

FIFA®



Futebol de areia

Leis do Jogo 2023-24

Presidente da Federação Internacional de Futebol:

Gianni Infantino
Mattias Grafstrom
FIFA

Secretário Geral interino:

Endereço:

FIFA-Strasse 20

Caixa postal

8044 Zurique

Suíça

Telefone:

+ 41 (0)43 222 7777

FIFA.com

Futebol de areia

Leis do Jogo

2023-24

Aprovado pelo Conselho da FIFA

Este livreto não pode ser reproduzido ou traduzido, total ou parcialmente, de qualquer maneira, sem a permissão da FIFA.

Em vigor a partir de 18 de dezembro de 2023

ÍNDICE

NOTAS SOBRE AS LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE PRAIA 6

LEI 1 O CAMPO 10

1.	Superfície do campo	11
2.	Marcações de campo	11
3.	Dimensões do passo	13
4.	A área de grande penalidade	14
5.	A zona de substituição	15
6.	A área da esquina	16
7.	Os mastros	16
8.	A área técnica	16
9.	Os objetivos	18
10.	Publicidade em campo	20
11.	Publicidade nas redes do gol	20
12.	Publicidade nas bandeiras	20
13.	Publicidade nas áreas técnicas	20
14.	Publicidade em todo o campo	20

LEI 2 A BOLA 21

1.	Qualidades e medidas	22
2.	Publicidade na bola	22
3.	Substituição de uma bola defeituosa	22
4.	Bolas adicionais	23
5.	Bolas extras em campo Gol	23
6.	envolvendo bola defeituosa	23

LEI 3 OS JOGADORES 24

1.	Número de jogadores	25
2.	Número de substituições e substitutos Envio	25
3.	da lista de jogadores e substitutos	26
4.	Procedimento de substituição	26
5.	Aquecendo	27
6.	Troca de goleiro Ofensas	27
7.	e sanções	27
8.	Jogadores e suplentes expulsos	30
9.	Extras em campo	31
10.	Gol marcado com uma pessoa a mais em campo	32

11.	Reentrada indevida de jogador fora do campo	33
12.	Saída autorizada do campo	34
13.	Saída não autorizada do campo	34
14.	Capitão da equipe	34
15.	Refrescos	34
LEI 4 O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES		35
1.	Segurança	36
2.	Equipamento obrigatório	36
3.	Cores	36
4.	Outro equipamento	37
5.	Slogans, declarações, imagens e publicidade	38
6.	Ofensas e sanções	40
7.	Numeração dos jogadores	40
LEI 5 OS ÁRBITROS		41
1.	A autoridade dos árbitros	42
2.	Decisões dos árbitros Poderes	42
3.	e deveres	42
4.	Responsabilidade dos árbitros	45
5.	Jogos internacionais	46
6.	Equipamento dos árbitros	46
LEI 6 OS OUTROS OFICIAIS DO JOGO		47
1.	Os árbitros assistentes	48
2.	Poderes e deveres	48
3.	Jogos internacionais	50
4.	Quarto árbitro	51
LEI 7 A DURAÇÃO DA PARTIDA		52
1.	Períodos de jogo	53
2.	Terminando os períodos de	53
3.	jogo Cronômetro	53
4.	Intervalo entre períodos de jogo	54
5.	Interrupção médica	54
6.	Partida abandonada	54

LEI 8 O INÍCIO	55
1. Começo	56
2. Bola caída	58
LEI 9 A BOLA DENTRO E FORA DE JOGO	59
1. Bola fora de jogo	60
2. Bola em jogo	60
3. Campo interno	60
LEI 10 DETERMINAÇÃO	61
1. Gol marcado	62
2. Equipe vencedora	62
3. Pênaltis (disputa de pênaltis)	63
4. Gols fora	65
LEI 11 FORA DE JOGO	66
LEI 12 FALTAS E MÁ CONDUTA	68
1. Tiro livre	69
2. As infrações penalizadas com um tiro livre a ser executado no centro do campo ou no local onde a infração foi cometida	72
3. Ação disciplinar	74
4. Reinício do jogo após faltas e má conduta	80
LEI 13 LIVRES	83
1. Tipos de procedimento de cobrança de falta	84
2. Posição dos tiros livres	85
3. Ofensas e sanções	87
4. Tabela de resumo	90
LEI 14 O pênalti	91
1. Procedimento	92
2. Ofensas e sanções	93
3. Tabela de resumo	95

LEI 15 O KICK-IN/THROW-IN	96
1. Procedimento	97
2. Ofensas e sanções	98
LEI 16 O ABERTO DE META	99
1. Procedimento	100
2. Ofensas e sanções	100
LEI 17 O CANTO	101
1. Procedimento	102
2. Ofensas e sanções	102
DIRETRIZES PRÁTICAS PARA FUTEBOL DE PRAIA	103
ÁRBITROS E OUTROS OFICIAIS DO JOGO	103
SINALIZAÇÃO	105
POSICIONAMENTO	114
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	129
TERMOS DO FUTEBOL DE PRAIA	142
TERMOS DE REFERÊNCIA	151

**NOTAS SOBRE O
FUTEBOL DE AREIA
LEIS DO JOGO**

Línguas oficiais

A FIFA publica as Leis do Jogo do Beach Soccer em inglês, árabe, francês e espanhol. Se houver alguma divergência na redação, o texto em inglês faz fé.

Outras línguas

As associações nacionais de futebol (FAs) que traduzem as Leis do Jogo do Beach Soccer podem obter o modelo de layout para a edição 2023-24 da FIFA entrando em contato com refereeing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzem uma versão traduzida das Leis do Jogo do Beach Soccer usando este formato são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando claramente na capa que esta é a tradução oficial daquela Federação Nacional) para que possa ser publicada na FIFA .com para uso de terceiros.

Aplicando as Leis do Futebol de Praia

O facto de as mesmas Leis do Futebol de Praia se aplicarem a todos os jogos de todas as confederações, países, cidades e aldeias em todo o mundo é uma força considerável que deve ser preservada. Esta é também uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do futebol de praia em todo o mundo.

Aqueles que educam os árbitros e outros participantes devem enfatizar que:

- Os árbitros devem aplicar as Leis do Futebol de Praia dentro do “espírito” do jogo para ajudar a produzir jogos justos e seguros.
- Todos devem respeitar os árbitros e suas decisões, lembrando e respeitando a integridade das Leis do Futebol de Praia.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade pela imagem do jogo e o capitão da equipa deve desempenhar um papel importante para ajudar a garantir que as Leis do Futebol de Praia e as decisões dos árbitros sejam respeitadas e protegidas.

Modificações nas Leis do Futebol de Praia

A universalidade das Leis do Jogo do Beach Soccer significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e em todos os níveis. Além de criar um ambiente “justo” e seguro no qual o jogo é jogado, as Leis do Futebol de Praia também devem promover a participação e o prazer.

Historicamente, a FIFA permitiu às federações nacionais alguma flexibilidade para modificar as leis “organizacionais” do futebol de praia para categorias específicas de futebol de praia. No entanto, a FIFA acredita firmemente que as federações nacionais deveriam ser capazes de modificar alguns outros aspectos da forma como o futebol de praia é organizado, se isso beneficiar o futebol de praia no seu próprio país.

A forma como o jogo é jogado e arbitrado deve ser a mesma em todos os campos de futebol de areia do mundo. Contudo, as necessidades nacionais do futebol de areia de um país devem determinar quanto tempo dura o jogo, quantas pessoas podem participar e como algum comportamento injusto será punido.



Consequentemente, as Federações Nacionais, as Confederações e a FIFA têm a opção de modificar todas ou algumas das seguintes áreas organizacionais das Leis do Jogo do Futebol de Praia pelas quais são responsáveis:

Para jovens, veteranos, deficientes e futebol de praia de base:

- O tamanho do campo
- O tamanho, peso e material da bola
- A largura entre os postes e a altura da trave em relação ao solo
- A duração dos três períodos (iguais) do jogo (e um período de prorrogação)

Além disso, para permitir maior flexibilidade às federações nacionais para beneficiar e desenvolver o futebol de praia a nível nacional, são permitidas as seguintes alterações relativas às “categorias” de futebol de praia:

- As federações nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para o futebol de areia juvenil e veterano.
- Cada Federação Nacional determinará quais competições nos níveis mais baixos do futebol de praia serão designadas como futebol de praia “de base”.

As federações nacionais têm a opção de aprovar algumas destas modificações para diferentes competições – não há exigência de aplicá-las universalmente ou de aplicá-las todas. No entanto, nenhuma outra modificação é permitida sem a permissão da FIFA.

Solicita-se às federações nacionais que informem a FIFA sobre a sua utilização de todas as modificações acima mencionadas, e a que níveis, uma vez que esta informação, e especialmente a(s) razão(ões) pela qual as modificações estão a ser utilizadas, podem identificar ideias ou estratégias de desenvolvimento que a FIFA pode partilhar para auxiliar o desenvolvimento do futebol de praia por outras federações nacionais.

A FIFA também estaria muito interessada em ouvir sobre outras possíveis modificações nas Leis do Jogo do Futebol de Praia, que poderiam aumentar a participação, tornar o futebol de praia mais atraente e promover o seu desenvolvimento mundial.

