

REGRAS OFICIAIS DO BEACH SOCCER
FIFA – FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION
2006

Regras Oficiais do Beach Soccer
FIFA – Fédération Internationale de Football Association
2006

Todos os direitos reservados. Fica vedada a reprodução ou tradução deste manual, no todo ou em parte, de qualquer forma, sem a autorização expressa da FIFA.

Publicação da Fédération Internationale de Football Association.
FIFA-Strasse 20, P.O. Box, CH8044, Zurique, Suíça.

Caso haja divergência de interpretação entre as várias versões deste manual de Regras Oficiais do Beach Soccer, prevalecerá a versão no idioma inglês.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. BLATTER (Suíça)
Secretário-Geral: Urs LINSI (Suíça)
Endereço: FIFA-Strasse 20
P.O. Box
8044 Zurique, Suíça
Telefone: +41-(0)43-222-7777
Fax: +41-(0)43-222-7878
Website: www.FIFA.com

COMISSÃO DE FUTSAL E BEACH SOCCER

Presidente: Ricardo Terra TEIXEIRA (Brasil)
Vice-Presidente: Isaac David SASSO SASSO (Costa Rica)
Associados: Junji OGURA (Japão)
Tom VAN DER HULST (Países Baixos)
Álvaro MELO FILHO (Brasil)
Petr FOUSEK (República Checa)
Colin KLASS (Guiana)
Anthony WILLIAMS (Nigéria)
Rafael Ignacio TINOCO KIPPS (Guatemala)
Wandy BATANGTARIS (Indonésia)
Alberto VILAR (Espanha)
Richard KING LAI (Guam)
Lambert MALTOCK (Vanuatu)
Juan CUSCÓ (Espanha)
Vairani DAVIO (Taiti)
Samir ZAHHER (Egito)

Alterações/Emendas

Mediante aprovação das associações filiadas e observados os princípios gerais das Regras Oficiais ora dispostas, será permitido alterar ou propor emendas às Regras Oficiais no caso de jogadores com idade inferior a 16 anos, jogadores do sexo feminino, jogadores veteranos (acima de 35 anos de idade) e portadores de deficiência física.

As Regras Oficiais poderão sofrer as seguintes alterações, isoladamente ou em conjunto:

- dimensões do campo;
- dimensões, peso e material de confecção da bola;
- distância entre as traves da baliza e altura do travessão com relação ao solo;
- duração dos períodos da partida;
- número de jogadores.

Não serão permitidas quaisquer emendas às Regras Oficiais sem a prévia autorização da Diretoria da International Football Association Board.

Gênero

Por razões de simplificação textual do texto das Regras Oficiais do Beach Soccer, a referência a árbitros, cronometristas, jogadores e membros da comissão técnica será feita exclusivamente no gênero masculino, aplicando-se, entretanto, a jogadores de ambos os sexos.

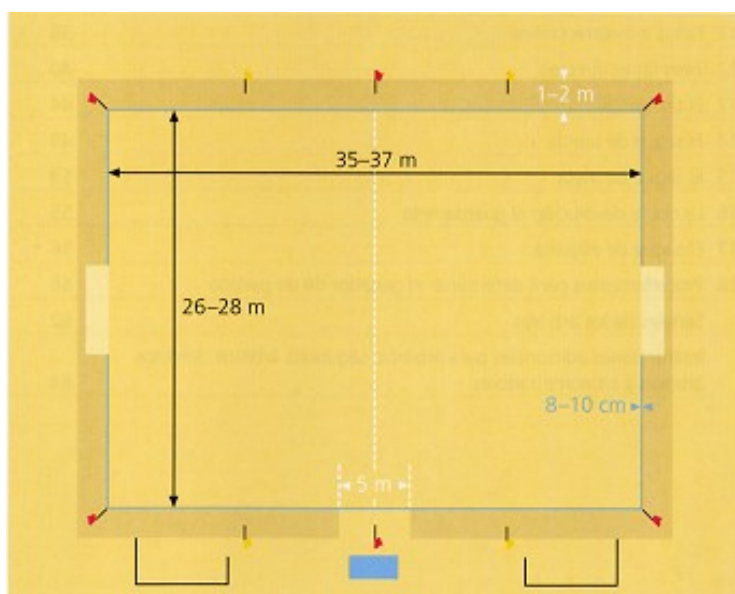
Índice	Página
1 – O Campo	03
2 – A Bola	06
3 – Número de Jogadores	08
4 – Equipamento dos Jogadores	10
5 – Árbitro e Segundo Árbitro	12
6 – Cronometrista e Terceiro Árbitro	14
7 – Duração da Partida	16
8 – Início e Reinício de Jogo	17
9 – Bola em Jogo e Bola Fora de Jogo	19
10 – Método de Consignação de Gols	20
11 – Faltas e Infrações Disciplinares	21
12 – Tiro Livre	24
13 – Pênalti	26
14 – Lateral	29
15 – Tiro de Meta	31
16 – Retorno de Bola	32
17 – Escanteio	33
18 – Procedimentos para Determinar a Equipe Vencedora	34
Sinais dos Árbitros	36
Instruções Adicionais para o Árbitro, Segundo Árbitro, Terceiro Árbitro e Cronometrista	37

REGRA Nº 1: O CAMPO

Superfície do campo

A superfície do campo deverá ser composta por areia e deverá ser plana, sem pedregulhos, conchas ou quaisquer outros objetos que possam vir a causar contusão aos jogadores.

No caso de jogos internacionais, a areia deverá ser do tipo fino e ter a profundidade mínima de 40 cm. Deverá, ainda, ser peneirada até considerada apropriada para o jogo. Não poderá ser áspera nem conter pedregulhos ou quaisquer outros elementos perigosos. Entretanto, a areia não deverá ser fina a ponto de provocar poeira que possa aderir à pele.



Dimensões

O campo deverá ter a forma retangular. O comprimento das linhas laterais deverá ser maior do que o comprimento das linhas de fundo.

Comprimento: 35m – 37m.

Largura: 26m – 28m.

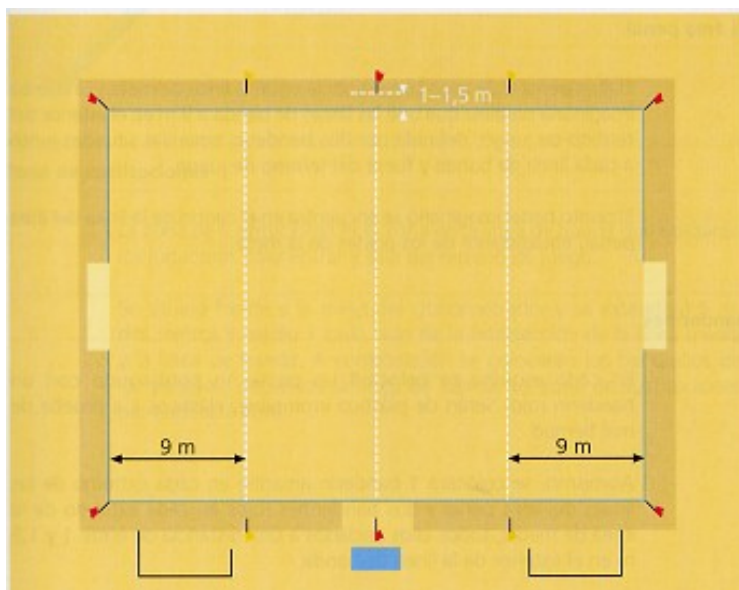
Demarcação do campo

Os limites do campo são determinados por linhas que pertencem à área que demarcam. As duas linhas de maior comprimento são denominadas linhas laterais. As duas linhas de comprimento menor são denominadas linhas de fundo. Não há linha no espaço compreendido entre as traves da baliza.

Todas as linhas têm largura entre 8cm e 10cm, sendo confeccionadas com fita azul (ou colorida) para efeito de contraste com a areia. A fita deve ser flexível e de material resistente que não machuque os pés dos jogadores. As linhas devem ser firmemente fixadas à areia com grampos especiais em todos os ângulos e na metade de cada linha lateral. Nos gols, as linhas serão afixadas através de anéis de borracha anexados às traves.

O campo é dividido em duas partes iguais por uma linha imaginária entre duas bandeiras vermelhas colocadas do lado de fora do campo de jogo.

O meio dessa linha imaginária será o ponto exato da saída de jogo e de determinados tiros livres diretos.



Área de pênalti

A área de pênalti corresponde à área entre a linha de fundo e uma linha paralela imaginária traçada entre as linhas laterais, a 9m de distância da linha de fundo, demarcada por duas bandeiras amarelas posicionadas próximo às linhas laterais, do lado de fora do campo.

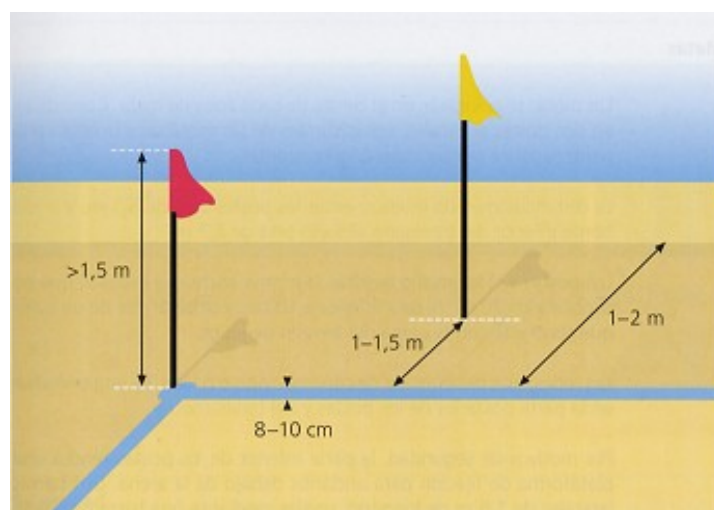
A marca imaginária de pênalti ficará na metade da linha da área de pênalti, em posição equidistante às traves do gol.

Bandeiras

Cada ângulo do campo será demarcado por uma haste não pontiaguda e uma bandeira vermelha confeccionada com plástico durável, dobrável e à prova de intempéries do tempo.

Deverá colocar-se uma bandeira amarela no fim de cada linha imaginária demarcatória da área de pênalti, além de duas bandeiras vermelhas em cada lado da linha de meio de campo. Todas as bandeiras deverão ser firmemente afixadas a uma distância entre 1m e 1,5m do lado de fora das linhas laterais.

Os mastros das bandeiras deverão ter, no mínimo, 1,5m de altura.



Zona de substituição

A zona de substituição corresponde à área na linha lateral pela qual os jogadores entram e saem do campo de jogo.

