respostas a) e c) estão corretas.

5. Numa disputa de bola, um jogador perde acidentalmente uma das suas botas, tendo continuado a jogar a bola durante 30 segundos, até rematar a mesma à baliza e marcar golo. Como proceder segundo as leis do jogo?
- a) O árbitro deveria ter interrompido o jogo de imediato e assinalado pontapé livre indireto contra a equipa do jogador que perdeu a bota.
 - b) O árbitro deverá validar o golo e o jogador deverá regularizar o seu equipamento.
 - c) O árbitro deverá advertir o jogador que perdeu a bota e validar o golo.
 - d) O árbitro deveria ter interrompido o jogo de imediato, advertido o jogador e recomeçado o jogo com pontapé livre indireto.
6. As Leis do Jogo permitem outras linhas na superfície de jogo para além das previstas para o futebol?
- a) Não, estão impedidas quaisquer linhas para além das previstas nas Leis do Jogo.
 - b) Sim, desde que sejam de cor diferente, claramente distintas das linhas de futebol.
 - c) Sim, em superfícies artificiais, desde que sejam de cor diferente, claramente distintas das linhas de futebol.
 - d) Não, exceto nos casos em que se trate de superfícies artificiais.
7. Um guarda-redes depois de tentar aliviar a bola com o pé, recebida esta de um lançamento lateral efetuado por um colega de equipa, caiu e agarrou a bola com a mão, quando esta se encaminhava para a baliza. Assim, perante tal situação qual a opção correta?
- a) Pontapé-livre indireto e cartão amarelo.
 - b) Pontapé-livre indireto e sem sanção disciplinar.
 - c) Deixar prosseguir o jogo.
 - d) Pontapé-livre indireto e cartão vermelho.
8. Qual a decisão correta?
- a) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro ou árbitro assistente ou quarto árbitro, depois destes se assegurarem que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.
 - b) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo desde que a hemorragia tivesse parado e que não exista sangue no equipamento.
 - c) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo.
 - d) O árbitro deve garantir que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o terreno de jogo. O jogador só pode regressar ao terreno de jogo após receber um sinal do árbitro, depois de este se assegurar que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento.
9. Se um jogador adversário se aproximar a 2 metros de distância do lançador de LL, com o intuito de impedir que tenha a possibilidade de enviar a bola a um colega, deve o árbitro:
- a) Advertir o adversário do lançador.
 - b) Advertir o colega do lançador.
 - c) Deixar efetuar a execução do lançamento lateral.
 - d) Advertir e assinalar PL indireto contra o adversário do lançador.
10. Sobre os pontapés da marca de penálti, escolha a opção correta:
- a) Um jogador substituído não pode ser advertido.
 - b) Um guarda-redes expulso pode ser substituído por qualquer jogador.
 - c) Um jogador que não seja o GR que esteja impossibilitado de continuar não pode ser substituído.
 - d) O árbitro pode interromper definitivamente o jogo, se uma equipa estiver reduzida a menos de sete jogadores.

11. Na execução de um pontapé-livre, um jogador da equipa atacante foi colocar-se a 4 metros de distância da barreira defensiva, a qual era formada por cinco defensores. O que deve fazer o árbitro?
- a) Assinala pontapé-livre direto.
 - b) Assinala pontapé-livre indireto.
 - c) Adverte o jogador e assinala pontapé-livre indireto.
 - d) **Ordena a execução do pontapé-livre.**
12. Se o árbitro sinalizar/validar um golo antes que a bola entre na baliza e imediatamente perceber o seu erro, que deve fazer?
- a) Concede o golo se ele aconteceu no imediato.
 - b) Relata o facto no relatório, validando o golo.
 - c) Concede uma bola ao solo para o guarda-redes.
 - d) **Concede uma bola ao solo.**
13. A publicidade é permitida nas balizas?
- a) Sim, antes do jogo começar e durante o intervalo.
 - b) **Não.**
 - c) Sim, mas não nas redes das balizas.
 - d) Sim, se a publicidade for colocada a um metro da linha de baliza e não atrapalhar o guarda-redes.
14. Quando um jogador (incluindo o guarda-redes na sua área de penalti) efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão, tal como uma caneleira, depois do árbitro apitar por tal situação, como recomeçar o jogo?
- a) **Pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.**
 - b) Bola ao solo.
 - c) Pontapé-livre indireto.
 - d) Pontapé-livre direto.
15. Um jogador executa um pontapé livre da sua própria área de penalti rapidamente e antes que seus adversários tenham possibilidade de sair dessa área. Que decisão toma o árbitro?
- a) Interrompe imediatamente o jogo e recomeça com bola ao solo.
 - b) Interrompe o jogo, adverte o jogador por não respeitar a distância regulamentar e concede um pontapé livre indireto.
 - c) Deixe o jogo continuar se o adversário não tocar na bola antes desta deixar a área de penalti.
 - d) **Nenhuma resposta está correta.**
16. Um pontapé-livre não pode ser executado:
- a) Levantando a bola com um pé.
 - b) Levantando a bola com os dois pés em simultâneo.
 - c) Endossada para o lado.
 - d) **Todas as respostas estão erradas em face da questão colocada.**
17. Se um jogador morde um companheiro de equipa no terreno com a bola em jogo, como será sancionado?
- a) **Com pontapé-livre direto ou PP e expulsão.**
 - b) Com pontapé-livre indireto e expulsão.
 - c) Com pontapé-livre direto ou PP e advertência ou expulsão.
 - d) Com pontapé-livre direto e expulsão.