Gerenciando alterações nas Leis do Futebol de Praia

Para cada alteração proposta, o foco deve estar na justiça, integridade, respeito, segurança, diversão dos participantes e como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Futebol de Praia também devem encorajar a participação de todos, independentemente da sua origem ou habilidade.

Embora ocorram acidentes, as Leis do Futebol de Praia devem tornar o jogo o mais seguro possível. Isto exige que os jogadores demonstrem respeito pelos seus adversários e os árbitros devem criar um ambiente seguro, lidando fortemente com aqueles cujo jogo é demasiado agressivo e perigoso. As Leis do Futebol de Praia incorporam a inaceitabilidade do jogo inseguro em suas frases disciplinares, por exemplo, “desafio imprudente” (caução = cartão amarelo/YC) e “colocar em risco a segurança de um adversário” ou “usar força excessiva” (expulsão = cartão vermelho /RC).

O futebol de praia deve ser atraente e divertido para os jogadores, árbitros e treinadores, bem como para os espectadores, torcedores, administradores, etc. Essas alterações devem ajudar a tornar o jogo atraente e divertido para que as pessoas, independentemente de idade, raça, religião, cultura, etnia, gênero, orientação sexual ou deficiência, etc. desejam participar e desfrutar de seu envolvimento no futebol de praia.

Estas alterações procuram simplificar o jogo e alinhar muitos aspectos das Leis do Futebol de Praia com as do futebol e do futsal, mas, como muitas situações são “subjectivas” e os árbitros são humanos (e, portanto, cometem erros), algumas decisões irão inevitavelmente causar debate. e discussão.

As Leis do Futebol de Praia não podem lidar com todas as situações, portanto, quando não houver nenhuma disposição direta aqui, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do “espírito” do jogo, utilizando a “compreensão do futebol de praia” – isso muitas vezes envolve fazer a pergunta, “o que seria melhor para o futebol de praia?”



Lei 1

O CAMPO

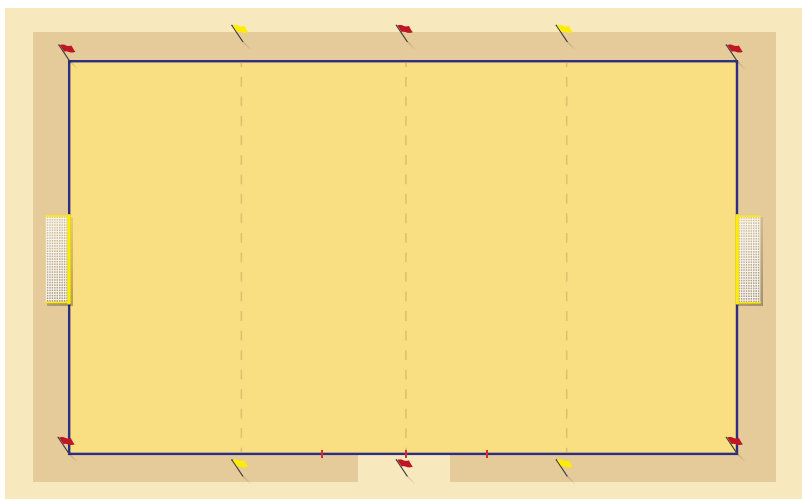
1. Superfície de campo

A superfície é composta por areia e deve ser nivelada. Não deve ser áspero e deve estar livre de pedras, conchas ou quaisquer outros objetos que possam ferir os jogadores, os árbitros ou qualquer outra pessoa.

Para competições internacionais a areia deve ser fina e com no mínimo 40cm de profundidade. Deve ser peneirado até ficar adequado para brincar; entretanto, não deve ser tão fino a ponto de causar poeira que grude na pele.

2. Marcações de campo

O campo deverá ser retangular e marcado com linhas contínuas (linhas tracejadas não são permitidas).



Apenas as linhas indicadas na Lei 1 devem ser marcadas no campo.



Se um jogador fizer marcas não autorizadas no campo, o jogador deverá ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros perceberem que isto está sendo feito durante a partida, o jogo deverá ser interrompido, caso não possam aplicar a vantagem, e o jogador infrator deverá ser advertido por comportamento antidesportivo. O jogo recomeça com um pontapé-livre a favor da equipa adversária, a ser executado no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo, se a bola se encontrava no meio campo adversário, ou no centro do campo, se a bola estava no meio campo da equipe que cometeu a infração.

As duas linhas limite mais longas são linhas laterais. As duas linhas limite mais curtas são linhas de gol, embora não haja linha entre os postes.

O campo é dividido em duas metades por uma linha intermediária imaginária marcada por duas bandeiras vermelhas localizadas fora do campo.

O ponto no centro desta linha imaginária é a posição exata para o pontapé inicial e alguns tiros livres.

Marcas devem ser traçadas na linha de gol e na linha lateral, a 1m de cada escanteio, para ajudar os árbitros a identificar os arcos de escanteio imaginários.

As marcas devem ser traçadas na linha de gol e na linha lateral, a 5m de cada uma das marcas acima mencionadas, para garantir que os jogadores da equipe defensora recuem a distância mínima (5m) quando um escanteio for executado.

As marcas deverão ser traçadas na linha lateral mais próxima dos bancos das equipes, a 2,5m da linha imaginária do meio de campo, em cada metade do campo, para indicar os limites da zona de substituição.

As marcas deverão ser traçadas na linha lateral mais afastada dos bancos das equipes, a 5m da linha imaginária de meio campo, em cada metade do campo, para indicar a distância mínima que deverá ser observada nos tiros de saída.

Marcas devem ser traçadas em cada linha lateral, niveladas com as linhas imaginárias da área de grande penalidade, para ajudar os árbitros a identificar as áreas de grande penalidade.

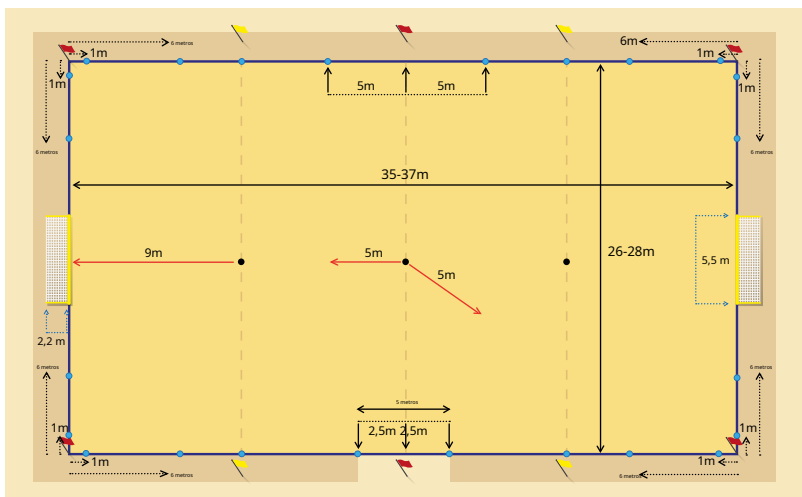
Todas as linhas devem ter 10cm de largura e ser feitas com fita colorida (de preferência azul) que contraste com a areia. A fita deve ser flexível e resistente, mas não deve prejudicar os pés dos jogadores. Estas linhas devem ser firmemente ancoradas na areia em cada canto e no meio de cada linha lateral com pinças especiais, e nas balizas com anéis de borracha fixados nos postes.

3. Dimensões do passo

Comprimento (linha lateral):	Mínimo	35m
	Máximo	37m
Largura (linha de gol):	Mínimo	26m
	Máximo	28m

As regras da competição podem determinar o comprimento da linha de gol e da linha lateral dentro dos requisitos acima.

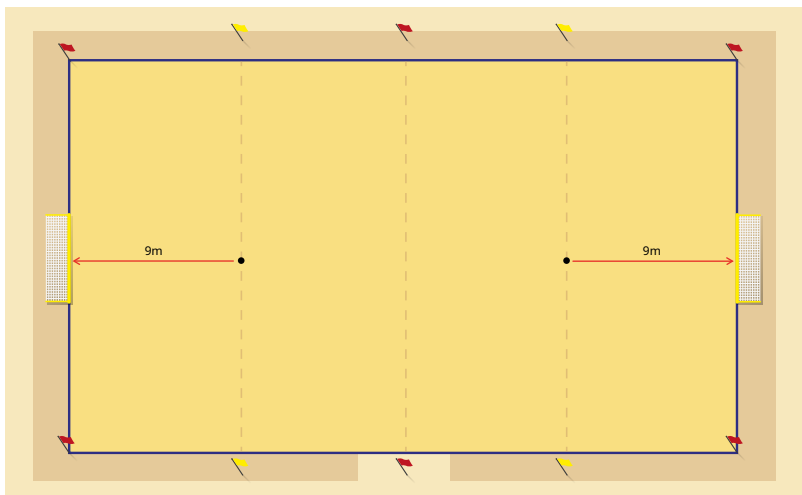
As medições são feitas do lado de fora das linhas ou linhas imaginárias, pois as linhas fazem parte da área que elas envolvem.