Situa-se em frente à mesa do cronometrista com medida máxima de 5m, dispondo de 2,5m de distância de cada lado do ponto de junção da linha de meio de campo e da linha lateral. Os bancos dos times localizam-se atrás das linhas laterais de modo a manter livre a zona de substituição.

Balizas

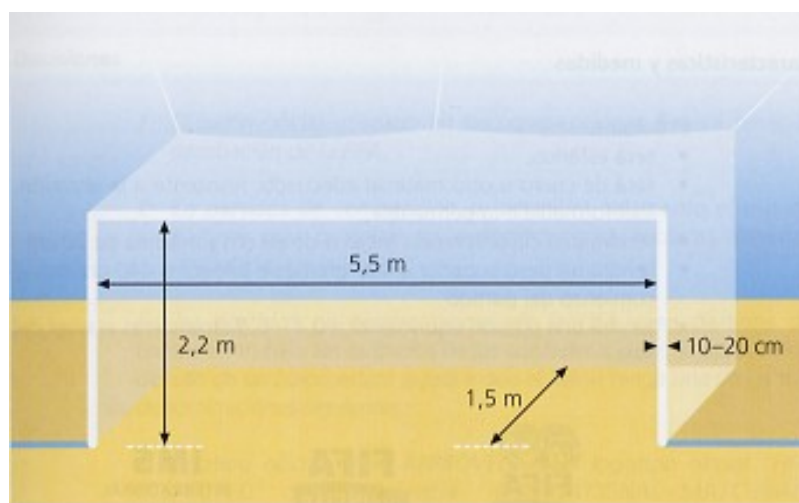
As balizas deverão ser posicionadas na metade de cada linha de fundo. Consistem de dois postes (traves) em posição vertical, equidistantes dos ângulos do campo e unidas por uma barra (travessão) disposta horizontalmente.

A distância (medida interna) entre as traves é 5,5m. A distância entre a margem inferior do travessão e o solo é 2,2m.

Ambas as traves e o travessão têm o mesmo diâmetro e espessura: 10cm no mínimo e 20cm no máximo. Deverão ser pintadas em cor contrastante com a areia.

As redes são confeccionadas de linho, juta ou *nylon*; devendo estar presas às traves e ao travessão por trás.

Por questões de segurança, cada trave conterá uma sapata para ser enterrada na areia. Anexam-se duas barras horizontais de 1,5m de comprimento à parte de trás de cada trave. Tais barras são unidas por uma barra ou corrente no lado de trás e cobertas por plástico, com ganchos e nós em cada extremidade, dispostas na superfície da areia. A barra (ou corrente) também deverá ser enterrada na areia.



Segurança

O campo deverá ser circundado por uma zona de perímetro de segurança com medida de 1m a 2m de largura.

As balizas poderão ser portáteis, devendo, entretanto, estar firmemente afixadas na areia durante a partida.

REGRA Nº 2: A BOLA

Características e dimensões

A bola deverá:

- ter forma esférica;
- ser confeccionada com couro ou qualquer outro material resistente a pressão (isto é, que mantenha a forma), à abrasão;
- ser impermeável;
- ter circunferência mínima de 68cm e máxima de 70cm;
- ter peso mínimo de 400g e máximo de 440g quando do início da partida;
- ter pressão equivalente a 0,4-0,6 atmosferas ao nível do mar.



Substituição de bola defeituosa

Se a bola estourar ou apresentar defeito durante a partida:

- a partida deverá ser interrompida; e
- a partida será reiniciada conforme previsto na Regra nº 8.

Se a bola estourar ou apresentar defeito fora do andamento do jogo (na saída de bola, tiro de meta, escanteio, tiro livre direto, cobrança de pênalti ou lateral):

- a partida será reiniciada conforme previsto nas Regras.

Decisões

1. A bola oficial utilizada nas partidas deverá ser previamente aprovada pela FIFA.

2. Em partidas de competições, somente será permitido o uso de bolas que satisfaçam aos requisitos técnicos mínimos estipulados na Regra nº 2.

Nas partidas de competição da FIFA, assim como nas partidas organizadas sob os auspícios das confederações, a aceitação do uso de uma bola estará condicionada à apresentação de uma das três designações abaixo, na própria bola:

- o logo oficial “FIFA APPROVED” [“APROVADA PELA FIFA”] ou o logo oficial “FIFA INSPECTED” [“INSPECIONADA PELA FIFA”] ou a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD” [“PADRÃO INTERNACIONAL DE BOLA DE JOGO”].

Tal designação indica que a bola foi oficialmente testada e considerada conforme as exigências técnicas específicas, as quais variam entre as categorias e complementam os requisitos mínimos estipulados na Regra nº 2. Cabe à FIFA emitir a relação de requisitos mínimos específicos para cada categoria respectivamente, bem como selecionar os institutos responsáveis pela realização dos testes de qualidade.

As competições de associações poderão exigir o uso de bolas contendo qualquer uma das três designações acima.

Em todas as demais partidas, a bola utilizada deverá obedecer ao previsto na Regra nº 2.

Na hipótese de uma associação exigir, nas suas próprias competições, a utilização de uma bola contendo os logos “FIFA APPROVED” ou “FIFA INSPECTED”, deverá também permitir o uso de bolas contendo a designação “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”, isenta do pagamento de *royalties*.

REGRA Nº 3: NÚMERO DE JOGADORES

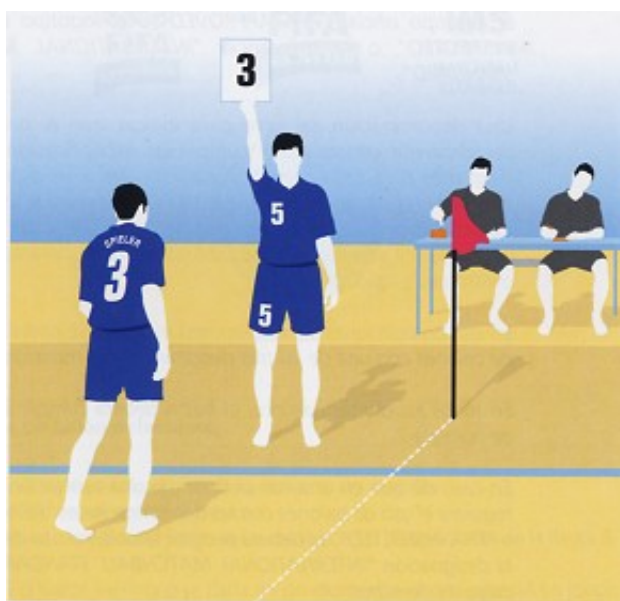
Jogadores

A partida será disputada por duas equipes. Cada equipe deverá conter 5 jogadores no máximo, sendo um deles o goleiro.

Procedimento de substituição de jogadores

Será permitida a utilização de reservas em qualquer partida disputada sob as regras de uma competição oficial organizada pela FIFA, por uma confederação ou por uma associação.

O número máximo permitido de reservas é cinco.



Não há limite máximo para o número de substituições permitidas durante uma partida. Um jogador que foi substituído poderá retornar ao jogo como substituto de um outro.

A substituição poderá ocorrer a qualquer momento da partida, estando a bola em jogo ou não, observadas as seguintes condições:

- O jogador que desejar entrar no jogo deverá sinalizar sua intenção erguendo, acima de sua cabeça, uma placa com o número do jogador que pretende substituir.
- O jogador a ser substituído sai do jogo pela zona de substituição de seu próprio time.
- O jogador substituto entra em campo pela zona de substituição de seu próprio time somente depois que o jogador substituído cruzou a linha lateral completamente para fora do campo.
- Mesmo não sendo convocado para entrar na partida, o reserva estará sempre sujeito à autoridade e à jurisdição dos árbitros.
- A substituição estará completa quando o reserva que está entrando no jogo entregar ao jogador substituído a placa com o número deste último, fora do campo de jogo. Nesse ponto, o reserva passa a estar em jogo; e o jogador substituído deixa de estar em jogo.

O cronômetro não deverá ser paralisado durante as substituições.

Substituição de goleiro

Os goleiros poderão ser substituídos em qualquer momento da partida. O cronômetro não será paralisado ao se proceder à substituição de um goleiro.

Qualquer jogador poderá tomar o lugar do goleiro, observadas as seguintes condições:

- o árbitro deverá ser informado antes da substituição; e
- o jogador deverá usar uma camisa de goleiro.

Infrações/Sanções

Se, durante uma substituição, o jogador entrar no campo (no caso do reserva) ou sair do campo (no caso do jogador substituído) fora da área de substituição de seu próprio time ou, ainda, se infringir o procedimento de substituição (exceto no caso de contusão ou conforme previsto na Regra nº 4), ocorrerá o seguinte:

- o jogo será paralisado;
- o jogador infrator será advertido, receberá cartão amarelo e deverá retirar-se do campo para obedecer devidamente ao procedimento de substituição;
- o jogo é reiniciado com um tiro livre direto para o time adversário, cobrado a partir de um ponto imaginário no meio da linha de meio de campo. No caso de a bola estar fora de jogo, o jogo deverá ser reiniciado de acordo com as Regras Oficiais;
- se, ao entrar no campo durante a substituição, um reserva que já sofreu advertência anteriormente cometer uma infração que mereça outra advertência, será expulso do jogo como resultado do segundo cartão amarelo. Entretanto, seu time não ficará com um número menor de jogadores porque o processo da substituição ainda não havia sido concluído. A partida será reiniciada conforme previsto acima.

Decisões

1. No início do jogo, cada equipe deverá ter, no mínimo, quatro jogadores. Os jogadores que chegarem à partida após o início do jogo estarão autorizados a fazer parte da equipe se tiverem sido designados como jogadores antes da saída de bola e se os árbitros tiverem sido devidamente informados.
2. Se, em decorrência de expulsão ou contusão, uma equipe (ou ambas) ficar com menos de três jogadores (incluindo o goleiro), o jogo será encerrado.

REGRA N° 4: EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

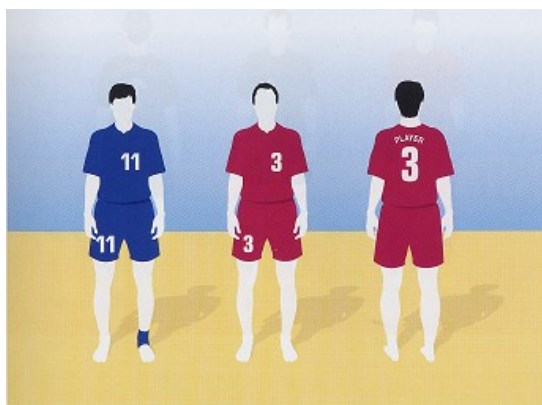
É vedado ao jogador utilizar ou vestir qualquer equipamento ou objeto (inclusive qualquer tipo de jóia ou adereço) que possa oferecer perigo a si próprio ou a outro jogador.