18. Um jogador (equipa A) cometeu uma infração para 2ª advertência no mesmo jogo. Pode o árbitro permitir que um pontapé livre rápido seja executado? E quando é que o árbitro deve advertir e expulsar o jogador?
- a) O árbitro só pode permitir um pontapé livre rápido se criar uma oportunidade muito boa de marcar golo e o procedimento disciplinar não foi iniciado.
 - b) O jogador deve ser advertido e expulso na próxima interrupção do jogo.
 - c) A menos que ele se envolva com o jogo, caso em que o árbitro interrompe, exhibe o 2.º amarelo, expulsa o jogador e recomeça com pontapé livre indireto.
 - d) **Todas se complementam.**
19. Prolonga-se a primeira parte do jogo para a execução de um pontapé de penálti. Depois de o árbitro apitar e antes da sua execução, um colega do executante entra na referida área. Como deve recomeçar o jogo.
- a) Com um pontapé de baliza ou pontapé de penálti.
 - b) **Com pontapé de penálti ou pontapé de saída.**
 - c) Com pontapé de penálti ou pontapé livre indireto.
 - d) Com pontapé livre indireto.
20. Um jogador defensor, na sua área de penalti, agarra um adversário e depois continua o seu ato. Ambos os jogadores acabam por sair da referida área. O árbitro apitou para sancionar a infração. Como deve ser recomeçado o jogo?
- a) Pontapé-livre direto.
 - b) Pontapé-livre indireto.
 - c) **Pontapé de penalti.**
 - d) Bola ao solo.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C4/C5/CJ versão 1

Viseu, 25 de janeiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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.

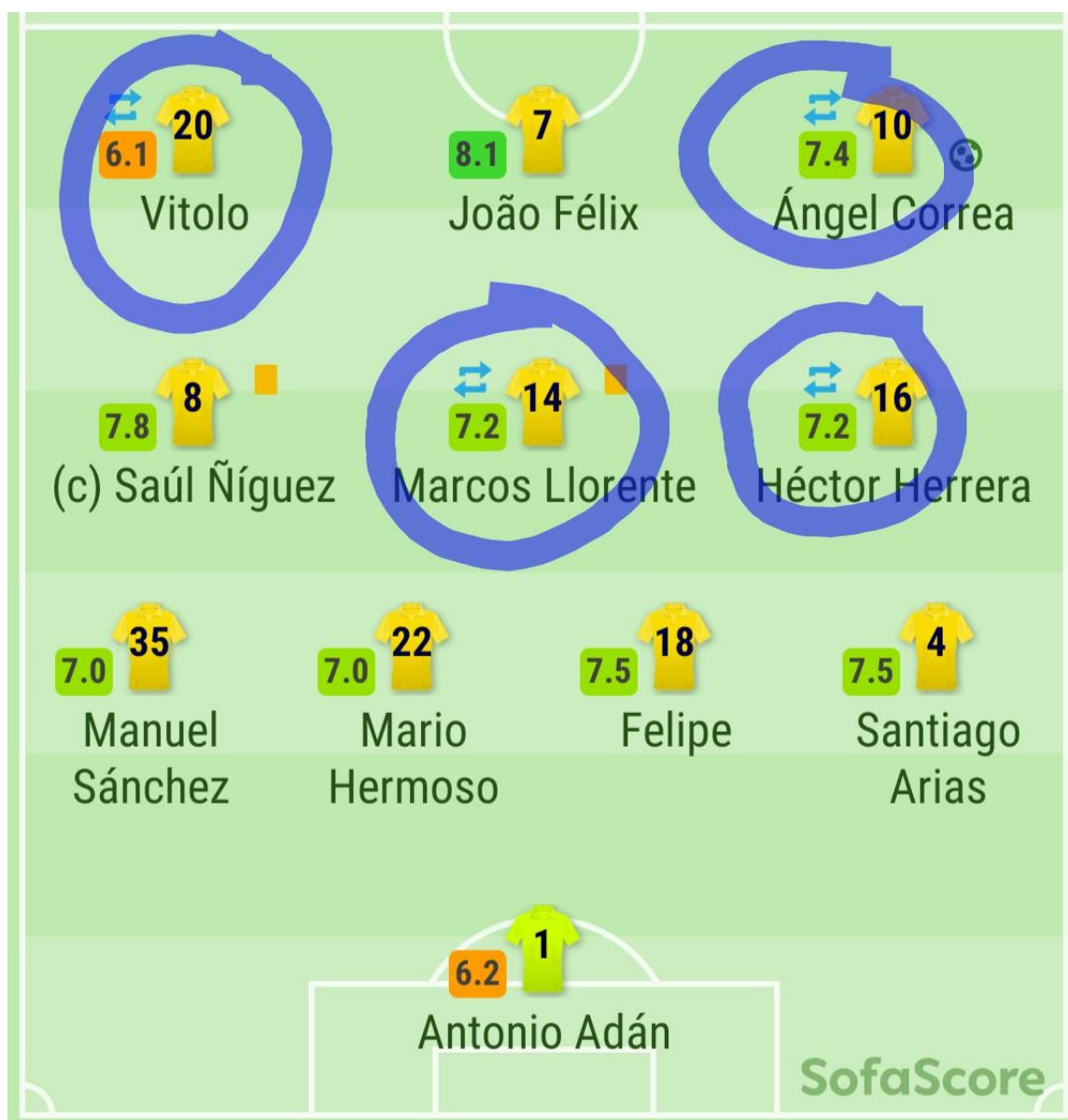
Qualquer tentativa, concretizada ou não, de utilização de meios ilícitos acarretará a anulação da prova considerando-se para todos os efeitos que a mesma não foi atingida e considerar-se-á como tendo obtida a classificação de zero (0) na mesma.