4. A grande área

A área de grande penalidade é a área do campo entre a linha de meta e uma linha imaginária paralela a uma distância de 9m da linha de gol e marcada por duas bandeiras amarelas colocadas fora do campo, próximas a cada linha lateral.

A marca de pênalti imaginária está no centro da linha imaginária da área de pênalti.

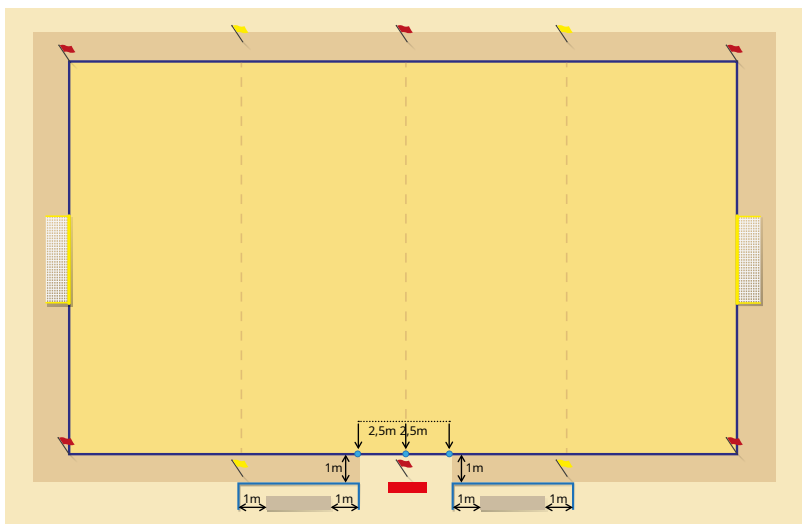


5. A zona de substituição

A zona de substituição é a área na linha lateral em frente à mesa do cronometrista:

- A zona de substituição tem 5m de comprimento, estendendo-se 2,5m para cada lado da intersecção entre a linha intermediária imaginária e a linha lateral.
- Os bancos das equipas estão localizados além da linha lateral e da zona de substituição.
- A área em frente à mesa do cronometrista, 2,5m de cada lado da linha intermediária imaginária, é mantida livre.

Mais detalhes sobre substituições e o procedimento relevante são fornecidos na Lei 3.



6. A área do canto

A área de canto é definida por um quarto de círculo (arco) imaginário dentro do campo, com raio de 1m de cada canto.

7. Os mastros

Postes de bandeira com pelo menos 1,5 m de altura, topo não pontiagudo e bandeira, deverão ser colocados conforme indicado abaixo.

Um total de dez sinalizadores são usados da seguinte forma:

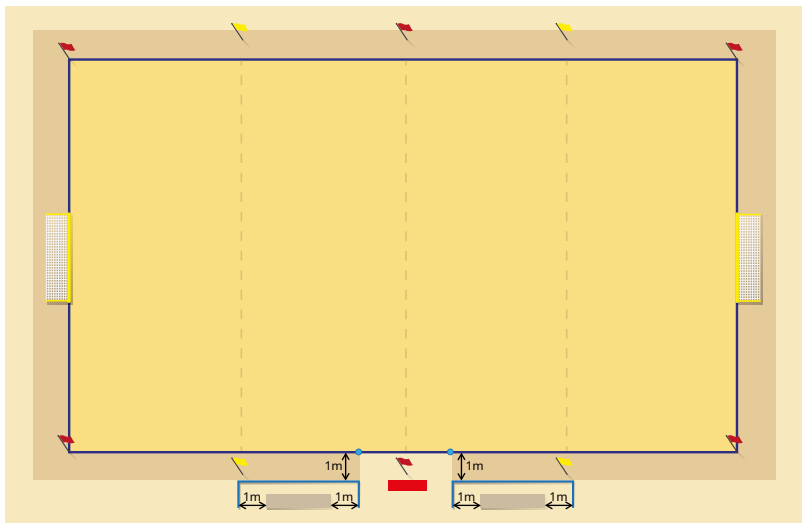
- Uma bandeira vermelha em cada canto do campo
- Uma bandeira vermelha em cada extremidade da linha intermediária imaginária, firmemente ancorada a uma distância entre 1m e 1,5m fora das linhas laterais
- Uma bandeira amarela em cada extremidade das linhas imaginárias que marcam a área de grande penalidade, firmemente ancoradas a uma distância entre 1m e 1,5m fora das linhas laterais.

8. A área técnica

A área técnica possui uma área de estar designada para oficiais de equipe e substitutos. Embora o tamanho e a posição das áreas técnicas possam diferir entre instalações, aplicam-se as seguintes diretrizes:

- A área técnica deve estender-se apenas 1m de cada lado da área designada para sentar e avançar até uma distância de 1m da linha lateral.
- Recomenda-se que sejam utilizadas marcações para definir esta área.
- O número de pessoas autorizadas a ocupar a área técnica é definido pelo regulamento da competição.
- Os ocupantes da área técnica:
 - sejam identificados antes do início da partida de acordo com as regras da competição;
 - deve comportar-se de forma responsável;
 - deve permanecer dentro de seus limites, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, um fisioterapeuta/médico entrando em campo, com permissão de um dos árbitros, para avaliar um jogador lesionado.
- Apenas uma pessoa por vez está autorizada a se posicionar e transmitir instruções táticas da área técnica.

- Os suplentes e o preparador físico poderão realizar o aquecimento durante o jogo na zona prevista para o efeito atrás da área técnica. Se tal zona não estiver disponível, eles podem aquecer perto da linha lateral, desde que não obstruam o movimento dos jogadores e árbitros e se comportem de forma responsável.



Segurança

As regras da competição devem estabelecer a distância mínima entre as linhas limites do campo (linhas laterais e linhas de baliza) e as barreiras que separam os espectadores (incluindo as barreiras com publicidade, etc.), sempre de forma a garantir a segurança dos jogadores. participantes.



9. Os objetivos

Uma baliza deve ser colocada no centro de cada linha de baliza.

Uma baliza consiste em dois postes verticais equidistantes dos cantos do campo e unidos no topo por uma barra horizontal. Os postes e a barra transversal devem ser feitos de material aprovado e não devem ser perigosos. Os postes e a barra transversal de ambas as balizas devem ter o mesmo formato, que deve ser quadrado, retangular, redondo, elíptico ou um híbrido dessas opções.

A distância (medida interna) entre os postes é de 5,5m e a distância da borda inferior da barra transversal ao solo é de 2,2m.

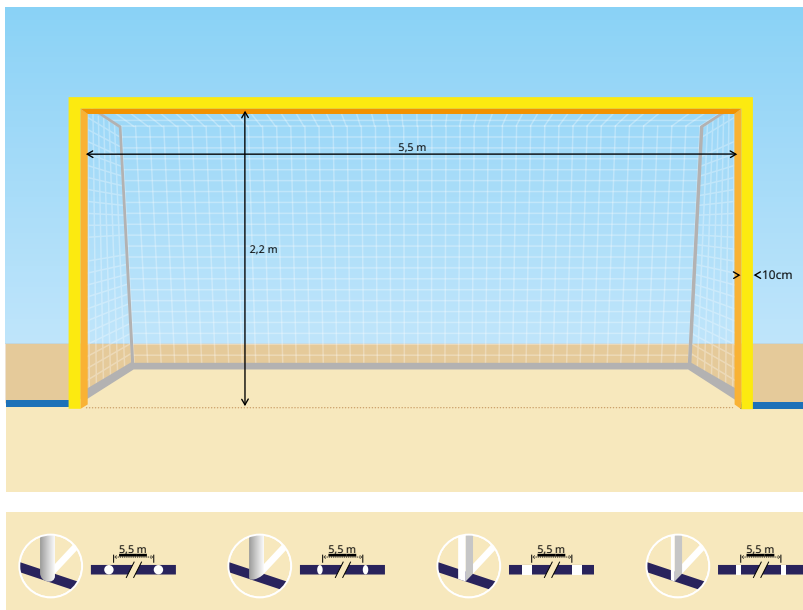
A posição dos postes em relação à linha de meta deve estar de acordo com os gráficos.

Ambos os postes e a trave têm a mesma largura e profundidade das linhas de gol, 10cm. As redes deverão ser de material adequado e fixadas na parte posterior dos postes e na trave com meios de apoio adequados. Eles devem estar devidamente apoiados e não devem interferir no goleiro.

Se a barra transversal for deslocada ou quebrada, o jogo será interrompido até que seja reparada ou recolocada em sua posição. Caso não seja possível reparar a trave, a partida deverá ser abandonada. Não é permitido o uso de corda para substituir a barra transversal. Se a trave puder ser reparada, o jogo será reiniciado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que este tenha sido dentro da área de grande penalidade (ver Lei 8).

Os postes e travessas devem ser preferencialmente amarelos.

Recomenda-se que todas as balizas utilizadas numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou confederações não incluam quaisquer estruturas estranhas (ou seja, excepto os postes e a barra transversal – por exemplo, barras de apoio) que possam impedir a bola de entrar na baliza.



Segurança

Os objetivos devem ser firmemente fixados ao solo.



10. Publicidade em campo

Não é permitida publicidade no chão do campo.

11. Publicidade nas redes do gol

Se as regras da competição não o proibirem, é permitida a publicidade nas redes das balizas, desde que não confunda ou obstrua a visão dos jogadores ou árbitros.