Equipamento básico

O equipamento básico de uso obrigatório para um jogador consiste nos seguintes itens:

- camiseta ou camisa;
- calção (bermudas térmicas, caso sejam utilizadas, deverão ser da mesma cor predominante do calção).

É vedado usar calçados. Para fins de proteção, é permitido usar tornozeleiras ou faixas nos pés e/ou tornozelos e óculos de plástico.



Camisa

- A cor dos números deve contrastar claramente com as cores da camisa.

No caso de partidas internacionais, o número nas costas do jogador deverá também ser exibido na frente da camisa ou no calção, em tamanho menor.

Goleiros

- O goleiro está autorizado a usar calças longas.
- Cada goleiro deverá usar cores que o distingam dos demais jogadores e dos árbitros.



Infrações/Sanções

No caso de qualquer infração a esta Regra:

- O jogador infrator receberá dos árbitros a ordem de retirar-se do campo a fim de corrigir seu equipamento ou completar o item que estiver faltando. Se esse jogador não tiver sido substituído, somente poderá retornar ao campo após exibir seu uniforme a um dos árbitros (inclusive o terceiro árbitro), ao qual caberá decidir se o equipamento do jogador está de acordo com o previsto pelas Regras.

Caberá ao árbitro ou ao segundo árbitro autorizar o jogador a retornar ao campo.

Reinício do jogo

Caso os árbitros paralise o jogo para advertir um jogador infrator:

- o jogo será reiniciado com um tiro livre direto para o time adversário, cobrado a partir de um ponto imaginário no meio da linha de meio de campo.

Decisões

1. É vedado aos jogadores exibir camisetas por debaixo de seu uniforme contendo *slogans* ou mensagens publicitárias. O jogador que levantar sua camiseta para exibir *slogans* ou mensagens publicitárias será punido pelo organizador da competição.
2. As camisas deverão ter mangas.

REGRA Nº 5: ÁRBITRO E SEGUNDO ÁRBITRO

Autoridade dos árbitros

Cada partida será controlada por dois árbitros com autoridade para aplicar as Regras Oficiais no jogo para o qual forem designados desde o momento em que adentrarem as instalações em que se localiza o campo de jogo até quando se retirarem.

Poderes e obrigações

Os árbitros dispõem de autoridade para:

- aplicar e fazer valer as Regras Oficiais;
- permitir a continuação do jogo se a equipe contra a qual for cometida uma infração levar vantagem; e aplicar a punição à infração se a vantagem prevista não ocorrer;
- manter um histórico da partida e fornecer às autoridades competentes um relatório da partida contendo informações sobre todas as medidas disciplinares aplicadas aos jogadores ou aos membros da comissão técnica da equipe, além de todas as ocorrências observadas antes, durante e depois do jogo;
- o árbitro atuará como cronometrista na ausência deste ou do terceiro árbitro;
- o árbitro poderá interromper, suspender ou cancelar a partida em decorrência de qualquer infração às Regras Oficiais ou em função de qualquer interferência externa;
- aplicar medidas disciplinares a qualquer jogador que cometa infração através de advertência ou expulsão;
- aplicar medidas disciplinares a membros da comissão técnica no caso de má conduta e, se for o caso, expulsá-los da área do campo sem aplicar cartão;
- providenciar para que nenhuma pessoa não autorizada entre em campo;
- interromper a partida no caso de um jogador estar ganhando tempo;
- interromper a partida se, na sua opinião, um jogador estiver seriamente contundido e providenciar que ele seja removido do campo;
- permitir a continuidade da partida até que a bola esteja fora de jogo se, na sua opinião, um jogador sofreu contusão leve;
- providenciar para que todas as bolas obedeçam aos critérios estipulados na Regra nº 2.



Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros com relação às ocorrências da partida têm caráter final e definitivo.

O árbitro e o segundo árbitro poderão modificar uma decisão somente ao perceberem que cometeram um erro ou se assim julgarem necessário, contanto que o jogo não tenha sido reiniciado ou a partida não tenha sido cancelada.

Decisões

1. Se o árbitro e o segundo árbitro sinalizarem uma falta simultaneamente e não houver acordo quanto à equipe a ser penalizada, prevalecerá a decisão do árbitro.
2. Tanto o árbitro quanto o segundo árbitro dispõem de autoridade para advertir ou expulsar um jogador. Porém, caso não cheguem a um acordo, prevalecerá a decisão do árbitro.
3. No caso de interferência indevida ou conduta imprópria do segundo árbitro, o árbitro dispensará o segundo árbitro de suas funções, providenciará sua substituição e encaminhará um relatório às autoridades competentes.

REGRA Nº 6: CRONOMETRISTA E TERCEIRO ÁRBITRO

Obrigações

Serão designados um cronometrista e um terceiro árbitro. Eles se manterão sentados fora do campo, próximos à linha imaginária de meio de campo no mesmo lado da área de substituição.

O cronometrista e o terceiro árbitro deverão receber um cronômetro apropriado da associação ou do clube sob cuja jurisdição a partida estiver ocorrendo.



Cronometrista

Caberá ao cronometrista:

- garantir que a duração da partida obedeça ao estipulado na Regra nº 7, procedendo ao seguinte:
 - iniciar seu cronômetro assim que for dada a saída de bola;
 - paralisar seu cronômetro assim que houver a marcação de um gol, punição de pênalti ou tiro livre direto ou, ainda, a indicação dos árbitros no caso de um jogador estar contundido ou ganhando tempo;
 - paralisar seu cronômetro quando assim determinar o árbitro;
 - reiniciando o cronômetro quando for dada a saída de bola, cobrança de pênalti ou tiro livre direto.
- verificar o tempo de dois minutos de punição no caso de expulsão de jogador;
- indicar o fim de cada período, da partida e da prorrogação com um toque de apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros;
- sinalizar aos árbitros o momento exato de iniciar o segundo e o terceiro períodos de jogo após o intervalo de três minutos e, se for o caso, o início da prorrogação.

Terceiro árbitro

Caberá ao terceiro árbitro auxiliar os árbitros e o cronometrista procedendo ao seguinte:

- registrar as interrupções do jogo e os respectivos motivos para tal;
- providenciar para que as substituições sejam efetuadas da maneira correta, indicando qualquer infração que ocorra durante uma substituição por intermédio de sinal de toque de

apito ou sinal acústico diferente do utilizado pelos árbitros, caso a lei da vantagem não puder ser aplicada;

- registrar o número dos jogadores que marcarem um gol e os minutos do jogo em que isso ocorrer;
- registrar o nome e o número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- fornecer qualquer outra informação que seja considerada relevante para o jogo;
- monitorar a conduta das pessoas sentadas no banco dos reservas;
- informar às equipes o momento exato em que um jogador puder substituir um jogador expulso.

No caso de contusão de qualquer um dos demais árbitros, o terceiro árbitro o substituirá e assumirá as funções do segundo árbitro.

Decisões

1. Nas partidas internacionais, é obrigatória a utilização do cronômetro e do terceiro árbitro.
2. No caso de interferência indevida do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro o dispensará de suas funções, providenciará sua substituição e encaminhará um relatório às autoridades competentes.

REGRA N° 7: DURAÇÃO DA PARTIDA

Períodos do jogo

Uma partida terá a duração de três períodos de 12 (doze) minutos cada um. A contagem do tempo caberá ao cronometrista, cujas atribuições são estipuladas na Regra n° 6.

Conforme estipulado na Regra n° 6, o tempo de jogo será interrompido quando:

- houver marcação de gol;
- se conceder marcação de pênalti ou de tiro livre direto;
- os árbitros sinalizarem interrupção de tempo de jogo;
- os árbitros sinalizarem que um jogador está ganhando tempo.

A duração de cada período poderá ser prorrogada para permitir a cobrança de pênalti ou de tiro livre direto. A partida ou o período do jogo será encerrada(o) quando:

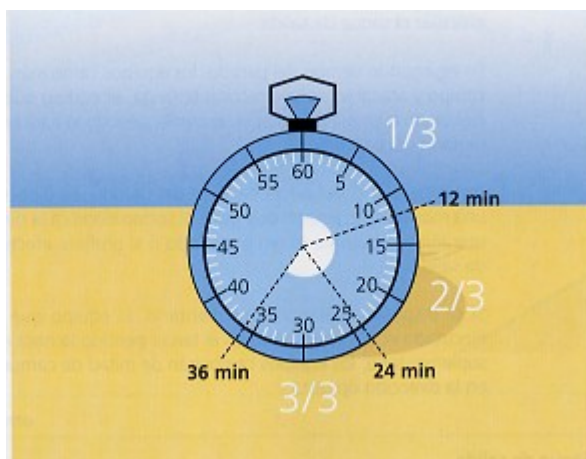
- a bola entrar diretamente no gol e se consignar um gol;
- a bola for chutada e ultrapassar as linhas que delimitam o campo;
- a bola toca o goleiro ou as traves ou o travessão ou a areia e entra no gol (o gol é válido);
- após ser chutada, a bola toca um jogador que não seja o goleiro;
- o goleiro detém a bola ou a bola bate nas traves ou no travessão e rebate, não se consignando um gol.

O cronometrista determinará o término de cada período de 12 (doze) minutos.

A um toque do apito ou buzina, o árbitro sinalizará o término do período ou da partida. Após tal sinalização, não será válida nenhuma outra ação além das estipuladas acima. Caso a bola tenha sido chutada, os árbitros deverão aguardar até a conclusão da jogada iniciada antes do toque de apito ou buzina efetuado pelo cronometrista para somente então darem por terminado o período ou a partida.

Intervalo entre os períodos

Haverá um intervalo de três minutos entre cada período do jogo.



Tempo adicional (Prorrogação)

No caso de empate após o tempo regular de jogo, será jogada uma prorrogação de três minutos. No caso de empate após a prorrogação, deve-se executar a cobrança de pênaltis a partir da marca imaginária, conforme estipulado na Regra nº 18.

REGRA Nº 8: INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

Preliminares

Decide-se por sorteio com moeda (“cara ou coroa”) se a equipe vencedora pretende escolher o lado de ataque no primeiro período do jogo ou se pretende dar o pontapé inicial para a saída de bola.

No segundo período do jogo, as equipes trocam de lado e passam a atacar no gol oposto. A equipe que não deu o pontapé inicial no primeiro período terá direito à saída de bola no início do segundo período.