Não coloque o seu nome em nenhum local deste teste.

1. Quando um jogador (incluindo o guarda-redes na sua área de penalti) efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão, tal como uma caneleira, depois do árbitro apitar por tal situação, como recomendar o jogo?
 - a) Pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.
 - b) Bola ao solo.
 - c) Pontapé-livre indireto.
 - d) Pontapé-livre direto.
2. Um jogador num pontapé-livre indireto favorável à sua equipa, ao tentar colocar a bola no seu guarda-redes, acabou por introduzir a bola diretamente na sua baliza. O que decidir?
 - a) Ordenar a repetição do pontapé.
 - b) Assinalar golo, pois tratou-se de um PLI.
 - c) Indica pontapé de canto.
 - d) Assinala pontapé de baliza.
3. Se um jogador começa a agarrar um adversário fora da área de penalti e prossegue a sua ação para o interior da área, o árbitro deve então?
 - a) Conceder um pontapé de penalti.
 - b) Conceder um pontapé-livre direto.
 - c) Conceder um pontapé-livre indireto.
 - d) Depende dos intervenientes, para agir em conformidade em face da ação.
4. Um jogador que entra no terreno de jogo sem autorização e comete uma falta negligente. Qual a decisão em termos disciplinares?
 - a) Exibição de dois cartões amarelos.
 - b) Exibição de somente um cartão vermelho.
 - c) Só a exibição de um cartão amarelo.
 - d) Não há lugar a punição disciplinar.
5. Num pontapé de penalti é possível toque de calcanhar?
 - a) Não é possível.
 - b) Sim. Desde que a bola se mova para a frente.
 - c) Só com a parte lateral do pé.
 - d) Desde que o árbitro seja previamente avisado.

6. Depois do árbitro assinalar pontapé de penalti, o executante porque a sua equipa ganhava por 6-0, para mostrar solidariedade com a equipa adversária, após a autorização do árbitro, partiu ao encontro da bola e pontapeou esta para trás. Como agir?
- a) Se golo repete. Se falhar recomeça o jogo com pontapé de baliza.
 - b) Assinala pontapé-livre indireto e exhibe cartão amarelo.
 - c) **Assinala pontapé-livre indireto.**
 - d) Manda sempre repetir.
7. Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de forma a que o árbitro considere imprudente, negligente ou com força excessiva. Assim, das opções que se seguem, escolha a mais correta.
- a) Carregar e tentar saltar sobre.
 - b) Empurrar ou rasteirar ou tentar empurrar ou rasteirar.
 - c) **Dar ou tentar dar um pontapé.**
 - d) Tentar carregar ou tentar rasteirar.
8. Quando tiverem lugar mais do que uma infração ao mesmo tempo, o árbitro deve:
- a) **Punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático.**
 - b) Punir a primeira infração.
 - c) Punir a que ocorrer perto das áreas.
 - d) Depende da equipa infratora.
9. Um jogador que vai ser substituído recusa-se a sair do terreno de jogo. Nestas situações:
- a) O jogador é advertido;
 - b) **O jogo continua.**
 - c) O jogador é expulso.
 - d) O árbitro não recomeça o jogo.
10. Um suplente iniciou o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não foi informado dessa mudança. Assim, das alíneas que se seguem, qual a que poderá estar mais correta?
- a) O árbitro não permite que o suplente possa continuar em campo.
 - b) O árbitro adverte o suplente.
 - c) **O número de substituições não é reduzido.**
 - d) Todas as respostas anteriores estão corretas.
11. Na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penalti, estavam adversários dentro da referida área de penalti porque não tiveram tempo para sair. Nestas circunstâncias:
- a) **O árbitro deve permitir que o jogo prossiga.**
 - b) O árbitro não deve permitir que o jogo prossiga.
 - c) O árbitro deve sempre assinalar pontapé de penalti.
 - d) Nenhuma das opções está correta.
12. Um jogador substituído que entre no terreno de jogo sem a necessária autorização do árbitro e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, deve ser sancionado em termos disciplinares de que forma?
- a) Advertência.
 - b) Com a exibição de cartão amarelo duas vezes.
 - c) **Com expulsão.**
 - d) Trata-se de um substituído, pelo que só regista no relatório.