12. Publicidade nas bandeiras

Caso as regras da competição não o proibam, é permitida a publicidade nas bandeiras.

13. Publicidade nas áreas técnicas

Caso as regras da competição não o proibam, é permitida a publicidade na superfície das áreas técnicas, desde que não distraia ou confunda os ocupantes das referidas áreas ou qualquer outro participante.

14. Publicidade em todo o campo

A publicidade vertical deve ser pelo menos:

- A 1m das linhas laterais, exceto nas zonas técnicas e zona de substituições, onde é proibida toda a publicidade vertical;
- a mesma distância da linha de gol que a profundidade da rede do gol;
- 1m da rede do gol.

Lei 2

A BOLA

1. Qualidades e medidas

A bola deve ser:

- esférico;
- feito de material adequado;
- de circunferência entre 68cm e 70cm;
- entre 400g e 440g de peso no início da partida;
- de uma pressão igual a 0,4-0,6atm (400-600g/cm²) ao nível do mar.

Todas as bolas utilizadas em partidas disputadas em competições oficiais organizadas sob os auspícios da FIFA ou confederações devem atender aos requisitos e ostentar uma das marcas do Programa de Qualidade da FIFA para Bolas de Futebol.

Cada marca indica que a bola foi testada oficialmente e atende aos requisitos técnicos específicos daquela marca, que são adicionais às especificações mínimas estipuladas na Lei 2 e devem ser aprovadas pela FIFA.

2. Publicidade na bola

Em partidas disputadas em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações nacionais de futebol, nenhuma forma de publicidade comercial é permitida na bola, exceto o logotipo/emblema da competição, o organizador da competição e a marca registrada do fabricante autorizado. As regras da competição podem restringir o tamanho e o número dessas marcações.

3. Substituição de uma bola com defeito

Se a bola apresentar defeito em jogo aberto, o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao solo. A única exceção é quando a bola fica defeituosa ao bater num dos postes ou na trave e entra diretamente na baliza (ver secção 6 desta Lei).

Se a bola apresentar defeito num pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de grande penalidade, lançamento lateral ou bola ao solo, o reinício é repetido.

Se a bola apresentar defeito durante um pênalti ou pênaltis (pênaltis) à medida que avança e antes de tocar um jogador, travessão ou poste, o pênalti será repetido.

4. Bolas adicionais

Ball kids podem segurar bolas adicionais ao redor do campo para que o jogo possa continuar rapidamente.

Bolas adicionais que atendam aos requisitos da Lei 2 podem ser colocadas ao redor do campo e seu uso está sujeito ao controle dos árbitros. O terceiro árbitro também pode ter uma ou duas bolas adicionais à mão para acelerar o reinício do jogo.

5. Bolas extras em campo

Se uma bola extra entrar na quadra enquanto a bola estiver em jogo, os árbitros deverão interromper a partida somente se a bola extra interferir no jogo. O jogo deve ser reiniciado com uma bola ao solo no local onde se encontrava a bola original quando o jogo foi interrompido, a menos que esta tenha sido dentro da área de grande penalidade (ver Lei 8).

Se uma bola extra entrar na quadra enquanto a bola estiver em jogo sem interferir no jogo, os árbitros permitirão que o jogo continue e deverão remover a bola extra na primeira oportunidade possível.

6. Gol envolvendo bola com defeito

Se a bola apresentar defeito após bater em uma das traves ou na trave e entrar diretamente no gol, os árbitros marcarão o gol.



Lei 3

OS JOGADORES

1. Número de jogadores

Uma partida é disputada por duas equipes, cada uma com no máximo cinco jogadores, sendo que um deles deve ser o goleiro. Uma partida não pode começar ou ser retomada se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores.

Embora um jogo não possa começar se uma das equipes for composta por menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo suplentes, necessário para um jogo fica ao critério das associações nacionais de futebol.

Se uma equipa tiver menos de três jogadores porque um ou mais jogadores abandonaram deliberadamente a superfície de jogo, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo e a vantagem pode ser concedida, mas o jogo não deve ser retomado depois de a bola ter saído de jogo se um equipe não tem o número mínimo de três jogadores.

Se as regras da competição estabelecerem que todos os jogadores e suplentes devem ser nomeados antes do início do jogo e uma equipa iniciar um jogo com menos de cinco jogadores, apenas os jogadores e suplentes nomeados na lista da equipa poderão participar no jogo à sua chegada.

2. Número de substituições e substituições

Um número ilimitado de substituições pode ser feito durante uma partida.

Competições oficiais

Um máximo de sete substitutos podem ser utilizados em uma partida disputada em uma competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações membros. As regras da competição devem indicar quantos substitutos podem ser nomeados.

Outras partidas

Em jogos não oficiais da seleção nacional "A", poderão ser utilizados no máximo dez substitutos.

Em todos os outros jogos, um maior número de substitutos poderá ser nomeado e utilizado, desde que:

- as equipes envolvidas chegam a acordo sobre um número máximo;
- os árbitros são informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados, ou se nenhum acordo for alcançado antes do jogo, não serão permitidas mais de dez substituições.



3. Envio de lista de jogadores e suplentes

Em todas as partidas, os nomes dos jogadores e suplentes deverão ser comunicados aos árbitros antes do início da partida, estejam eles presentes ou não. Qualquer jogador ou substituto cujo nome não seja divulgado aos árbitros neste momento não poderá participar da partida.

4. Procedimento de substituição

Uma substituição pode ser feita a qualquer momento, esteja a bola em jogo ou não. Para substituir um jogador por um substituto, aplica-se o seguinte:

- O jogador substituído sai do campo de jogo pela zona de substituição, exceto nos casos previstos nas Leis do Jogo do Futebol de Praia.
- O jogador substituído não necessita de autorização de nenhum dos árbitros para abandonar a superfície de jogo.
- Os árbitros não precisam autorizar a entrada do substituto na quadra.
- O substituto só entra em campo após a saída do jogador substituído.
- O substituto entra em campo através da zona de substituição.
- A substituição é concluída quando um substituto entra totalmente na superfície de jogo através da zona de substituição após entregar o colete ao jogador que está sendo substituído, a menos que este último jogador tenha tido que deixar a superfície de jogo através de outra zona por qualquer motivo previsto nas Leis do Futebol de Praia do Jogo, caso em que o substituto entrega o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto passa a ser jogador e o jogador substituído passa a ser substituto.
- A permissão para proceder a uma substituição pode ser recusada em determinadas circunstâncias, por exemplo, se o equipamento do substituto não estiver em boas condições.
- Um substituto que não tenha completado o procedimento de substituição não pode reiniciar o jogo cobrando um tiro lateral/lateral, pênalti, tiro livre, escanteio ou lançamento de meta, ou recebendo uma bola ao chão.
- O jogador substituído pode continuar a participar no jogo.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam eles chamados a jogar ou não.
- Se um período for estendido para permitir a execução de um pênalti ou de um tiro livre, apenas o goleiro da equipe defensora ou o jogador que sofreu a falta no chute, se a infração foi uma falta e este jogador não puder executar o chute devido a lesão, pode ser substituído.

5. Aquecimento

Um máximo de cinco substitutos por equipe podem aquecer ao mesmo tempo.

6. Troca de goleiro

- Qualquer um dos substitutos poderá trocar de lugar com o goleiro sem informar os árbitros ou esperar a interrupção da partida.
- Qualquer jogador pode trocar de lugar com o goleiro; no entanto, este jogador deve fazê-lo durante uma interrupção da partida e deve informar os árbitros antes que a alteração seja feita.
- O jogador ou substituto que substituir o goleiro deverá usar uma camisa de goleiro com o número do jogador ou substituto nas costas. As regras da competição também podem estipular que um jogador que atua como goleiro voador deve usar exatamente a mesma cor da camisa do goleiro principal.

7. Ofensas e sanções

Se um substituto entrar na quadra de jogo antes de o jogador substituído ter saído ou se, durante uma substituição, um substituto entrar na quadra de jogo vindo de um local diferente da zona de substituição:

- os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem);
- os árbitros advertirão o substituto por entrar na quadra de jogo em violação ao procedimento de substituição e ordenarão que o substituto abandone a quadra de jogo.

Se os árbitros paralisarem o jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre para a equipe adversária, a ser executado:

- da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio da equipe contra a qual a infração foi cometida;
- do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.

Se este substituto ou a sua equipe também cometer outra infração, o jogo será reiniciado de acordo com o reinício do jogo associado a essa outra infração. Se este substituto ou sua equipe interferir no jogo, um tiro livre ou pênalti será concedido com base na posição da interferência.

Se a bola estiver fora de jogo, a partida será reiniciada de acordo com as Leis do Jogo do Beach Soccer.



Se, durante uma substituição, o jogador substituído sair da superfície de jogo através de um local diferente da zona de substituição por motivos não previstos nas Leis do Jogo do Futebol de Praia, os árbitros param o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem) e advertir o jogador por abandonar o campo de jogo em violação do procedimento de substituição.

Se os árbitros paralisarem o jogo, o jogo será reiniciado com um tiro livre para a equipe adversária, a ser executado:

- da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio da equipe contra a qual a infração foi cometida;
- do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.