Antes de se iniciar o terceiro período do jogo, decide-se por sorteio com moeda (“cara ou coroa”) se a equipe vencedora pretende escolher o lado de ataque no terceiro período do jogo ou se pretende dar o pontapé inicial para a saída de bola.

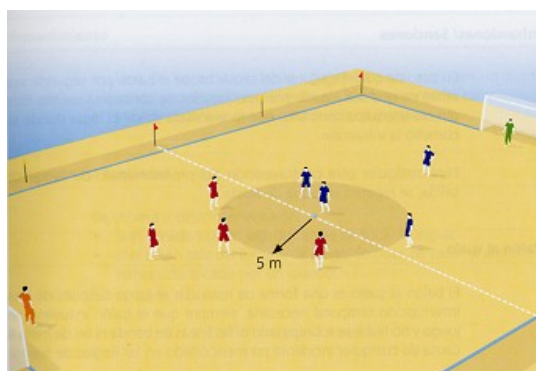
Se houver prorrogação, a equipe que não tiver dado o tiro inicial para o início do terceiro período terá direito à saída de bola no início da prorrogação. As equipes deverão mudar de lado de ataque e de gol.

Saída de bola

A saída de bola é um método de iniciar ou reiniciar o jogo nos seguintes momentos:

- no início da partida;
- após a marcação de um gol;
- no início do segundo e terceiro períodos do jogo;
- no início da prorrogação.

Não é permitido marcar um gol diretamente a partir de um tiro inicial na saída de bola.



Procedimento

- todos os jogadores deverão permanecer na sua própria metade do campo;
- os jogadores adversários da equipe que tiver a saída de bola deverão permanecer a uma distância mínima de 5m da bola até que ela esteja em jogo;
- a bola será colocada imóvel e permanecerá em um ponto imaginário na metade da linha do meio de campo;
- os árbitros dão o sinal para a saída de bola;
- um jogador coloca a bola em movimento;

- considera-se que a bola está em jogo quando estiver no ar ou for deslocada para a frente, após o que um outro jogador poderá chutá-la;
- o jogador que der o pontapé inicial na saída de bola somente poderá tocar a bola uma segunda vez após um outro jogador tocá-la.

Após a marcação de um gol, o time adversário terá o direito à saída de bola.

Infrações/Sanções

Se o jogador que der o pontapé inicial tocar a bola antes que um outro jogador a tenha tocado, deve-se conceder um tiro livre direto à equipe adversária. O tiro livre deverá ser cobrado no local em que ocorreu a infração.

No caso de quaisquer outras infrações ao procedimento de saída de bola, deve-se retomar o pontapé inicial.

Bola ao chão

A bola ao chão é um método de reinício de jogo após uma interrupção temporária necessária enquanto a bola estava em jogo. A bola ao chão só ocorrerá se, no momento imediatamente anterior à interrupção, a bola não tiver ultrapassado as linhas laterais ou de fundo por razão diversa ao estipulado nas Regras Oficiais.



Procedimento

Um dos árbitros deixará a bola cair no ponto imaginário da metade da linha de meio de campo.

A bola estará em jogo assim que tocar a areia.

Infrações/Sanções

Será repetido o procedimento de bola ao chão nos seguintes casos:

- se o jogador tocar a bola antes de ela entrar em contato com a areia;
- se a bola sair do campo após entrar em contato com a areia sem ter sido tocada por nenhum jogador.

REGRA Nº 9: BOLA EM JOGO E BOLA FORA DE JOGO

Bola fora de jogo

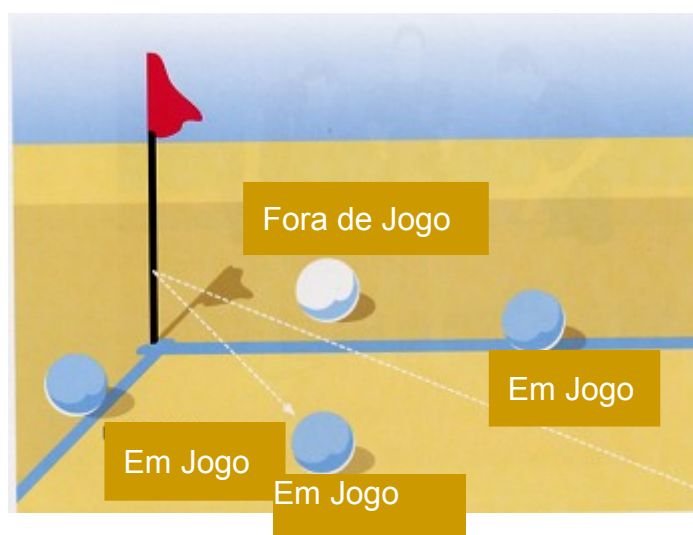
A bola estará fora de jogo quando:

- cruzar completamente uma linha de fundo ou lateral, no ar ou no solo;
- o jogo for interrompido pelos árbitros.

Bola em jogo

A bola estará em jogo em todas as demais situações, inclusive quando:

- bater e rebater nas traves ou no travessão ou nas bandeiras dos córnes do campo e voltar para dentro do campo;
- bater e rebater em qualquer um dos árbitros situados dentro do campo de jogo;
- estiver no ar após o chute inicial da saída de bola.



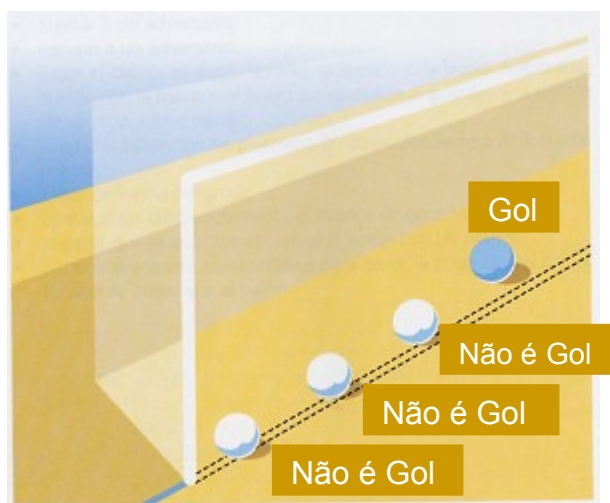
REGRA Nº 10: MÉTODO DE CONSIGNAÇÃO DE GOLS

Gol válido

Salvo expresso em contrário pelas Regras Oficiais, um gol será validado quando a bola ultrapassar a linha de fundo imaginária entre as traves da baliza e abaixo do travessão, exceto se o jogador de ataque (inclusive o goleiro) tiver deliberadamente arremessado, carregado ou conduzido a bola com a mão ou braço. O gol só será consignado se o time não tiver infringido nenhuma das Regras Oficiais.

O goleiro:

- não poderá marcar um gol ao arremessar diretamente a bola com as mãos; se isso ocorrer, deverá conceder-se tiro meta à equipe adversária;
- não poderá marcar um gol logo após soltar a bola com as mãos e chutá-la ao ar antes que ela toque a areia;
- poderá marcar um gol direto após colocar a bola no solo e chutá-la.



Equipe vencedora

Considera-se vencedora a equipe que marcar o maior número de gols durante a partida. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou se nenhum gol for marcado, concede-se prorrogação ao final do jogo.

Se houver empate ao final da prorrogação, a partida será decidida por chutes alternados a partir da marca imaginária de pênalti. A equipe que marcar o maior número de gols com o mesmo número de cobrança de pênaltis será considerada vencedora.

Se uma equipe terminar com menos de três jogadores em decorrência de expulsões, o árbitro deverá paralisar o jogo e providenciar um relatório às autoridades competentes.

REGRA Nº 11: FALTAS E INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Faltas e infrações deverão ser penalizadas conforme estipulado abaixo.

Tiro livre direto

Concede-se um tiro livre direto à equipe adversária se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações consideradas pelo árbitro fruto de negligência, descuido ou uso exagerado de força:

- chutar ou tentar chutar um adversário;
- derrubar ou tentar derrubar um adversário escorregando ou inclinando-se atrás ou na frente do mesmo;
- saltar sobre um adversário;
- fazer carga sobre um adversário, mesmo com o ombro;
- agredir ou tentar agredir fisicamente um adversário;
- empurrar um adversário.

Concede-se, ainda, um tiro livre direto à equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

- segurar um adversário;
- cuspir em um adversário;
- segurar a bola, ou seja, carregá-la, conduzi-la ou arremessá-la propositalmente com a mão ou o braço (não se aplica ao goleiro na sua própria área de pênalti)
- reter a bola com as pernas com o propósito de ganhar tempo;
- jogar de maneira perigosa;
- obstruir um jogador propositalmente;
- impedir o goleiro de lançar a bola com as mãos;
- tocar no adversário antes da bola na tentativa de ganhar posse de bola.



Pênalti

Concede-se um pênalti (penalidade máxima) se um jogador cometer qualquer uma das infrações descritas anteriormente dentro de sua própria área de pênalti, independentemente da posição da bola, contanto que a bola esteja em jogo.

Tiro livre direto a partir do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo

Concede-se um tiro livre direto para a equipe adversária a ser cobrado a partir do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo nos seguintes casos:

- se um time mantiver a posse de bola dentro de sua própria área de pênalti durante mais de cinco segundos, quando não estiver se defendendo do ataque adversário;
- se o goleiro utilizar as mãos para receber uma bola de um jogador da mesma equipe duas vezes seguidas, sem que a bola tenha tocado o adversário.
- se o goleiro largar a bola das mãos e chutá-la para o alto sem que ela tenha tocado o solo;
- se o goleiro, após obter a posse de bola em suas mãos e dentro de sua área de pênalti, jogar a bola com os pés para fora da própria área de pênalti e retornar à área para receber a bola com as mãos;
- cometer qualquer outra infração não prevista na Regra nº 11 que acarrete interrupção do jogo para advertência ou expulsão de um jogador.

Sanções disciplinares

Os árbitros estão autorizados a aplicar sanções disciplinares aos jogadores desde o momento em que estes adentrarem o campo até o momento de sua saída de campo após o apito final.

Advertências a jogadores titulares e reservas

Jogadores titulares e reservas serão advertidos e receberão cartão amarelo se cometerem qualquer uma das infrações abaixo:

- incorrerem em conduta antidesportiva;
- demonstrarem desrespeito através de gestos ou palavras;
- insistirem em infringir as Regras Oficiais;
- atrasarem deliberadamente o reinício do jogo;
- não respeitarem a distância exigida durante a cobrança de tiro de saída de jogo, escanteio, lateral, tiro livre direto ou tiro de meta;
- entrarem ou reentrarem em campo sem a permissão do árbitro ou desrespeitarem os procedimentos de substituição;
- saírem de campo propositalmente sem a permissão do árbitro.