13. Um jogador anula uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola e o árbitro assinalou um pontapé de penalti. O que decidir no capítulo disciplinar?
- a) Expulsa o infrator.
 - b) **Adverte por comportamento antidesportivo.**
 - c) Não há lugar a punição.
 - d) Todas as respostas estão incorretas.
14. De acordo com a afirmação “Só podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos suplentes, aos jogadores substituídos, expulsos e aos elementos oficiais”, a mesma pode não corresponder ao que está determinado nas Leis do Jogo. Porquê?
- a) Não podem ser exibidos cartões aos elementos oficiais.
 - b) Não podem ser exibidos cartões aos elementos substituídos.
 - c) **Não podem ser exibidos cartões aos jogadores expulsos.**
 - d) Não podem ser exibidos cartões aos jogadores.
15. Numa simulação ilegal de um pontapé de penalti, qual a decisão para o resultado do pontapé, isto é, se golo ou falhado?
- a) É a mesma em ambas a situação será pontapé-livre indireto.
 - b) **É a mesma pontapé-livre indireto e advertência.**
 - c) Se golo manda repetir e adverte.
 - d) Todas as respostas anteriores estão erradas.
16. Quais são as medidas da marca de penalti?
- a) 21 cm de diâmetro.
 - b) 20 cm de diâmetro
 - c) **Não há medida obrigatória nas Leis do Jogo.**
 - d) 24 cm de diâmetro.
17. Se um jogador se deitar intencionalmente na bola por um tempo não razoável. O árbitro...
- a) Pune a sua equipa com um pontapé livre indireto.
 - b) **Adverte-o por comportamento antidesportivo e sanciona sua equipa com um pontapé livre indireto.**
 - c) Adverte-o por comportamento antidesportivo e pune sua equipa com um pontapé livre direto.
 - d) Deixe o jogo continuar.
18. Um jogador está a usar equipamentos ou jóias não autorizados / perigosos. Qual é a decisão do árbitro?
- a) O árbitro ordena ao jogador que retire o artigo em questão.
 - b) Saia do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo.
 - c) Deve ser advertido se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo.
 - d) **Todas se complementam.**
19. Se um jogador que solicite autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo, reentrar sem a sua autorização. Como deve ser recomeçado o jogo no caso de ter havido interferência?
- a) Pontapé livre direto em cima da linha lateral onde o jogador reentrou.
 - b) Pontapé livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
 - c) **Pontapé livre direto no local da interferência.**
 - d) Pontapé livre indireto no local da interferência.
20. Atendendo as leis de jogo, olhe atentamente a figura abaixo e diga o que lhe parece digno de registo:
- a) A equipa fez 4 substituições, o que é ilegal;
 - b) A equipa pode fazer ainda mais uma substituição, sempre, desde que seja o GR;
 - c) **Terá sido jogado prolongamento, razão para as 4 substituições;**
 - d) Não se verifica nenhuma situação diferente da realização de um jogo normal.





ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C4/C5/CJ versão 2

Viseu, 25 de janeiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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.

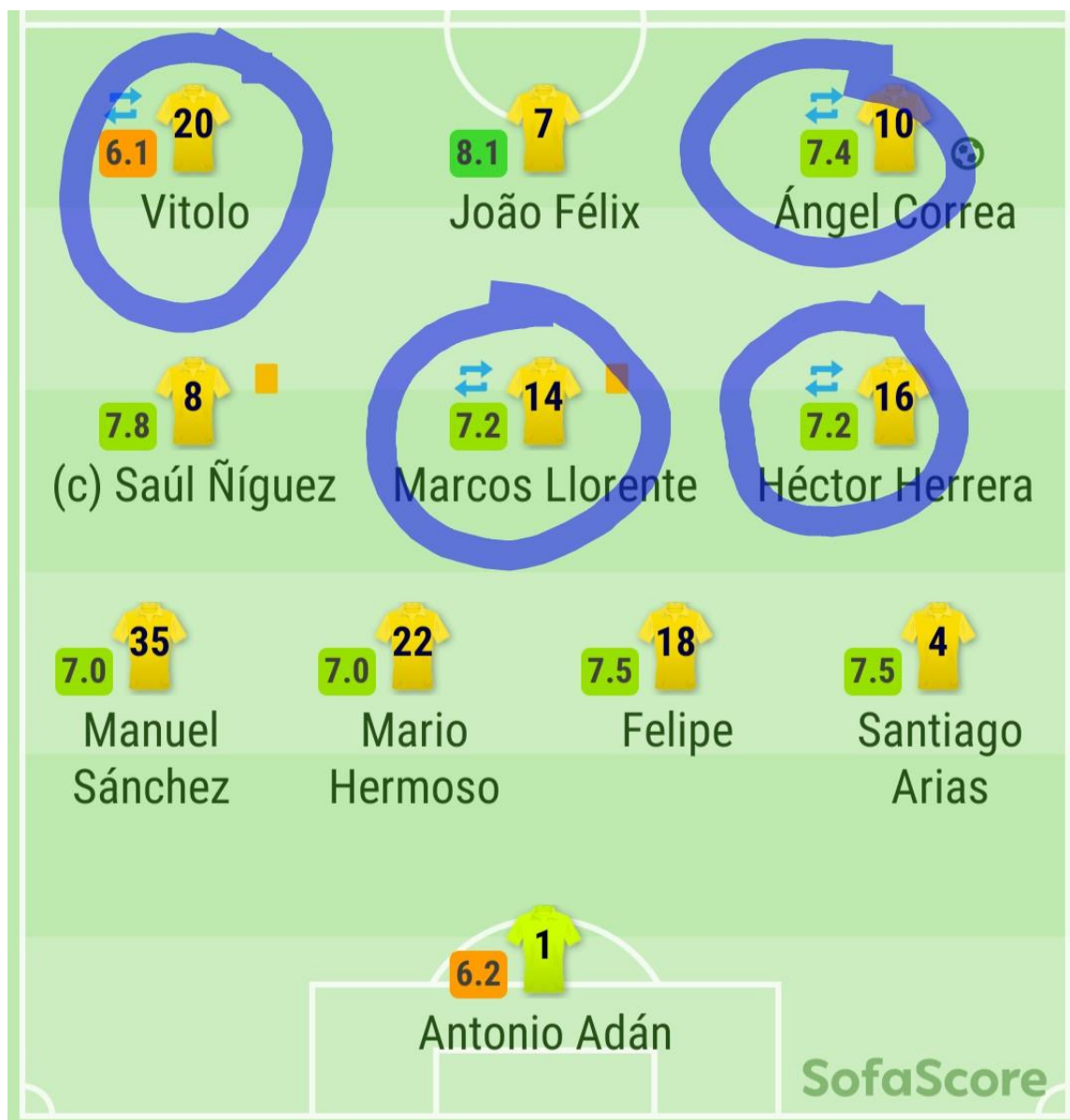
Qualquer tentativa, concretizada ou não, de utilização de meios ilícitos acarretará a anulação da prova considerando-se para todos os efeitos que a mesma não foi atingida e considerar-se-á como tendo obtida a classificação de zero (0) na mesma.