Se um substituto entrar em campo contrariando o procedimento de substituição ou fizer com que uma equipe jogue com um jogador extra, os árbitros, auxiliados pelos outros árbitros, deverão seguir as seguintes diretrizes:

- Interromper o jogo, embora não imediatamente se a vantagem puder ser aplicada.
- Advertir o substituto por comportamento antidesportivo se a equipe jogar com um jogador extra ou por violar o procedimento de substituição se a substituição não tiver sido feita corretamente.
- Expulsar o substituto se este negar à equipe adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol. O número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3.
- O substituto deverá deixar o campo de jogo na próxima parada da partida, caso ainda não tenha saído, seja para completar o procedimento de substituição, se a infração foi por esse motivo, ou para se deslocar para a área técnica, se a equipe estava jogando com um jogador extra.
- Se os árbitros aplicarem a vantagem:
 - devem interromper o jogo assim que a equipe substituta estiver com a posse de bola e reiniciá-lo com um tiro livre para a equipe adversária, a ser executado no local da bola quando o jogo foi interrompido, desde que este tenha sido no campo adversário do campo, ou do centro do campo, se a bola estiver na metade do campo da equipe infratora.
 - e depois a equipa do substituto cometer uma infração punível com um pontapé-livre ou um pontapé de grande penalidade, deverá sancionar a equipa do substituto concedendo o reinício relevante à equipa adversária. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.

- e depois interromper o jogo porque os adversários da equipe substituta cometeram uma infração, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre para os adversários da equipe substituta, a ser executado na posição da bola quando o jogo foi interrompido, desde que isso tenha sido no meio campo do adversário, ou do centro do campo se a bola estiver no meio campo da equipe substituta. Se necessário, também tomam as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida.
- e então a bola sai do jogo, eles devem reiniciar o jogo com um tiro livre para os adversários da equipe substituta, a ser executado no ponto da linha limite onde a bola saiu do campo, se este tiver sido na área adversária meio campo do campo, ou do centro do campo se a bola saiu do campo no meio campo da equipe substituta.
- Se um substituto nomeado entrar em campo em vez de um jogador nomeado no início da partida e os árbitros ou outros árbitros não forem informados desta mudança:
 - os árbitros permitem que o substituto nomeado continue a partida;
 - nenhuma ação disciplinar poderá ser tomada contra o substituto nomeado;
 - os árbitros reportam o incidente às autoridades competentes.
- Se um substituto cometer uma infração de expulsão antes de entrar em campo, o número de jogadores da equipe não será reduzido e outro substituto ou o jogador que ia ser substituído poderá entrar em campo.

Para quaisquer outras infrações:

- os jogadores envolvidos são advertidos;
- a partida será reiniciada com um tiro livre para a equipe adversária, a ser executado:
 - da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio-campo da equipe contra a qual a infração foi cometida;
 - do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.



8. Jogadores e suplentes expulsos

Um jogador que é expulso:

- antes do envio da lista da equipe não pode ser nomeado na lista da equipe em qualquer capacidade;
- após ser nomeado na lista da equipe e antes do início do jogo poderá ser substituído por um substituto nomeado, que não poderá ser substituído.

Um substituto nomeado que for expulso, antes ou depois do pontapé inicial, não poderá ser substituído.

Um substituto pode substituir um jogador expulso após o pontapé inicial e entrar em campo depois de decorridos dois minutos de tempo de jogo após a expulsão (ou seja, após sua equipe ter cumprido uma redução numérica de dois minutos), desde que o substituto tem a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro, a menos que um gol seja marcado antes de decorridos os dois minutos, caso em que se aplicam as seguintes condições:

- Se houver cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipe com maior número de jogadores marcar um gol, a equipe com menos jogadores poderá ser aumentada em um jogador.
- Se ambas as equipes estiverem jogando com três ou quatro jogadores e for marcado um gol, nenhuma das equipes será aumentada até que tenha cumprido a respectiva redução numérica de dois minutos.
- Se houver cinco jogadores jogando contra três e o time com cinco jogadores marcar um gol, o time com três jogadores poderá ser aumentado em apenas um jogador.
- Se a equipa com menos jogadores marcar um golo, o jogo continua sem qualquer alteração no número de jogadores até decorridos os dois minutos, a menos que a equipa com maior número de jogadores marque posteriormente um golo nesse intervalo.

Se um jogador cometer uma segunda infração passível de advertência, mas a vantagem for aplicada e a equipe desse jogador sofrer um gol, o jogador infrator deverá receber uma segunda advertência por má conduta e ser expulso antes do pontapé inicial, mas o número de jogadores em o campo não é reduzido porque a infração foi cometida antes do golo ser marcado; um substituto substitui o jogador expulso. No entanto, se a infração estava interrompendo ou interferindo em um ataque promissor, o jogador não deveria receber uma segunda advertência.

Se um jogador cometer uma infração de expulsão durante o intervalo entre os períodos de jogo ou antes do início da prorrogação, a equipe infratora inicia o próximo período com um jogador a menos em campo.

9. Pessoas extras em campo

O treinador e outros oficiais nomeados na lista da equipe são oficiais da equipe. Qualquer pessoa não mencionada na lista da equipe como jogador, substituto ou oficial da equipe é considerada um agente externo.

Se um oficial de equipe, substituto (exceto como parte do procedimento de substituição), jogador expulso ou agente externo entrar em campo, os árbitros deverão:

- interromper o jogo apenas se houver interferência no jogo;
- faça com que a pessoa seja removida quando o jogo parar;
- tomar medidas disciplinares apropriadas.

Se o jogo for interrompido e a interferência for causada por:

- um oficial de equipe, substituto ou jogador expulso, o jogo recomeça com um tiro livre ou pênalti;
- um agente externo, o jogo recomeça com uma bola ao solo.

Os árbitros devem reportar o incidente às autoridades competentes.



10. Gol marcado com mais uma pessoa em campo

Se a bola estiver indo para o gol e a interferência não impedir que um jogador da equipe defensora jogue a bola, o gol será concedido se a bola entrar no gol (mesmo que o contato tenha sido feito com a bola), a menos que a interferência tenha sido do equipe atacante.

Se, depois de um golo ter sido marcado e o jogo ter sido reiniciado, os árbitros perceberem que havia uma pessoa extra em campo quando o golo foi marcado, o golo não pode ser anulado. Se a pessoa extra ainda estiver em campo, os árbitros deverão:

- pare de jogar;
- remover a pessoa extra;
- recomeçar com uma bola ao solo ou um pontapé-livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem reportar o incidente às autoridades competentes.

Se, após a marcação de um golo e antes do jogo recomeçar, os árbitros se aperceberem que havia mais uma pessoa em campo quando o golo foi marcado:

- Os árbitros devem anular o gol se a pessoa extra foi:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou oficial da equipe que marcou o gol e essa pessoa interferiu no jogo; o jogo é reiniciado com um pontapé-livre na posição do extra ou com um pontapé de grande penalidade se a interferência tiver ocorrido na área de grande penalidade;
 - um agente externo, a menos que o golo resulte conforme descrito acima em “Pessoas extras em campo”; o jogo é reiniciado com uma bola ao solo.
- Os árbitros devem permitir o gol se a pessoa extra for:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou oficial da equipe que sofreu o gol;
 - um agente externo que não interferiu no jogo.

Em todos os casos, os árbitros deverão retirar a pessoa extra do campo.

11. Reentrada indevida de jogador fora de campo

Se um jogador que necessita da autorização de um dos árbitros para voltar a entrar na superfície de jogo o fizer sem esta autorização, os árbitros devem:

- parar o jogo (não imediatamente se o jogador não interferir no jogo ou num árbitro ou se a vantagem puder ser aplicada);
- advertir o jogador por entrar no campo sem permissão.

Se este jogador cometer outra infração passível de advertência, o jogador deve ser expulso por duas infrações passíveis de advertência, por exemplo, se o jogador entrar sem permissão de um dos árbitros e depois tropeçar num adversário de forma imprudente. Se esta infração for cometida com força excessiva, o jogador é expulso diretamente.

Se os árbitros interromperem o jogo, este deverá ser reiniciado:

- com tiro livre no local da interferência ou pênalti se a interferência foi na área de grande penalidade;
- se não houve interferência, com cobrança de falta de:
 - a posição da bola quando o jogo foi interrompido se a bola estivesse no meio-campo da equipe contra a qual a infração foi cometida;
 - do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.

Um jogador que acidentalmente cruze uma das linhas limítrofes do campo e/ou que abandone o campo como parte de um movimento de jogo não será considerado como tendo cometido uma infração.