Expulsão de jogadores titulares ou reservas

Jogadores titulares e reservas serão expulsos e receberão cartão vermelho se cometerem qualquer uma das infrações abaixo:

- cometerem jogo brusco grave;
- incorrerem em comportamento violento;
- atirarem areia em (qualquer) outra pessoa;
- cuspirem em um adversário ou em qualquer outra pessoa;
- impedirem o adversário de consignar um gol ou de concretizar uma chance óbvia de gol ao segurar a bola nas mãos (com exceção do goleiro na sua própria área de pênalti);
- impedirem o adversário de concretizar uma chance óbvia de gol no ataque, cometendo uma infração punível por tiro livre direto ou cobrança de pênalti.
- utilizarem linguagem verbal ou gestual ofensiva, grosseira ou obscena;

- receberem uma segunda advertência durante a mesma partida.

Decisões

1. Um jogador expulso não poderá voltar ao campo durante o jogo nem sentar-se no banco de reservas, mas deverá abandonar a área próxima ao campo.
 - Um outro jogador poderá substituir o companheiro de equipe que tiver sido expulso decorrido o tempo de dois minutos, podendo entrar em campo mediante autorização do terceiro árbitro.
2. Uma jogada brusca que ofereça perigo ao adversário será considerada falta grave e punida como tal.
3. Toda simulação em campo com o objetivo de enganar os árbitros será considerada conduta antidesportiva.
4. O jogador que tirar a camisa ao comemorar um gol será advertido por conduta antidesportiva.



REGRA Nº 12: TIRO LIVRE

Tiro livre direto

Somente serão permitidos tiros livres diretos, os quais deverão ser efetuados da seguinte maneira:

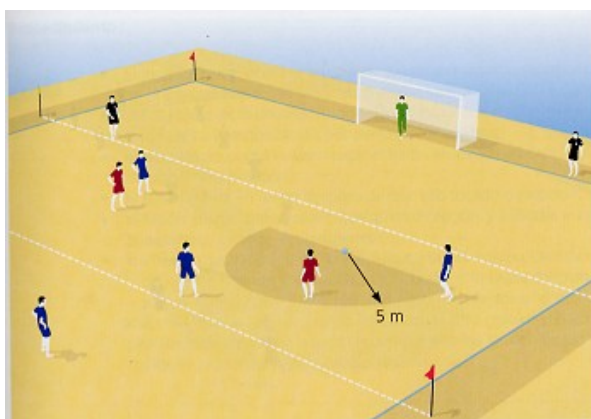
- os jogadores não podem formar barreira;
- o jogador que recebeu a falta deverá cobrar o tiro livre, exceto se estiver seriamente contundido; nesse caso caberá ao seu substituto cobrar o lance;
- a bola deverá estar parada quando da cobrança do tiro livre e o jogador somente poderá tocar a bola uma segunda vez após a bola ter tocado um outro jogador;
- deve-se conceder tempo adicional para a cobrança de tiro livre direto ao fim de cada período ou ao fim da prorrogação;
- se um tiro livre entrar diretamente no gol do próprio jogador, concede-se escanteio à equipe adversária;
- se um tiro livre entrar diretamente no gol da equipe adversária, valida-se o gol.

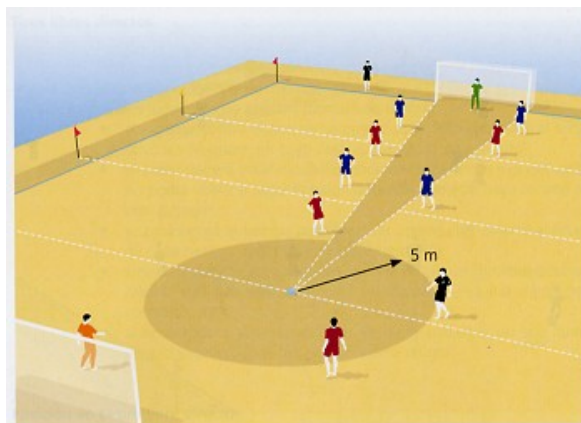
Posicionamento do tiro livre direto

Tiro livre direto a partir da metade do campo da equipe infratora:

Para a cobrança de tiro livre direto dentro da metade do campo da equipe que **cometeu** a infração, todos os jogadores (exceto o jogador que cobrará o lance e o goleiro adversário) deverão posicionar-se:

- dentro do campo;
- à distância mínima de 5m da bola até que ela esteja em jogo;
- atrás ou ao lado da bola.





Tiro livre direto a partir da metade do campo da equipe que sofreu a infração ou a partir do meio de campo:

Para a cobrança de tiro livre direto dentro da metade do campo da equipe que **sofreu** a infração, todos os jogadores (exceto o jogador que cobrará o lance e o goleiro adversário) deverão posicionar-se:

- dentro do campo;
- à distância mínima de 5m da bola até que ela esteja em jogo; deixando livre uma área imaginária determinada entre a bola e o gol adversário (não se aplica ao goleiro adversário, o qual poderá permanecer na sua área de pênalti).

Procedimento

- O jogador que for cobrar o lance poderá fazer um pequeno monte de areia com seus pés ou com a bola para colocá-la em posição mais elevada.
- O tiro livre direto deverá ser cobrado em até cinco segundos a partir do sinal de autorização do árbitro.
- O jogador que cobrar o lance somente poderá tocar na bola novamente, após outro jogador ter tocado na bola.
- A bola estará em jogo após ter sido chutada ou tocada.
- A bola poderá ser chutada em qualquer direção e passada a qualquer companheiro de equipe, inclusive o goleiro.
- Se a bola for chutada na direção do gol adversário – dentro da área determinada entre a bola e o gol adversário – somente o goleiro da defesa poderá tocar na bola enquanto ela estiver no ar. Em qualquer outra situação, se a bola sair da referida área ou tocar o solo, não se aplicará esta restrição e, portanto, qualquer jogador poderá tocar ou avançar na bola.

Infrações/Sanções

Se um jogador da equipe atacante infringir a Regra nº 12:

- concede-se um tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

Se um jogador da equipe de defesa infringir a Regra nº 12:

- não se repetirá o tiro livre direto se for marcado um gol;
- se não for marcado um gol, concede-se à equipe adversária um tiro livre direto a ser cobrado do local onde ocorreu a infração, exceto se a infração tiver ocorrido na área de pênalti do infrator. Nesse caso, concede-se cobrança de pênalti à equipe adversária.

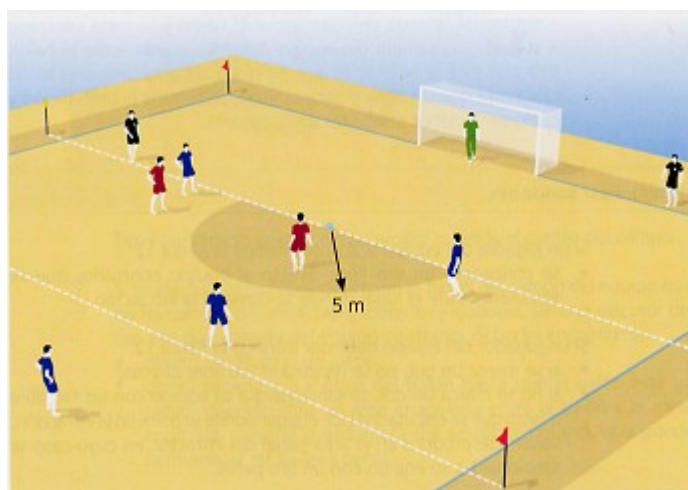
REGRA Nº 13: PÊNALTI

Cobrança de pênalti

Concede-se cobrança de pênalti contra a equipe que cometer qualquer infração punível com tiro livre direto que não deva ser cobrado a partir do meio de campo, enquanto a bola estiver em jogo dentro da sua própria área de pênalti.

Pode-se consignar um gol a partir de um chute direto de cobrança de pênalti.

Concede-se tempo adicional para a cobrança de pênalti ao final de cada período ou da prorrogação.



Posicionamento da bola e dos jogadores

A bola:

- deverá ser posicionada na marca imaginária de cobrança de pênalti no meio da área imaginária de pênalti, à distância de 9m do centro do gol.

O jogador que for cobrar o pênalti:

- deverá ser devidamente identificado;
- será aquele que sofreu a infração, exceto se estiver seriamente contundido; nesse caso caberá ao seu substituto realizar a cobrança do pênalti.

O goleiro da defesa:

- deverá permanecer na sua linha de gol, de frente para o jogador que for cobrar o pênalti e posicionado entre as traves até que a bola seja chutada, sendo-lhe permitido mover-se para os lados.

Os demais jogadores (,exceto o cobrador da infração) deverão posicionar-se:

- dentro do campo;
- fora da área de pênalti;
- atrás ou ao lado da bola;
- a uma distância mínima de 5m da bola.

O árbitro

- somente dará o sinal de autorização para a cobrança do pênalti quando todos os jogadores estiverem posicionados conforme estipulado na Regra nº 13;
- decidirá se a cobrança do pênalti foi de fato efetuada.

O segundo árbitro:

- providenciará para que o goleiro obedeça ao previsto na Regra nº 13;
- decidirá se a bola entrou no gol ou não.

Procedimento

- O jogador que estiver cobrando o pênalti chuta a bola para a frente.
- O jogador não poderá tocar na bola uma segunda vez até que a bola tenha tocado um outro jogador.
- A bola estará em jogo ao ser chutada e mover-se para a frente.

Quando um pênalti é cobrado no tempo normal de jogo ou quando se conceder tempo adicional ao final dos três períodos ou ao final da prorrogação para possibilitar a cobrança do pênalti, será consignado um gol se, antes de ultrapassar a área entre as traves e o travessão:

- a bola tocar uma ou ambas as traves e/ou o travessão e/ou o goleiro.

Infrações/sanções

Se, mediante o sinal do árbitro permitindo a cobrança de um pênalti, ocorrer qualquer uma das infrações abaixo antes de a bola estar em jogo, deverá proceder-se ao seguinte:

Se o jogador infringir as Regras Oficiais:

- o árbitro autorizará a continuidade do jogo;
- se a bola entrar no gol, a cobrança será refeita;
- se a bola não entrar no gol, o árbitro paralisará o jogo e o reiniciará concedendo um tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

Se o goleiro defensor infringir as Regras Oficiais:

- o árbitro autorizará a continuidade do jogo;
- se a bola entrar no gol, o gol será validado;
- se a bola não entrar no gol, a cobrança será refeita.