Não coloque o seu nome em nenhum local deste teste.

1. **Um jogador substituído que entre no terreno de jogo sem a necessária autorização do árbitro e interfira com o jogo ou com um adversário e impeça um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, deve ser sancionado em termos disciplinares de que forma?**
 - a) Advertência.
 - b) Com a exibição de cartão amarelo duas vezes.
 - c) **Com expulsão.**
 - d) Trata-se de um substituído, pelo que só regista no relatório.
2. **Numa simulação ilegal de um pontapé de penalti, qual a decisão para o resultado do pontapé, isto é, se golo ou falhado?**
 - a) É a mesma em ambas a situação será pontapé-livre indireto.
 - b) **É a mesma pontapé-livre indireto e advertência.**
 - c) Se golo manda repetir e adverte.
 - d) Todas as respostas anteriores estão erradas.
3. **Quais são as medidas da marca de penalti?**
 - a) 21 cm de diâmetro.
 - b) 20 cm de diâmetro
 - c) **Não há medida obrigatória nas Leis do Jogo.**
 - d) 24 cm de diâmetro.
4. **De acordo com a afirmação “Só podem ser mostrados os cartões amarelo e vermelho aos jogadores, aos suplentes, aos jogadores substituídos, expulsos e aos elementos oficiais”, a mesma pode não corresponder ao que está determinado nas Leis do Jogo. Porquê?**
 - a) Não podem ser exibidos cartões aos elementos oficiais.
 - b) Não podem ser exibidos cartões aos elementos substituídos.
 - c) **Não podem ser exibidos cartões aos jogadores expulsos.**
 - d) Não podem ser exibidos cartões aos jogadores.
5. **Se um jogador se deitar intencionalmente na bola por um tempo não razoável. O árbitro...**
 - a) Pune a sua equipa com um pontapé livre indireto.
 - b) **Adverte-o por comportamento antidesportivo e sanciona sua equipa com um pontapé livre indireto.**
 - c) Adverte-o por comportamento antidesportivo e pune sua equipa com um pontapé livre direto.
 - d) Deixe o jogo continuar.

6. Na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua própria área de penálti, estavam adversários dentro da referida área de penálti porque não tiveram tempo para sair. Nestas circunstâncias:
- a) O árbitro deve permitir que o jogo prossiga.
 - b) O árbitro não deve permitir que o jogo prossiga.
 - c) O árbitro deve sempre assinalar pontapé de penálti.
 - d) Nenhuma das opções está correta.
7. Um jogador está a usar equipamentos ou jóias não autorizados / perigosos. Qual é a decisão do árbitro?
- a) O árbitro ordena ao jogador que retire o artigo em questão.
 - b) Saia do terreno de jogo, na próxima interrupção de jogo, se ele não pode ou não quis retirá-lo.
 - c) Deve ser advertido se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo.
 - d) Todas se complementam.
8. Um jogador anula uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola e o árbitro assinalou um pontapé de penalti. O que decidir no capítulo disciplinar?
- a) Expulsa o infrator.
 - b) Adverte por comportamento antidesportivo.
 - c) Não há lugar a punição.
 - d) Todas as respostas estão incorretas.
9. Se um jogador que solicite autorização do árbitro para reentrar no terreno de jogo, reentrar sem a sua autorização. Como deve ser recomeçado o jogo no caso de ter havido interferência?
- a) Pontapé livre direto em cima da linha lateral onde o jogador reentrou.
 - b) Pontapé livre indireto no local em que a bola se encontrava no momento da interrupção.
 - c) Pontapé livre direto no local da interferência.
 - d) Pontapé livre indireto no local da interferência.
10. Quando um jogador (incluindo o guarda-redes na sua área de penalti) efetuar um contacto com a bola utilizando um objeto seguro na mão, tal como uma caneleira, depois do árbitro apitar por tal situação, como recomeçar o jogo?
- a) Pontapé-livre direto ou pontapé de penalti.
 - b) Bola ao solo.
 - c) Pontapé-livre indireto.
 - d) Pontapé-livre direto.
11. Um pontapé-livre direto é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de forma a que o árbitro considere imprudente, negligente ou com força excessiva. Assim, das opções que se seguem, escolha a mais correta.
- a) Carregar e tentar saltar sobre.
 - b) Empurrar ou rasteirar ou tentar empurrar ou rasteirar.
 - c) Dar ou tentar dar um pontapé.
 - d) Tentar carregar ou tentar rasteirar.
12. Um jogador num pontapé-livre indireto favorável à sua equipa, ao tentar colocar a bola no seu guarda-redes, acabou por introduzir a bola diretamente na sua baliza. O que decidir?
- a) Ordenar a repetição do pontapé.
 - b) Assinalar golo, pois tratou-se de um PLI.
 - c) Indica pontapé de canto.
 - d) Assinala pontapé de baliza.