12. Saída autorizada do campo

Além de uma substituição normal, um jogador pode sair da quadra de jogo sem a permissão de nenhum dos árbitros nas seguintes situações:

- como parte de um movimento de jogo em que o jogador retorna imediatamente ao campo, ou seja, para jogar a bola ou driblar um adversário. No entanto, não é permitido sair do campo e deslocar-se para trás de uma das balizas antes de voltar a entrar no campo com o objetivo de enganar os adversários; se isso acontecer, os árbitros param o jogo se não conseguirem aplicar a vantagem. Se interromper o jogo, deverá reiniciá-lo com um tiro livre a ser executado no local da infração, desde que tenha sido no meio campo adversário, ou no centro do campo, se a infração tiver sido no campo adversário. metade do campo da equipe. O jogador é advertido por comportamento antidesportivo;
- devido a lesão. O jogador necessita da autorização de um dos árbitros para reentrar no campo de jogo caso o jogador não tenha sido substituído. Se o jogador tiver sofrido hemorragia, a hemorragia deve ter parado antes do jogador voltar a entrar na superfície de jogo, e o jogador deve ser verificado pelos árbitros ou por um dos outros árbitros;
- corrigir ou recolocar seus equipamentos. O jogador precisa da permissão de um dos árbitros para reentrar no campo se o jogador não tiver sido substituído, e os árbitros ou um dos outros árbitros devem verificar o equipamento antes do jogador retornar à partida.

13. Saída não autorizada do campo

Se um jogador sair do campo sem a permissão de um dos árbitros por motivos não permitidos pelas Leis do Jogo do Futebol de Praia, o cronometrista ou o terceiro árbitro soará o sinal acústico para informar os árbitros se a vantagem não puder ser aplicada. Se for necessário interromper o jogo, os árbitros sancionarão a equipe do jogador infrator concedendo um tiro livre à equipe adversária. Se a vantagem for aplicada, o cronometrista ou o terceiro árbitro deverá soar o sinal acústico na próxima interrupção do jogo. O jogador é advertido por sair do campo sem a permissão de nenhum dos árbitros.

14. Capitão da equipe

Cada equipe deve ter um capitão identificado com uma braçadeira. O capitão não tem status ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipe.

15. Refrescos

Os árbitros permitem que os jogadores tomem bebidas durante uma paralisação da partida. Não é permitido lançar sacos ou qualquer outro recipiente contendo líquidos no campo.

Lei 4

**OS JOGADORES'
EQUIPAMENTO**

1. Segurança

Um jogador não deve usar ou vestir qualquer equipamento ou outro item que seja perigoso.

Todos os itens de joalheria (colares, anéis, pulseiras, brincos, pulseiras de couro, elásticos, etc.) são proibidos e devem ser retirados. Não é permitido usar fita adesiva para cobrir joias.

Os jogadores e substitutos deverão ser inspecionados antes do início da partida. Se um jogador estiver usando ou usando equipamentos ou joias não autorizados/perigosos em campo, os árbitros deverão ordenar ao jogador que:

- remova o item;
- abandonar o campo de jogo na próxima paralisação se o jogador não puder ou não quiser cumprir.

Um jogador que se recusar a obedecer ou usar o item novamente deverá ser advertido.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório de um jogador compreende os seguintes itens separados:

- uma camisa com mangas
- calções (o guarda-redes pode usar calças); estes não podem ser enrolados e devem estar de acordo com a aparência profissional do equipamento do jogador

Calçado não é permitido.

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as diferenciem entre si e também dos árbitros.
- Cada goleiro deve usar cores que sejam distinguíveis das dos outros jogadores e dos árbitros.
- Se as camisas dos dois goleiros forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisa para vestir, os árbitros autorizam a partida.

As camisetas devem ser de uma única cor igual à cor principal da manga da camisa ou conter um padrão/cores que reproduzam exatamente a manga da camisa.

Os calções/calças devem ser da mesma cor da cor principal dos calções ou da parte inferior dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

As regras da competição podem obrigar os ocupantes da área técnica, que não sejam os suplentes, a usar vestuário de cor diferente do vestuário usado pelos jogadores e árbitros.

4. Outros equipamentos

Equipamentos de proteção não perigosos – por exemplo, capacetes, máscaras faciais e protetores de joelhos e braços feitos de material acolchoado macio e leve – são permitidos, assim como bonés de goleiro e óculos esportivos.

Amarra elásticas para os pés são permitidas, desde que não cubram totalmente os calcanhares ou dedos dos pés.

Babadores

Deverá ser usado um babador por cima da camisa para identificar os substitutos. O colete deve ser de cor diferente das camisas de ambas as equipes e do time adversário.

Capas de cabeça

Quando forem usados protetores de cabeça (exceto bonés de goleiro), eles deverão:

- ser preta ou da mesma cor principal da camisa (desde que os jogadores do mesmo time usem a mesma cor);
- estar de acordo com a aparência profissional do equipamento do jogador;
- não fique preso à camisa;
- não ser perigoso para o jogador que o usa ou para qualquer outro jogador (por exemplo, devido a um mecanismo de abertura/fechamento em volta do pescoço);
- não ter nenhuma peça saindo da superfície (elementos salientes).

Protetores de joelho e braço

Quando forem usados protetores de joelho e braço, eles devem ser da mesma cor da cor principal da manga da camisa (protetores de braço) ou dos shorts/calças (protetores de joelho) e não devem ficar excessivamente salientes. Quando não for possível combinar estas cores, poderão ser utilizados protetores pretos ou brancos com mangas de camisa/calções (ou calças, quando aplicável) de qualquer cor. Quando forem utilizados protetores que não combinem com as mangas da camisa/shorts (ou calças), todos esses protetores deverão ser da mesma cor (preto ou branco).



Comunicação eletrônica

Os jogadores (incluindo substitutos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer tipo de equipamento eletrônico ou de comunicação (exceto quando sistemas eletrônicos de desempenho e rastreamento forem permitidos).

O uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação pelos oficiais da equipe é permitido quando estiver diretamente relacionado ao bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas/de treinamento, mas apenas equipamentos pequenos, móveis e portáteis (por exemplo, microfones, fones de ouvido/fones de ouvido, celulares/smartphones, smartwatches, tablets, laptops) podem ser usados. O oficial de equipe que utilizar equipamentos não autorizados ou que se comportar de maneira inadequada em decorrência do uso de equipamentos eletrônicos ou de comunicação será afastado da área técnica.

Sistemas eletrônicos de desempenho e rastreamento (EPTS)

Quando a tecnologia vestível (WT) como parte do EPTS for utilizada em jogos disputados numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA, confederações ou associações nacionais de futebol, o organizador da competição deve garantir que a tecnologia instalada no equipamento dos jogadores não é perigosa e atende aos requisitos para EPTS vestíveis do Programa de Qualidade da FIFA para EPTS.

Quando os EPTS forem fornecidos pelo organizador da partida ou da competição durante partidas disputadas em uma competição oficial, é responsabilidade desse organizador da partida ou da competição garantir que as informações e dados transmitidos do EPTS para a área técnica sejam confiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para EPTS apoia os organizadores de competições no processo de aprovação de EPTS confiáveis e precisos.

5. Slogans, declarações, imagens e publicidade

Os equipamentos não devem conter slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não devem revelar roupas íntimas que apresentem slogans, declarações ou imagens políticas, religiosas ou pessoais, ou publicidade que não seja o logotipo do fabricante. Por qualquer infração, o jogador e/ou a equipa serão sancionados pelo organizador da competição, pela associação nacional de futebol ou pela FIFA.

Princípios

- A Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo roupas) usados pelos jogadores e substitutos; seus princípios também se aplicam a todos os oficiais de equipe da área técnica.
- O seguinte é (geralmente) permitido:
 - o número do jogador, nome, escudo/logotipo do time, slogans/emblemas de iniciativa que promovam o jogo de futebol de praia, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelas regras da competição ou regulamentos nacionais da FA, confederação ou FIFA
 - os fatos de uma partida: equipes, data, competição/evento, local

- Slogans, declarações ou imagens permitidas devem ser limitadas à frente da camisa e/ou à braçadeira.
- Em alguns casos, o slogan, declaração ou imagem poderá aparecer apenas na braçadeira do capitão.

Interpretando a Lei

Ao interpretar se um slogan, declaração ou imagem é permitido, deve-se observar a Lei 12 (Faltas e Má Conduta), que exige que os árbitros tomem medidas contra um jogador que seja culpado de:

- usar linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas;
- agindo de forma provocativa, irrisória ou inflamatória.

Qualquer slogan, declaração ou imagem que se enquadre em qualquer uma destas categorias não é permitido.

Embora “religioso” e “pessoal” sejam definidos com relativa facilidade, “político” é menos claro, mas slogans, declarações ou imagens relacionadas com o seguinte não são permitidos:

- qualquer pessoa, viva ou morta (a menos que faça parte do nome oficial da competição)
- qualquer partido/organização/grupo político local, regional, nacional ou internacional, etc.
- qualquer governo local, regional ou nacional ou qualquer um dos seus departamentos, escritórios ou funções
- qualquer organização que seja discriminatória
- qualquer organização cujos objetivos/ações possam ofender um número notável de pessoas
- qualquer ato/evento político específico

Ao comemorar um evento nacional ou internacional significativo, as sensibilidades da equipa adversária (incluindo os seus apoiantes) e do público em geral devem ser cuidadosamente consideradas.

As regras da competição podem conter outras restrições/limitações, especialmente em relação ao tamanho, número e posição dos slogans, declarações e imagens permitidas. Recomenda-se que disputas relacionadas a slogans, declarações ou imagens sejam resolvidas antes da realização de uma partida/competição.