Se um companheiro da equipe do jogador infringir as Regras Oficiais:

- o árbitro autorizará a continuidade do jogo;
- se a bola entrar no gol, a cobrança será refeita;
- se a bola não entrar no gol, o árbitro paralisará o jogo e o reiniciará concedendo um tiro livre direto à equipe defensiva, a ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

Se um companheiro de equipe do goleiro de defesa infringir as Regras Oficiais:

- o árbitro autorizará a continuidade do jogo;
- se a bola entrar no gol, o gol será validado;
- se a bola não entrar no gol, a cobrança será refeita.

Se um jogador da equipe defensora e um jogador da equipe atacante infringirem as Regras Oficiais:

- a cobrança será refeita.

Se um outro jogador designado para a cobrança do pênalti conforme previsto nas Regras Oficiais efetuar a cobrança:

- o árbitro concederá um tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

Se, após a cobrança do pênalti, o jogador chutar a bola pela segunda vez antes de ela ter tocado um outro jogador:

- o árbitro concederá um tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

Se a bola bater em um objeto após ser chutada para a frente:

- a cobrança será refeita.

Se a bola rebater para o jogo a partir do goleiro, das traves ou do travessão e bater em um objeto:

- o árbitro paralisará a partida;
- reinicia-se o jogo com o procedimento de bola ao chão conforme estipulado na Regra n° 8 (Bola ao chão).

Se a bola estourar ou apresentar defeito durante a cobrança de pênalti antes de tocar as traves, o travessão ou o goleiro:

- a cobrança será refeita com uma nova bola.

Se a bola estourar ou apresentar defeito durante a cobrança de pênalti depois de tocar as traves, o travessão ou o goleiro:

- se a bola entrar no gol, valida-se o gol;
- se a bola não entrar no gol diretamente, o jogo é paralisado e reiniciado com o procedimento de bola de chão conforme previsto na Regra n° 8 (Bola ao chão).

REGRA Nº 14: LATERAL

Lateral:

A cobrança de lateral é um método de reinício de jogo.

Qualquer jogador, inclusive o goleiro, poderá cobrar uma lateral.

Não é permitido marcar gol diretamente a partir da cobrança de lateral.

Se a lateral for cobrada diretamente na direção do gol e a bola ultrapassar a linha imaginária do gol sem tocar em nenhum jogador:

- concede-se escanteio à equipe adversária caso a bola entre diretamente no gol da própria equipe do jogador;
- concede-se tiro de meta à equipe adversária caso a bola entre diretamente no gol da equipe adversária.

Concede-se cobrança de lateral:

- quando a bola ultrapassar completamente uma linha demarcatória lateral, por solo ou por ar;
- no local onde a bola ultrapassou a linha demarcatória lateral;
- à equipe adversária do jogador que tocou por último na bola.

Posicionamento da bola e dos jogadores

Tipos de lateral:

Cobrança de lateral com o pé

Os jogadores da equipe defensora deverão estar posicionados a uma distância mínima de 5m do local da cobrança.

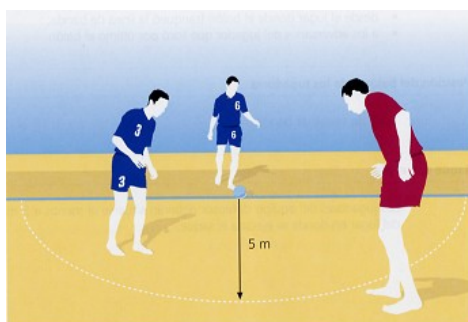
Procedimento

A bola:

- deverá permanecer parada na linha lateral, ou próxima a ela, do lado de fora do campo;
- é chutada para o campo de jogo em qualquer direção;
- estará em jogo imediatamente após entrar no campo de jogo.

O jogador que for realizar a cobrança com os pés:

- deverá manter um pé no chão, fora do campo, ao chutar a bola em jogo;
- não deverá ultrapassar o tempo de cinco segundos para efetuar a cobrança após obter a posse de bola;
- não poderá jogar com a bola uma segunda vez até que ela tenha tocado um outro jogador;
- não poderá efetuar a cobrança de lateral com o pé após segurar a bola com as mãos na intenção de cobrar lateral com as mãos.



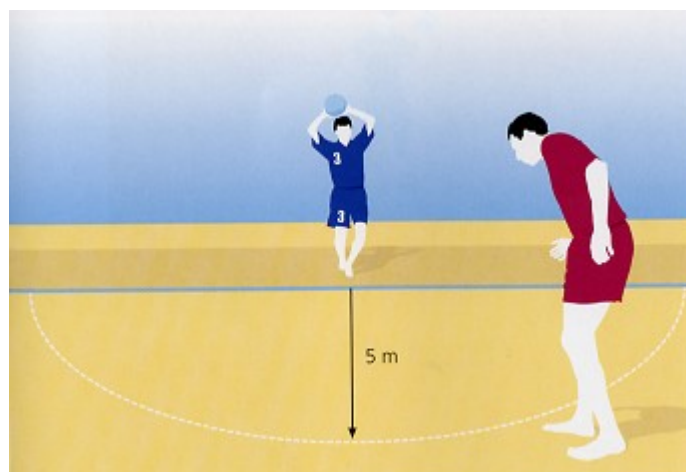
Cobrança de lateral com as mãos

Os jogadores da equipe defensiva deverão estar posicionados a uma distância mínima de 5m do local da cobrança.

Procedimento

O jogador que for realizar a cobrança:

- ficará de frente para o campo;
- posicionará parte de ambos os pés sobre a linha de lateral ou fora dela;
- utilizará as duas mãos;
- arremessará a bola por trás e por cima da cabeça;
- efetuará a cobrança em, no máximo, cinco segundos após obter a posse de bola;
- não poderá jogar com a bola uma segunda vez até que ela tenha tocado um outro jogador;
- não poderá efetuar a cobrança de lateral com as mãos após posicionar a bola com os pés na intenção de cobrar lateral com os pés.



Infrações / Sanções

Concede-se um tiro livre direto à equipe adversária se:

- o jogador que efetuar a cobrança de lateral jogar com a bola uma segunda vez antes que ela tenha tocado um outro jogador. O tiro livre deverá ser cobrado a partir do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo.

A cobrança de lateral será refeita pela equipe adversária se:

- a cobrança de lateral for efetuada de maneira incorreta;
- a cobrança de lateral for efetuada em local distinto daquele em que a bola ultrapassou a linha;
- a cobrança de lateral for efetuada ultrapassados os cinco segundos da posse de bola;
- ocorrer qualquer outra infração à Regra nº 14.

REGRA Nº 15: TIRO DE META

Tiro de meta

O tiro de meta é um método de reinício de jogo.

Não é permitido marcar um gol diretamente a partir de um tiro de meta. Se a bola entrar diretamente no gol adversário, deve-se reiniciar o jogo concedendo-se um tiro de meta à equipe adversária.

Concede-se um tiro de meta quando:

- após tocar um jogador da equipe ofensiva, a bola ultrapassa totalmente a linha de fundo, pelo ar ou pelo chão, não se consignando um gol conforme previsto na Regra nº 10.



Procedimento

- A bola deverá ser arremessada com as mãos pelo goleiro da equipe defensiva a partir de qualquer ponto do interior da área de pênalti.
- O goleiro somente poderá receber a bola de um companheiro da mesma equipe pela segunda vez após a bola ter tocado um jogador da equipe adversária (ver Regra nº 16).
- A bola estará em jogo assim que sair das mãos do goleiro.
- O goleiro deverá colocar a bola em jogo em, no máximo, cinco segundos após obter a posse de bola.

Infrações / Sanções

Concede-se tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo, se:

- o goleiro demorar mais de cinco segundos para cobrar o tiro de meta;
- o goleiro cobrar o tiro de meta com os pés;
- o goleiro tocar a bola novamente antes que outro jogador efetue uma jogada com a bola.

Se, durante a cobrança de tiro de meta, a bola entrar diretamente no gol adversário, reinicia-se o jogo com um tiro de meta concedido à equipe adversária.

Se a bola tocar outro jogador antes de entrar no gol, valida-se o gol.

Se o goleiro marcar um gol contra após a cobrança de tiro de meta, concede-se escanteio à equipe adversária.

REGRA Nº 16: RETORNO DE BOLA

Segunda Devolução de bola ao goleiro

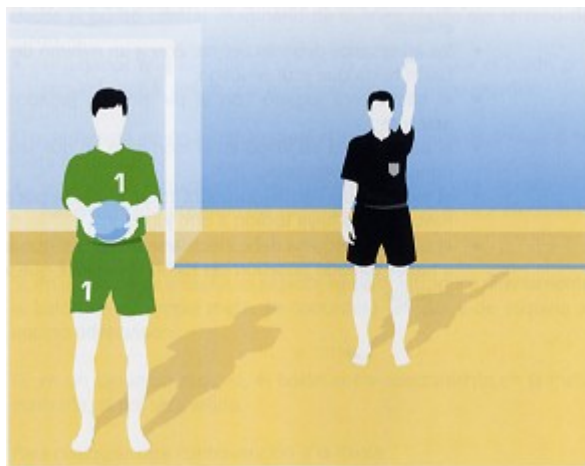
O goleiro não poderá tocar a bola com as mãos ou os braços quando um jogador de sua equipe lhe passar a bola pela segunda vez consecutiva, inclusive através de cabeçada ou cobrança de lateral, sem que a bola tenha antes tocado um outro jogador.

Se a bola for passada ao goleiro por um jogador da mesma equipe, um dos árbitros deverá sinalizar esse primeiro retorno de bola erguendo o braço acima de sua cabeça.

Infrações / Sanções

Concede-se tiro livre direto à equipe adversária, a ser cobrado do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo, se:

- o goleiro receber a bola de um jogador da mesma equipe com as mãos ou os braços pela segunda vez após a bola estar em jogo, sem que ela tenha antes tocado um outro jogador.
- ocorrer qualquer outra infração à Regra nº 16.



REGRA Nº 17: ESCANTEIO

Escanteio

O escanteio é um método de reinício de jogo.

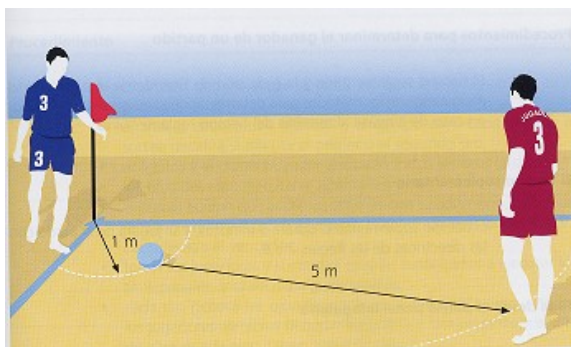
É permitido marcar um gol diretamente a partir da cobrança de escanteio, porém somente será validado o gol marcado contra a equipe adversária.