13. Se um jogador começa a agarrar um adversário fora da área de penálti e prossegue a sua ação para o interior da área, o árbitro deve então?
- a) Conceder um pontapé de penálti.
 - b) Conceder um pontapé-livre direto.
 - c) Conceder um pontapé-livre indireto.
 - d) **Depende dos intervenientes, para agir em conformidade em face da ação.**
14. Um jogador que entra no terreno de jogo sem autorização e comete uma falta negligente. Qual a decisão em termos disciplinares?
- a) **Exibição de dois cartões amarelos.**
 - b) Exibição de somente um cartão vermelho.
 - c) Só a exibição de um cartão amarelo.
 - d) Não há lugar a punição disciplinar.
15. Num pontapé de penalti é possível toque de calcanhar?
- a) Não é possível.
 - b) **Sim. Desde que a bola se mova para a frente.**
 - c) Só com a parte lateral do pé.
 - d) Desde que o árbitro seja previamente avisado.
16. Depois do árbitro assinalar pontapé de penalti, o executante porque a sua equipa ganhava por 6-0, para mostrar solidariedade com a equipa adversária, após a autorização do árbitro, partiu ao encontro da bola e pontapeou esta para trás. Como agir?
- a) Se golo repete. Se falhar recomeça o jogo com pontapé de baliza.
 - b) Assinala pontapé-livre indireto e exhibe cartão amarelo.
 - c) **Assinala pontapé-livre indireto.**
 - d) Manda sempre repetir.
17. Quando tiverem lugar mais do que uma infração ao mesmo tempo, o árbitro deve:
- a) **Punir a infração mais grave, em termos de sanção, recomeço, dureza física e impacto tático.**
 - b) Punir a primeira infração.
 - c) Punir a que ocorrer perto das áreas.
 - d) Depende da equipa infratora.
18. Um jogador que vai ser substituído recusa-se a sair do terreno de jogo. Nestas situações:
- a) O jogador é advertido;
 - b) **O jogo continua.**
 - c) O jogador é expulso.
 - d) O árbitro não recomeça o jogo.
19. Um suplente iniciou o jogo em vez de um efetivo e o árbitro não foi informado dessa mudança. Assim, das alíneas que se seguem, qual a que poderá estar mais correta?
- a) O árbitro não permite que o suplente possa continuar em campo.
 - b) O árbitro adverte o suplente.
 - c) **O número de substituições não é reduzido.**
 - d) Todas as respostas anteriores estão corretas.
20. Atendendo as leis de jogo, olhe atentamente a figura abaixo e diga o que lhe parece digno de registo:
- a) A equipa fez 4 substituições, o que é ilegal;
 - b) A equipa pode fazer ainda mais uma substituição, sempre, desde que seja o GR;
 - c) **Terá sido jogado prolongamento, razão para as 4 substituições;**
 - d) Não se verifica nenhuma situação diferente da realização de um jogo normal.





ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C3 (2ª chamada)

Viseu, 19 de fevereiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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. **O guarda-redes, dentro da sua área penalti, pontapeia a bola. Esta bate no árbitro, fora da respetiva área de penalti, e muda a equipa de posse da bola (continua em jogo). Onde deve ser executada a bola ao solo?**
 - a) Dentro da área de penalti e para o guarda-redes
 - b) **No local onde bateu no árbitro e para a equipa do guarda-redes (último a tocar na bola)**
 - c) No local onde bateu no árbitro e para a equipa adversária do guarda-redes
 - d) Nenhuma das hipóteses anteriores está correta.

2. **O árbitro indica um pontapé-livre indireto levantando o braço ao alto por cima da cabeça. Deverá manter o braço nessa posição até quando?**
 - a) Que o livre seja executado e até que a bola toque noutro jogador ou saia do jogo.
 - b) Que o livre seja executado (que a bola se movimente).
 - c) Deve manter o braço nessa posição, se for claro que é possível obter golo diretamente desse mesmo pontapé.
 - d) **As respostas a) e c) estão corretas.**

3. **Num pontapé de saída haverá que considerar:**
 - a) **A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída.**
 - b) A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte.
 - c) A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda executa o pontapé de saída.
 - d) A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a direção que em ambas as partes do jogo, pretende atacar.

4. **Um jogador, na disputa da bola perto da sua área de penalti, perdeu acidentalmente uma bota. Ato contínuo agarrou-a, continuou a correr e ao ver a bola entrar na sua baliza jogou-a com o pé descalço, evitando deste modo um golo, tendo a bola saído pela sua linha de baliza. Que decisão deveria ter sido tomada?**
 - a) O árbitro deverá assinalar pontapé livre direto.
 - b) O árbitro deverá assinalar pontapé livre indireto.
 - c) **O árbitro deverá assinalar pontapé de canto.**
 - d) O árbitro deverá assinalar pontapé livre indireto no local onde o jogador agarrou a bota.