6. Ofensas e sanções

Para qualquer infração que não envolva equipamento perigoso, o jogo não precisa ser interrompido e o jogador:

- é instruído pelos árbitros a abandonar o campo para corrigir o equipamento;
- sai quando o jogo termina, a menos que o equipamento já tenha sido corrigido.

O jogador que abandona a superfície de jogo para corrigir ou trocar de equipamento deve:

- ter o equipamento verificado por um árbitro antes de ser autorizado a entrar novamente;
- só entrar novamente com autorização de um dos árbitros.

Nesse caso, um jogador que reentrar na quadra de jogo sem permissão deve ser advertido e, se o jogo for interrompido para emitir a advertência, será concedido um tiro livre, a ser executado:

- da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio da equipe contra a qual a infração foi cometida;
- do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.

Porém, se houve interferência, será concedido um tiro livre no local da interferência (ou um pênalti, se a interferência tiver sido na área de grande penalidade).

7. Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular a política quanto à numeração dos jogadores, que normalmente é de 1 a 15, sendo o número 1 reservado a um guarda-redes.

O organizador deve ter em mente que é muito difícil e inadequado que os árbitros façam o sinal de números superiores a 15.

O número de cada jogador deve estar visível nas costas e ser distinguível da cor principal da camisa. As regras da competição deverão determinar o tamanho dos números e se são obrigatórios, bem como a sua presença/tamanho nos demais itens do equipamento básico dos jogadores.

Lei 5

OS ÁRBITROS

1. A autoridade dos árbitros

Cada partida é controlada por dois árbitros – o árbitro e o segundo árbitro – que têm autoridade total para fazer cumprir as Leis do Jogo do Futebol de Praia em relação à partida.

2. Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros relativas aos factos relacionados com o jogo, incluindo a marcação ou não de um golo e o resultado do jogo, são finais. As decisões dos árbitros e de todos os outros árbitros devem ser sempre respeitadas.

Os árbitros não poderão alterar uma decisão de reinício ao perceberem que ela está incorreta ou por conselho de outro árbitro se o jogo tiver sido reiniciado ou os árbitros tiverem sinalizado para confirmar o final dos períodos (incluindo a prorrogação) e deixado o campo e suas proximidades após o cronometrista emitir o sinal acústico ou o jogo foi abandonado.

Às vezes, um dos árbitros assistentes indica/comunica uma infração YC/RC, mas os árbitros não veem a indicação ou ouvem a comunicação até depois do jogo ter reiniciado. Os árbitros ainda podem tomar as medidas disciplinares apropriadas, mas o reinício associado à infração não se aplica.

As decisões do árbitro prevalecem sobre as do segundo árbitro sempre que haja desacordo entre eles.

Em caso de interferência indevida ou conduta imprópria, o árbitro dispensará o segundo árbitro ou os outros árbitros das suas funções, providenciará a sua substituição e fará um relatório às autoridades competentes.

3. Poderes e deveres

Os árbitros:

- fazer cumprir as Leis do Jogo do Futebol de Praia;
- controlar a partida em cooperação com os outros árbitros, quando aplicável;
- garantir que qualquer bola utilizada atenda aos requisitos da Lei 2;
- garantir que o equipamento dos jogadores cumpra os requisitos da Lei 4;
- manter um registro dos incidentes da partida;
- interromper a partida, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo do Beach Soccer;
- parar, suspender ou abandonar a partida devido a qualquer outro problema, como por causa de interferência externa; por exemplo, se:
 - os holofotes são inadequados;

- um objeto lançado/chutado por um espectador atinge um árbitro, jogador, substituto ou oficial de equipe – o árbitro pode permitir que a partida continue ou pare, suspenda ou abandone dependendo da gravidade do incidente;
- um espectador apita e interfere no jogo – o jogo é interrompido e reiniciado com uma bola ao solo;
- uma bola extra, outro objeto ou animal entra no campo durante a partida – os árbitros devem:
 - interromper o jogo (e reiniciar com uma bola ao solo) se interferir no jogo, a menos que a bola esteja indo para o gol e a interferência não impeça um jogador da equipe defensora de jogar a bola; nesses casos, o gol é concedido se a bola entrar no gol (mesmo que tenha havido contato com a bola), a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante;
 - permitir que o jogo continue de outra forma e removê-lo na primeira oportunidade possível;
- interromper o jogo se, na sua opinião, um jogador estiver gravemente lesionado e garantir que o jogador seja retirado do campo. Um jogador lesionado, incluindo um guarda-redes, não pode ser tratado no campo, deve deixar o campo pelo ponto limite mais próximo, só pode regressar ao campo após o reinício do jogo e deve voltar a entrar no campo a partir da zona de substituição. . As únicas exceções à exigência de sair do campo são quando:
 - um jogador tem areia nos olhos, caso em que o jogador pode usar água para limpar os olhos e pode ser ajudado por um companheiro de equipa, mas não pela equipa médica. Garrafas de água podem ser colocadas atrás das balizas para permitir um reinício rápido;
 - um tiro livre ou pênalti foi concedido e o jogador lesionado será o goleiro;
- jogadores do mesmo time colidiram e precisam de atenção;
- ocorreu uma lesão grave;
- um jogador se lesiona como resultado de uma falta punida pelos árbitros, caso em que o jogador deve executar o tiro livre ou pênalti seguinte. Se o jogador estiver gravemente lesionado e não puder executar o chute:
 - o jogador deve ser substituído por um companheiro que estava no banco quando a infração foi cometida e este substituto deve executar o chute;
 - um guarda-redes gravemente lesionado que não consiga executar um pontapé-livre ou um pontapé de grande penalidade deverá ser substituído por outro guarda-redes, que deverá executar o pontapé-livre. A equipe só poderá substituir o goleiro por outro substituto caso não tenha outro goleiro disponível;
 - um jogador que finja estar gravemente lesionado para evitar a execução de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade deve ser advertido por comportamento antidesportivo;



- garantir que qualquer jogador sangrando saia do campo. O jogador só poderá reentrar ao receber sinal dos árbitros, que deverão estar convencidos de que o sangramento estancou e não há sangue no equipamento;
- garantir que, caso os médicos e/ou maqueiros tenham sido autorizados a entrar no campo, o jogador saia em maca ou a pé. Um jogador que não cumpra deve ser advertido por comportamento antidesportivo;
- mostrar a respectiva advertência ou cartão vermelho, caso tenham decidido advertir ou expulsar um jogador lesionado e que tenha de abandonar o campo para tratamento, antes de o jogador abandonar o campo;
- nos casos em que o jogo foi interrompido, recomeçar o jogo com uma bola ao solo se o jogo não tiver sido interrompido por outro motivo ou se uma lesão sofrida por um jogador não for resultado de uma infração;
- permitir que o jogo continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, na sua opinião, apenas ligeiramente lesionado;
- permitir que o jogo continue quando a equipa contra a qual foi cometida uma infração possa beneficiar de tal vantagem e penalizar a infração original se a vantagem prevista não ocorrer naquele momento ou dentro de alguns segundos;
- punir a infração mais grave quando ocorrer mais de uma infração ao mesmo tempo;
- tomar medidas disciplinares contra jogadores culpados de infrações passíveis de advertência e expulsão. Eles não são obrigados a realizar esta ação imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima vez que a bola sair de jogo;
- tomar medidas contra os membros da equipa que não se comportem de forma responsável e avisá-los, adverti-los ou expulsá-los do campo e das suas imediações, incluindo a área técnica. Caso o infrator não possa ser identificado, o técnico sênior presente na área técnica receberá a sanção. Um oficial da equipe médica que comete uma infração de expulsão pode permanecer se a equipe não tiver outra pessoa médica disponível e atuar se um jogador precisar de cuidados médicos;
- tomar uma decisão com a ajuda dos outros árbitros sobre incidentes que os árbitros não tenham visto;
- garantir que nenhuma pessoa não autorizada entre no campo;
- indicar o reinício da partida após ela ter sido interrompida;
- dar os sinais descritos na seção intitulada Diretrizes Práticas para Árbitros de Futebol de Praia e Outros Oficiais de Jogo;

- assumir uma posição dentro e ao redor do campo conforme descrito nas seções relevantes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futebol de Praia e Outros Oficiais de Jogo, quando necessário;
- fornecer às autoridades competentes um relatório do jogo, que inclua informações sobre quaisquer sanções impostas aos jogadores e/ou dirigentes das equipas e quaisquer outros incidentes que tenham ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro:

- atuar como cronometrista e terceiro árbitro no caso destes dois outros árbitros não estarem presentes;
- suspender ou abandonar a partida, a seu critério, por qualquer infração às Leis do Jogo do Beach Soccer;
- suspender ou abandonar a partida, a seu critério, devido a interferência externa de qualquer espécie.

O segundo árbitro:

- substituir um árbitro que fica lesionado ou indisposto.

4. Responsabilidade dos árbitros

Os árbitros (ou, quando aplicável, os outros árbitros) não são responsáveis por:

- qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, árbitro ou espectador;
- qualquer dano à propriedade de qualquer espécie;
- qualquer outra perda sofrida por qualquer indivíduo, clube, empresa, associação ou outra entidade, que seja devida ou possa ser devida a qualquer decisão que possa tomar nos termos das Leis do Jogo do Futebol de Praia ou no que diz respeito aos procedimentos normais necessários para realizar, jogar e controlar uma partida.