Concede-se escanteio quando:

- após tocar um jogador da equipe defensiva, a bola ultrapassa totalmente a linha de fundo, pelo ar ou pelo chão, não se consignando um gol conforme previsto na Regra nº 10.

Procedimento

- Coloca-se a bola dentro de uma circunferência imaginária de raio igual a 1m, a partir da bandeira do ângulo mais próximo do local por onde a bola ultrapassou a linha de fundo.
- O jogador que for cobrar o lance poderá fazer um pequeno monte de areia com seus pés ou com a bola para colocá-la em posição mais elevada.
- Os jogadores adversários deverão posicionar-se a uma distância mínima de 5m da bola até que ela seja colocada em jogo.
- Um jogador da equipe ofensiva chuta a bola.
- A bola estará em jogo assim que for chutada ou tocada (colocada em movimento).
- O jogador que efetuar a cobrança não poderá jogar com a bola uma segunda vez até que ela tenha tocado um outro jogador.
- A cobrança deverá ser efetuada em, no máximo, cinco segundos após o jogador obter a posse de bola.



Infrações / Sanções

Concede-se um tiro livre direto a ser cobrado a partir do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo se:

- o jogador que efetuar a cobrança de escanteio jogar com a bola por uma segunda vez antes que ela tenha tocado um outro jogador.
- O goleiro da equipe adversária reiniciará o jogo com um tiro de meta se:
 - Se o jogador não efetuar a cobrança de tiro de escanteio em até cinco segundos após obter a posse de bola.
 - Se, em uma cobrança de escanteio, o jogador executor chuta a bola diretamente à sua própria meta, será marcado um escanteio para a equipe adversária.
 - Se, após a cobrança de escanteio, a bola entrar diretamente no gol adversário, valida-se o gol.

Na ocorrência de qualquer outra infração às Regras Oficiais:

- a cobrança de escanteio é refeita.

REGRA Nº 18: PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR A EQUIPE VENCEDORA

Procedimentos para determinar a equipe vencedora

Prorrogação e cobrança de tiros livres a partir da marca imaginária de pênalti são métodos de determinar qual equipe sairá vencedora no caso de empate após o tempo regular de jogo.

Tempo adicional (Prorrogação)

Joga-se a partida por uma prorrogação de três minutos conforme disposto pelas Regras nº 7 e 8.

Disputa de pênaltis

Se ainda houver empate após a prorrogação, deverá decidir-se qual será a equipe vencedora através da disputa de pênaltis conforme estipulado na Regra nº 7.

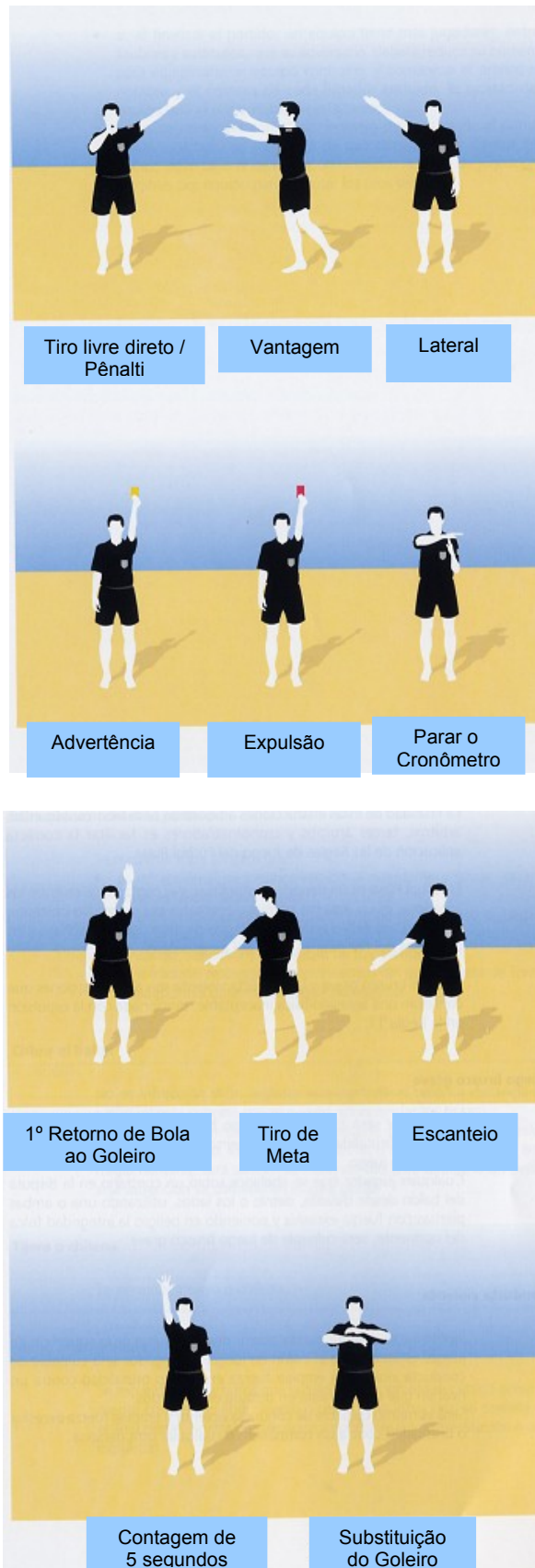


Procedimento

- O árbitro escolhe o gol no qual serão efetuadas as cobranças dos pênaltis.
- Após sorteio por moeda (“cara ou coroa”), o capitão da equipe vencedora na moeda decide se prefere fazer a primeira ou a segunda cobrança de pênalti.
- O árbitro e o cronometrista mantêm um registro das cobranças efetuadas.
- As cobranças são efetuadas pelas equipes alternadamente.
- A primeira equipe a marcar um gol a mais do que a outra no mesmo número de cobranças de pênalti será a vencedora.
- Todos os jogadores e reservas, inclusive os goleiros, poderão cobrar um pênalti.
- Cada cobrança deverá ser efetuada por um jogador diferente, sendo que todos os jogadores com direito à cobrança deverão cobrar um pênalti antes que qualquer outro jogador proceda a uma segunda cobrança.
- Poderão permanecer no campo somente os árbitros e os jogadores com direito à cobrança durante a cobrança de pênaltis.
- Todos os jogadores com direito à cobrança, com exceção do jogador que for cobrar o pênalti e os dois goleiros, deverão posicionar-se na outra metade do campo junto ao terceiro árbitro.
- Um jogador com direito à cobrança poderá trocar de lugar com o goleiro a qualquer momento durante a cobrança de pênaltis.
- O árbitro mantém-se à esquerda do jogador sobre a linha imaginária que passa pelo ponto imaginário de cobrança de pênalti, verifica se o jogador não cometeu nenhuma infração e dá sinal para a cobrança.

- O segundo árbitro, posicionado na linha de fundo à esquerda do gol e no lado oposto ao do árbitro, verifica se o goleiro não cometeu nenhuma infração e decide se a bola entrou no gol ou não. Além disso, controla a posição do outro goleiro, o qual deverá posicionar-se na linha de fundo no lado oposto ao segundo árbitro, à distância mínima de 5m da trave direita. O segundo árbitro também verifica se o outro goleiro não se comporta de maneira antidesportiva.
- Quando uma equipe encerra a partida com um número de jogadores e reservas superior ao da equipe adversária, deverá reduzir esse número de modo a equacionar a quantidade de jogadores, informando ao árbitro o nome e o número de cada jogador excluído. Cabe ao capitão do time verificar se esse procedimento é de fato obedecido.
- Antes do início das cobranças de pênaltis, o árbitro deve verificar se há o mesmo número de jogadores com direito à cobrança para cada time no outro lado do campo; serão esses os jogadores a efetuar as cobranças.

SINAIS DOS ÁRBITROS



INSTRUÇÕES ADICIONAIS PARA O ÁRBITRO, SEGUNDO ÁRBITRO, TERCEIRO ÁRBITRO E CRONOMETRISTA

O objetivo destas instruções adicionais destinadas aos que exercem a função de árbitro, segundo árbitro, terceiro árbitro e cronometrista é garantir a devida observância às Regras Oficiais do Beach Soccer.

Por ser um esporte competitivo, o contato físico entre os jogadores de Beach Soccer é algo comum e considerado parte do jogo. Entretanto, é imprescindível que os jogadores obedeçam às Regras Oficiais do Beach Soccer e respeitem os princípios do *fair play* (jogo limpo).

Faltas graves e conduta imprópria são dois tipos de infração que resultam em agressão física inaceitável e passível de expulsão de campo segundo a Regra nº 11.

Falta grave

Um jogador será acusado de cometer uma falta grave quando fizer uso de força excessiva ou agir brutalmente contra um adversário na disputa de bola.

Todo jogador que se jogar para cima de um adversário pela frente, por trás ou pelo lado ao disputar a bola, utilizando uma ou ambas as pernas ou braços, com força exagerada e oferecendo perigo à segurança pessoal do outro jogador, será acusado de ter cometido uma falta grave.

Conduta violenta

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo, independentemente de a bola estar em jogo ou não. Um jogador será acusado de ter incorrido em conduta violenta se utilizar força excessiva ou agir brutalmente contra um adversário sem que nenhum deles esteja envolvido na disputa de bola.

Um jogador também será acusado de incorrer em conduta violenta se utilizar força excessiva ou agir brutalmente contra um jogador da mesma equipe ou qualquer outra pessoa.

Infrações contra o goleiro

Os árbitros devem estar sempre cientes do seguinte:

- Incorrerá em infração o jogador que impedir o goleiro de arremessar, cobrar tiro de meta ou liberar a bola.
- O jogador deverá ser penalizado por jogada violenta se jogar ou tentar jogar a bola com seus pés quando o goleiro estiver tentando arremessar, cobrar tiro de meta ou liberar a bola.
- Constitui infração obstruir os movimentos do goleiro de maneira antidesportiva durante a cobrança de escanteio.

Escudo para a bola

Não constitui infração controlar a bola dentro de uma distância de jogo através da utilização do corpo como escudo, contanto que não se abram os braços. Entretanto, se um jogador impedir que o adversário lhe tome a bola utilizando as mãos, braços, pernas ou o corpo em conduta imprópria, caberá punição através de tiro livre direto ou, se a infração ocorrer dentro da área do goleiro, concessão de pênalti à equipe adversária.