- 5. Dois jogadores, fora do terreno do jogo, agriem-se. Como recomeçar?**
- a) Se forem jogadores adversários, com pontapé livre direto a punir a equipa do que iniciou, em cima da linha lateral. Se forem jogadores da mesma equipa, com pontapé livre direto em cima da linha lateral;
 - b) Se forem jogadores adversários, com pontapé livre direto a punir a equipa do que iniciou, em cima da linha lateral. Se forem jogadores da mesma equipa, com pontapé livre indireto em cima da linha lateral;
 - c) Se forem jogadores adversários, com pontapé livre indireto a punir a equipa do que iniciou, em cima da linha lateral. Se forem jogadores da mesma equipa, com pontapé livre indireto em cima da linha lateral;
 - d) Em todos os casos, com pontapé livre direto a punir a equipa do que iniciou, em cima da linha lateral.
- 6. Um jogador com a bola em jogo joga-a para uma das balizas e marca um golo diretamente. O árbitro...**
- a) Valida o golo.
 - b) Concede um pontapé de baliza.
 - c) Concede um pontapé de canto.
 - d) Todas as respostas anteriores podem estar corretas.
- 7. Como deve o árbitro recomeçar o jogo se a bola rebentar em jogo?**
- a) Com bola ao solo.
 - b) Com um penalti.
 - c) Ambas podem estar corretas.
 - d) Nenhuma das opções acima está correta.
- 8. Um guarda-redes controla a bola com as mãos e chuta-a para o meio do campo. Devido ao efeito do vento, ela retorna à sua posição, evitando com o braço que a bola entre na sua baliza. Que decisão toma o árbitro?**
- a) Assinala pontapé livre indireto
 - b) Deixa prosseguir o jogo
 - c) Assinala pontapé livre indireto e adverte o guarda-redes
 - d) Assinala pontapé livre indireto e expulsa o guarda-redes
- 9. Um guarda-redes controla a bola com as mãos e chuta-a para o meio do campo. Devido ao efeito do vento, ela retorna à sua posição, evitando com o pé que a bola entre na sua baliza. Que decisão toma o árbitro?**
- a) Assinala pontapé livre indireto
 - b) Deixa prosseguir o jogo
 - c) Assinala pontapé livre indireto e adverte o guarda-redes
 - d) Assinala pontapé livre indireto e expulsa o guarda-redes
- 10. Na revisão prévia aos intervenientes no jogo o árbitro verifica que um jogador usa uma joia. Ordena-lhe que a retire, mas este nega-se. Que fará o árbitro?**
- a) Expulsa-o, mas permite a sua substituição porque o jogo ainda não começou.
 - b) Adverte-o, implora que a retire e se o mesmo continua com a mesma atitude, expulsa-o.
 - c) Expulsa-o, não permitindo a sua substituição.
 - d) Não permitirá que o mesmo participe no jogo, não tomando qualquer medida disciplinar.
- 11. Qual das seguintes infrações dá origem a pontapé livre direto?**
- a) Tentar agarrar um adversário.
 - b) Tentar jogar a bola com a mão.
 - c) Tentar rasteirar um adversário.
 - d) Nenhuma das anteriores é correta.

- 12. Um árbitro poderá exhibir cartões amarelos e vermelhos a ...**
- a) Jogadores, substitutos e substituídos.
 - b) Jogadores.
 - c) Jogadores, substitutos, substituídos e elementos oficiais.
 - d) Jogadores e substituídos.
- 13. Em qual dos seguintes pontapés não existe fora de jogo?**
- a) Num pontapé de baliza.
 - b) Quando o guarda-redes pontapeia a bola depois de soltá-la das mãos.
 - c) Ambas são corretas.
 - d) Nenhuma das anteriores é correta.
- 14. Com quanto tempo de antecedência deve a equipa de arbitragem chegar ao estádio para a direção do jogo para o qual está nomeada?**
- a) Com pelo menos uma hora antes do início do jogo.
 - b) Obrigatoriamente uma hora e meia antes do início do jogo.
 - c) Com pelo menos 30 minutos antes do início do jogo.
 - d) Todas estão erradas.
- 15. É obrigatório que as equipas tenham um guarda-redes?**
- a) Sim.
 - b) Não, é um direito ao qual elas podem renunciar.
 - c) Sim, a menos que eles não tenham equipamentos diferentes para jogar nessa posição.
 - d) Nenhuma das opções acima está correta.
- 16. Qual é o método determinado pelas Leis para realizar o sorteio antes do jogo?**
- a) O lançamento de uma moeda.
 - b) Um qualquer, de forma aleatória.
 - c) Não há nenhum especificado.
 - d) Nenhuma das opções acima está correta.
- 17. Se na opinião do árbitro um jogador está gravemente lesionado ...**
- a) Interrompe o jogo e recomeça com uma bola ao solo.
 - b) Permitirá a assistência ao jogador na próxima interrupção do jogo.
 - c) Ordenará às equipas que coloquem a bola fora do terreno para que o jogador lesionado possa ser tratado.
 - d) Nenhuma das opções acima está correta.
- 18. A bola estará em jogo ...**
- a) Se ressaltar numa das bandeiras de canto e continuar no terreno do jogo.
 - b) Se tocar no árbitro, árbitro assistente ou árbitro assistente adicional localizado dentro do terreno, em alguns casos.
 - c) Ambas estão corretas.
 - d) Nenhuma das alternativas acima está correta.
- 19. Qual é o nome da Lei que indica o tempo do prolongamento?**
- a) A duração do jogo
 - b) Determinação do resultado do jogo
 - c) O começo e o recomeço do jogo
 - d) Nenhuma das anteriores está correta
- 20. Após a obtenção de um golo, o árbitro verificou que se encontrava uma pessoa a mais no terreno de jogo, no momento em que o golo foi obtido. Então ele deve:**
- a) Validar o golo se a pessoa a mais era um jogador da equipa que sofreu o golo.
 - b) Invalidar o golo se era um elemento estranho e não teve interferência no jogo.
 - c) Validar o golo se era um jogador expulso da equipa que obteve o golo.
 - d) Todas as respostas estão erradas.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE VISEU

CONSELHO DE ARBITRAGEM

2ª ARA Futebol – C4/C5/CJ (2ª Chamada)

Viseu, 19 de fevereiro de 2020

ÉPOCA 2019/2020

TESTE ESCRITO de LEIS DE JOGO (Árbitros)

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. Qual é o nome da Lei que indica o tempo do prolongamento?

- a) A duração do jogo
- b) Determinação do resultado do jogo
- c) O começo e o recomeço do jogo
- d) Nenhuma das anteriores está correta

2. Qual o número mínimo de jogadores para que uma equipa possa iniciar ou continuar um jogo?

- a) 6
- b) 11
- c) 7
- d) 14

3. Um substituto entra no terreno do jogo sem autorização do árbitro e toca a bola com a mão, de forma deliberada. Como deve o árbitro recomendar o jogo?

- a) Pontapé livre indireto onde a bola se encontrava.
- b) Pontapé livre direto ou pontapé penalti.
- c) Pontapé livre indireto onde o jogador entrou no terreno.
- d) Bola ao solo.

4. A medida de 2.44m das balizas mede-se ... ?

- a) Desde o solo ao bordo superior da barra.
- b) Desde o solo à barra.
- c) Desde o solo à parte central da barra.
- d) Desde o solo ao bordo inferior da barra.

5. Assinala o enunciado correto.

- a) Não são permitidas mais de 4 bandeiras no terreno do jogo e imediações.
- b) Não é obrigatório haver bandeiras no terreno do jogo.
- c) É obrigatório que existam pelo menos 4 bandeiras no terreno do jogo e imediações.
- d) Em jogos internacionais é obrigatório que haja 6 bandeiras no terreno do jogo e imediações.

6. Qual é a lei 2?

- a) O número de jogadores.
- b) Os árbitros assistentes.

c) A bola.

d) Nenhuma das anteriores é correta.

7. Um jogador, substituto ou substituído expulso ...

a) Ocupará o seu lugar no banco.

b) Não poderá continuar a ver o jogo.

c) Não poderá situar-se, nem no banco, nem na área técnica.

d) Não poderá situar-se no banco, mas sim na área técnica.

8. Ao executar um pontapé de canto, o executante pontapeia sem intenção a bandeirola, que cai, só depois pontapeando a bola. O árbitro ...

a) Manda repetir o pontapé de canto.

b) Concede uma bola ao solo.

c) Manda repetir o pontapé de canto e adverte o executante.

d) Assinala pontapé livre indireto.

9. Um jogador está em posição de fora de jogo no momento em que um colega de equipa remata a bola para a baliza. A bola bate no poste e é tocada pelo jogador acima mencionado. O árbitro...

a) Assinala fora de jogo.

b) Assinala fora de jogo se o jogador está em posição de fora de jogo quando a bola tocar nos postes.

c) Deixa o jogo continuar.

d) Nenhuma das opções acima está correta.

10. Quais as partes do corpo incluídas para avaliar a posição de fora de jogo?

a) A cabeça.

b) O corpo e a cabeça.

c) O corpo, cabeça e pés.

d) O corpo, cabeça, pés e braços.

11. Num lançamento lateral executado incorretamente, a bola vai diretamente para um jogador adversário. O árbitro...

a) Ordena a repetição do lançamento lateral.

b) Permite a continuidade do jogo com respeito à vantagem.

c) Concede lançamento lateral à equipa adversária e adverte o jogador se ele é reincidente.

d) Concede lançamento lateral à equipa adversária.

12. Qual é a distância mínima dos adversários num lançamento lateral?

a) Não existe.

b) 2 metros.

c) 3 metros.

d) 9.15 metros.

13. Um jogador executa um pontapé penalti e a bola bate no poste. Sem ninguém a tocar, ele toca a bola novamente. O árbitro ...

a) Assinala pontapé livre indireto.

b) Assinala fora de jogo.

c) Deixa continuar o jogo.

d) Recomeça com bola ao solo.

14. Um jogador, voluntariamente, atrasa a bola ao seu guarda-redes com o joelho, tendo este agarrado a bola com a mão dentro de sua área. O árbitro...

a) Deixa o jogo continuar.

b) O árbitro assinala pontapé livre indireto onde o jogador estava.

c) O árbitro assinala pontapé livre direto.

d) O árbitro assinala pontapé livre indireto onde o guarda-redes estava.

15. Em que recomeços o árbitro deve identificar o executante?

- a) Num pontapé livre com barreira
- b) Num pontapé penalti.**
- c) Num pontapé de saída.
- d) Nenhuma das anteriores é correta.

16. Como se sanciona a ação de um jogador simular haver sido vítima de uma falta?

- a) Só será sancionado se o jogador reclamar a falta.
- b) Com pontapé-livre indireto e advertência.**
- c) Com pontapé-livre direto e advertência.
- d) Não é sancionado, pois faz parte do futebol.

17. Em qual dos seguintes recomeços pode existir fora do jogo?

- a) Pontapé de baliza.
- b) Lançamento lateral.
- c) Pontapé de canto.
- d) Nenhuma das opções acima está correta.**

18. Que materiais são proibidos em acessórios de joalheria (joias)?

- a) Os metálicos.
- b) Os de couro.
- c) A borracha.
- d) Todos são proibidos.**

19. Qual das seguintes ações é punida com advertência (cartão amarelo)?

- a) Comportamento antidesportivo.**
- b) Conduta violenta.
- c) Falta grosseira.
- d) Todas incorretas.

20. Quantos jogadores podem disputar uma bola ao solo?

- a) Um por cada equipa.
- b) Os que pretenderem fazê-lo.**
- c) Um no máximo por cada equipa.
- d) Um por cada equipa, excluindo os guarda-redes.