Chute de bicicleta

São permitidas jogadas conhecidas como “chute de bicicleta”.

Jogada de mão

Os árbitros devem estar cientes de que a jogada proposital com a mão (mão na bola) deve ser punida através de tiro livre direto ou, se a infração ocorrer dentro da área do goleiro, concessão de pênalti à equipe adversária. Nas circunstâncias normais, uma jogada de mão proposital não deve ser punida com advertência ou expulsão.

Impedir uma chance clara de gol

O jogador deverá ser expulso se utilizar a mão propositalmente para impedir uma chance clara de gol. Esta punição não diz respeito à ocorrência de jogada de mão proposital, mas sim à conduta inaceitável e imprópria de impedir que um gol seja marcado.

Advertência para conduta antidesportiva em decorrência de jogada de mão proposital

Há circunstâncias em que, além da punição por tiro livre direto, o jogador também deverá receber advertência por conduta antidesportiva se, por exemplo:

- tocar ou bater na bola com o claro propósito de impedir o adversário de recebê-la;
- tentar marcar um gol tocando ou batendo na bola com a mão.

Barrar outro jogador

Uma crítica cada vez mais comum aos árbitros é sua incapacidade de identificar e punir devidamente a infração de barrar um jogador adversário.

Essa incapacidade de avaliar apropriadamente o ato de segurar a camisa ou o braço de um outro jogador pode gerar uma certa polêmica. Assim, os árbitros devem estar prontos para intervir imediatamente, agindo com firmeza em tais situações e aplicando as sanções previstas na Regra nº 11.

No geral, um tiro livre direto ou um tiro penal já constitui uma punição suficiente. Porém, em determinadas circunstâncias, devem-se impor outras medidas como, por exemplo:

- advertir o jogador que barrar o adversário para impedi-lo de chegar à bola ou ganhar vantagem;
- expulsar o jogador que incorrer na tentativa claramente proposital de barrar o adversário para impedi-lo de marcar um gol.

Tiros livres

Os árbitros deverão advertir o jogador que:

- não obedecer à distância estipulada nas Regras no reinício do jogo.

Pênaltis

Constitui infração às Regras Oficiais o ato de um jogador posicionar-se a menos de 5m da marca de pênalti antes da cobrança.

O mesmo se aplica ao goleiro se ele se afastar da linha do gol antes da cobrança do pênalti.

Os árbitros devem certificar-se de que as medidas foram devidamente verificadas no caso de infração desta natureza.

Infrações do goleiro

Os árbitros devem estar cientes de que é vedado aos os goleiros segurar a bola por mais de cinco segundos. Todo goleiro que cometer tal infração será punido através de tiro livre a partir do ponto imaginário da metade da linha de meio de campo.

O goleiro não está autorizado a tocar a bola com as mãos ou com os braços quando a bola lhe for retornada pela segunda vez consecutiva por um jogador da mesma equipe, inclusive a partir de cabeçada ou cobrança de lateral, sem que bola tenha antes tocado um adversário. Todo goleiro que cometer tal infração será punido através de tiro livre a partir do ponto imaginário da metade da linha de meio de campo.

Infratores persistentes

Os árbitros deverão estar sempre alertas a jogadores que insistem em violar as Regras Oficiais. Vale ressaltar que, mesmo que o jogador em questão tenha cometido diferentes tipos de infração, ele deverá receber advertência por constante infração às Regras Oficiais.

Conduta com relação à equipe de arbitragem

Os capitães das equipes não gozam de posição privilegiada, tampouco têm direito a tratamento diferenciado de acordo com o previsto nas Regras Oficiais do Beach Soccer. Entretanto, deve-se observar que possuem certa responsabilidade quando se trata do comportamento dos jogadores de sua equipe.

Todo jogador acusado de incorrer em desrespeito verbal para com as decisões dos árbitros deverá sofrer advertência. Todo jogador que agredir um membro da equipe de arbitragem ou fazer uso de palavras ou gestos obscenos, agressivos ou ofensivos deverá ser expulso.

Simulação

Todo jogador que tentar enganar os árbitros ao fingir contusão ou simular ter sido vítima de infração será acusado de simulação e receberá advertência por conduta antidesportiva. Se o jogo for paralisado em virtude de fatos dessa natureza, o jogo deverá ser reiniciado com um tiro livre direto, a ser cobrado a partir do ponto imaginário na metade da linha de meio de campo.

Atrasar o reinício do jogo

Os árbitros deverão advertir os jogadores que atrasarem o reinício do jogo através das seguintes táticas:

- cobrar tiro livre a partir do lugar errado com o claro propósito de retomar a cobrança;
- chutar a bola para longe ou pegar a bola e segurá-la após o árbitro ter paralisado o jogo;
- provocar confronto propositalmente ao chutar a bola após o árbitro ter paralisado o jogo.

Comemoração de gol

Apesar de ser permitido aos jogadores expressar sua alegria ao marcarem um gol, a comemoração não deve ser excessiva. A Circular N° 579 da FIFA autoriza os jogadores a comemorar um gol de maneira discreta. Entretanto, a prática de comemorações ensaiadas deve ser desestimulada se acarretar perda de tempo. Nesse caso, cabe a intervenção dos árbitros.

Um jogador receberá advertência se, segundo os critérios dos árbitros, incorrer em qualquer uma das seguintes atitudes:

- fazer gestos excessivos, provocativos ou desrespeitosos;
- sair do campo e entrar numa área onde se encontrem torcedores para comemorar o gol;
- tirar a camisa ou utilizá-la para cobrir a cabeça.

Sair do campo para comemorar um gol não constitui, por si só, infração passível de punição. É necessário, entretanto, que o jogador retorne ao campo imediatamente.

O objetivo é fazer com que os árbitros ajam de modo preventivo e façam uso do bom senso nos casos de comemoração do gol.

Refrescos

É permitido aos jogadores consumir refrescos durante a interrupção de um jogo somente na linha lateral. Não é permitido atirar sacos contendo água ou qualquer outro tipo de recipiente para dentro do campo.

Equipamento básico dos jogadores

Goleiros:

- Cada goleiro deverá usar cores de modo que se possa facilmente distingui-lo dos demais jogadores e dos árbitros.
- Se ocorrer de os goleiros possuírem camisas da mesma cor e nenhum deles tiver uma camiseta extra para substituí-la, o árbitro permitirá o início do jogo.

Equipamento não básico:

- Um jogador não pode utilizar equipamento que seja considerado perigoso a si próprio ou a outro jogador.
- Por não serem considerados perigosos, são permitidos equipamentos modernos de proteção tais como capacetes, máscaras faciais, joelheiras e protetores de braço confeccionados de material leve e macio.
- Com novas tecnologias, os óculos esportivos tornaram-se mais seguros para o jogador e os demais indivíduos. Assim, os árbitros devem ter tolerância e permitir o uso de óculos esportivos.

Segurança

É vedado ao jogador utilizar ou vestir qualquer equipamento ou objeto (inclusive qualquer tipo de jóia ou adereço) que possa oferecer perigo a si próprio ou a outro jogador.

Jóias/Adereços

Todos os tipos de jóias e adereços são potencialmente perigosos. É vedado aos jogadores utilizar fitas para cobrir jóias ou adereços. Anéis, brincos, artigos de borracha e de couro não são necessários e podem causar ferimentos.

Embora o termo “perigoso” seja ambíguo e possa causar polêmica, por questões de uniformidade e consistência os jogadores, reservas e membros da equipe de arbitragem não poderão usar nenhum tipo de jóias ou adereços. Cobrir os adereços com fita não garante proteção suficiente. Para evitar inconveniências de última hora, os árbitros deverão instruir antecipadamente os jogadores para não utilizarem tais itens.

Procedimento no caso de contusão de jogadores

No caso de contusão de jogadores, os árbitros deverão proceder da seguinte maneira:

- Somente paralisar o cronômetro quando a bola sair de jogo se, na opinião do árbitro, tratar-se de contusão leve.
- *Paralisar o cronômetro se o árbitro julgar que se trata de uma contusão grave.*
- Após consultar o jogador contundido, o árbitro autorizará a entrada de um ou dois (no máximo) membros da equipe médica em campo para prestar assistência ao jogador e garantir que ele se retire do campo com rapidez e segurança.
- Se necessário, os maqueiros entrarão em campo junto à equipe médica a fim de acelerar a retirada do jogador.
- É responsabilidade do árbitro garantir que o jogador contundido seja retirado do campo com rapidez e segurança.

- O jogador contundido não poderá receber tratamento dentro do campo.
- Todo jogador que apresentar sangramento deverá sair de campo e somente poderá retornar ao jogo após o árbitro certificar-se de que o sangramento cessou. Não é permitido aos jogadores usar roupas com manchas de sangue.
- Assim que a equipe médica entrar em campo, o jogador deverá sair do campo andando ou carregado numa maca. No caso de inobservância desta regra por parte do jogador, ele receberá uma advertência por atraso proposital do reinício de jogo.
- Caso o jogador não seja substituído, ele somente poderá retornar ao campo após o reinício da partida.
- Um jogador contundido não precisa sair do campo pela zona de substituição, podendo fazê-lo por qualquer uma das linhas demarcatórias.
- Um jogador contundido que sair ou tiver de sair do campo poderá ser substituído, sendo que o seu substituto deverá sempre adentrar o campo pela zona de substituição.
- Se a bola estiver em jogo, o jogador contundido poderá retornar ao campo se não tiver sido substituído somente pela linha lateral. Se a bola não estiver em jogo, ele poderá retornar ao campo por qualquer linha demarcatória.
- Somente os árbitros dispõem da autoridade de permitir que um jogador contundido que não foi substituído possa retornar ao campo, esteja a bola em jogo ou não.
- Se o jogo não for paralisado por nenhuma outra razão ou se a contusão do jogador não for decorrente da infração a nenhuma das Regras Oficiais, o árbitro determinará o reinício do jogo com o procedimento de bola ao chão (Regra nº 8).

Exceções

Serão concedidas exceções apenas nos seguintes casos:

- contusão do goleiro;
- quando o goleiro e um jogador de campo colidirem e necessitarem de assistência imediata;
- no caso de contusão grave como, por exemplo, se o jogador engoliu a língua, sofreu concussão (pancada violenta geralmente causando perda de sentidos), quebrou uma perna, etc.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. BLATTER (Suíça)
Secretário-Geral: Urs LINSI (Suíça)
Endereço: FIFA-Strasse 20
P.O. Box
8044 Zurique, Suíça
Telefone: +41-(0)43-222-7777

Fax: +41-(0)43-222-7878
Website: www.FIFA.com