Essas decisões podem incluir:

- uma decisão de que o estado do campo ou da sua envolvente é tal ou que as condições meteorológicas são tais que permitem ou não a realização de um jogo;
- uma decisão de abandonar um jogo por qualquer motivo;
- uma decisão quanto à adequação dos acessórios, da bola e dos equipamentos utilizados durante a partida;
- a decisão de interromper ou não uma partida devido à interferência do espectador ou a qualquer problema nas áreas de espectadores;
- a decisão de interromper ou não o jogo para permitir que um jogador lesionado seja retirado do campo para tratamento;



- uma decisão de exigir que um jogador lesionado seja retirado do campo para tratamento (salvo as exceções listadas acima);
- uma decisão de permitir ou não permitir que um jogador use determinado vestuário ou equipamento;
- uma decisão (quando tenham autoridade) para permitir ou não permitir que qualquer pessoa (incluindo funcionários da equipe ou do local, agentes de segurança, fotógrafos ou outros representantes da mídia) esteja presente nas proximidades do campo;
- qualquer outra decisão que possam tomar de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia ou em conformidade com os seus deveres nos termos da FIFA, confederação, associação membro ou regras ou regulamentos de competição sob os quais a partida é disputada.

5. Jogos internacionais

Um segundo árbitro é obrigatório para jogos internacionais.

6. Equipamento dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros deverão possuir os seguintes equipamentos:

- pelo menos um apito
- cartões vermelhos e amarelos
- um caderno (ou outro meio de manter um registro da partida)
- pelo menos um relógio

Outro equipamento

Os árbitros podem ter permissão para usar:

- equipamento para comunicação com outros árbitros – fones de ouvido, etc.;
- EPTS ou outro equipamento de monitoramento de condicionamento físico.

Os árbitros estão proibidos de usar qualquer outro equipamento eletrônico, incluindo câmeras.

Os árbitros e outros árbitros também estão proibidos de usar jóias (embora o árbitro esteja autorizado a usar um relógio ou dispositivo semelhante para cronometrar o jogo se o cronometrista estiver ausente).

Lei 6

O OUTRO
OFICIAIS DO JOGO

1. Os árbitros assistentes

Podem ser nomeados três árbitros assistentes (um terceiro árbitro, um quarto árbitro e um cronometrista) que deverão desempenhar as suas funções de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia. Eles estão posicionados fora do campo, nivelados com a linha imaginária do meio de campo e do mesmo lado da zona de substituição. O cronometrista permanece sentado à mesa do cronometrista, enquanto as funções do terceiro e quarto árbitros podem ser desempenhadas sentado ou em pé.

O cronometrista e o terceiro e quarto árbitros estão equipados com um cronómetro adequado, que é fornecido pela federação ou clube sob cuja jurisdição o jogo está a ser disputado, e podem ajudar os árbitros em faltas quando têm uma visão mais clara do que os árbitros.

Dispõem de uma mesa de cronometrista para o correto desempenho das suas funções.

2. Poderes e deveres

O terceiro árbitro:

- auxilia os árbitros e o cronometrista;
- mantém um registro dos jogadores que participam da partida;
- acompanha a reposição de bolas a pedido dos árbitros;
- verifica o equipamento dos substitutos antes de entrarem em campo;
- registra os números dos artilheiros;
- informa os árbitros em campo sobre qualquer ofensa, má conduta ou comportamento antidesportivo de qualquer participante da partida, que os árbitros podem decidir levar em consideração ou não;
- registra os nomes e números de quaisquer jogadores advertidos ou expulsos;
- entrega aos árbitros de cada equipe um documento que indica quando um substituto pode entrar em campo para substituir um jogador expulso;



O SUBSTITUTO PODERÁ ENTRAR NO CAMPO QUANDO EXISTIR _____ MINUTO(S) E _____ SEGUNDO(S) RESTANTE(S) NO CRONÔMETRO ANTES DO FINAL DO PERÍODO _____.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA _____ MINUTO(S) ET _____ SEGUNDO(S) AVANT LA FIN DE LA _____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR NO TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE _____ MINUTO(S) E _____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR O PERÍODO _____.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IM _____ SPIELABSCHNITT NOCH _____ MINUTO(N) UND SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

- sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que saiu do campo para corrigir o seu equipamento;
- sob a supervisão dos árbitros, verifica a reentrada de um jogador que tenha abandonado o campo de jogo devido a uma lesão de qualquer natureza;
- sinaliza aos árbitros quando um erro óbvio foi cometido ao advertir ou expulsar um jogador ou se um ato de conduta violenta foi cometido fora do seu campo de visão. Em qualquer caso, os árbitros decidem sobre quaisquer factos relacionados com o jogo;
- supervisiona a conduta das pessoas situadas na área técnica e nos bancos, e informa os árbitros de qualquer comportamento inadequado;
- mantém um registo das paralizações do jogo devido a interferências externas e as razões para elas;
- verifica, em conjunto com um dos árbitros, se os pontapés de saída são executados corretamente;
- verifica, em conjunto com um dos árbitros, se os livres a partir do centro do campo são executados corretamente;
- auxilia os árbitros fornecendo qualquer outra informação relevante sobre a partida;
- assume uma posição no campo conforme descrito nas seções relevantes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futebol de Praia e Outros Oficiais de Jogo, quando necessário;
- substitui o segundo árbitro no caso do árbitro ou segundo árbitro ficar lesionado ou indisposto.



O cronometrista:

garante que a duração da partida esteja em conformidade com as disposições da Lei 7:

- iniciar o cronômetro após a execução correta do primeiro pontapé de saída de cada período;
- parar o cronômetro após a marcação de um gol, após a marcação de um pênalti ou de um tiro livre, ou após os árbitros terem paralisado o jogo por qualquer outro motivo;
- reiniciar o cronômetro após o jogo ter sido retomado corretamente após um tiro de saída, um tiro livre, um pênalti ou uma bola ao solo, ou após qualquer outro reinício se os árbitros tiverem paralisado o jogo por qualquer outro motivo;
- registrar os gols e períodos de jogo no placar público, se disponível;
- cronometrar a redução numérica de dois minutos de uma equipe;
- sinalizar o fim do primeiro e do segundo períodos, o fim do jogo ou o fim do prolongamento, se for disputado prolongamento, com apito ou sinal acústico diferente daquele utilizado pelos árbitros;
- posicionar-se junto ao campo conforme descrito nas seções relevantes das Diretrizes Práticas para Árbitros de Futebol de Praia e Outros Árbitros de Futebol de Praia;
- desempenhar as funções específicas do terceiro árbitro em caso de ausência deste, caso não seja nomeado um quarto árbitro;
- fornecer qualquer outra informação relevante sobre a partida.

3. Jogos internacionais

Para jogos internacionais é obrigatória a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista.

Para jogos internacionais, o cronômetro utilizado deve incorporar todas as funções necessárias (cronometragem precisa e dispositivo para cronometrar uma ou mais reduções numéricas de dois minutos simultaneamente).

4. Quarto árbitro

Um quarto árbitro pode ser nomeado de acordo com as regras da competição. O seu papel e deveres devem estar de acordo com as disposições estipuladas nas Leis do Jogo do Futebol de Praia.

O quarto árbitro:

- substitui o terceiro árbitro se algum dos árbitros ou o terceiro árbitro não puder iniciar ou continuar a arbitrar a partida e também pode substituir o cronometrista se necessário;
- auxilia os árbitros e o terceiro árbitro em todos os momentos, inclusive em quaisquer tarefas administrativas antes, durante e depois da partida, conforme exigido pelos árbitros;
- envia um relatório após a partida às autoridades competentes sobre qualquer má conduta ou qualquer outro incidente que ocorreu fora da vista dos árbitros, e também avisa os árbitros de qualquer relatório que esteja sendo feito;
- registra todos os incidentes ocorridos antes, durante e depois da partida;
- carrega um cronômetro manual alternativo caso seja necessário devido a algum tipo de incidente;
- posiciona-se perto do cronometrista para poder ajudar os árbitros e o terceiro árbitro, fornecendo qualquer informação relevante sobre o jogo.



Lei 7

A DURAÇÃO DA PARTIDA

1. Períodos de jogo

A partida dura três períodos iguais de 12 minutos de tempo de jogo, que só poderão ser reduzidos se permitido pelas regras da competição.

2. Encerrando os períodos de jogo

O cronometrista assinala o final de cada período de 12 minutos (e do prolongamento) com um sinal acústico.

- O período termina quando soar o sinal acústico, mesmo que os árbitros não sinalizem o fim apitando.
- Se um tiro livre ou pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o tiro for concluído. Qualquer chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorre uma das seguintes situações:

- a bola deixa de se mover ou sai de jogo;
- a bola é jogada por qualquer jogador (incluindo o executante) que não seja o guarda-redes defensor;

• os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um companheiro de equipe do executante.

Se um jogador da equipe defensora comete uma infração antes do chute ser completado, os árbitros continuam o jogo ordenando uma nova tentativa ou marcando outro tiro livre ou pênalti conforme apropriado, de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia.

- Um gol marcado de acordo com as Leis 1 e 10, mas após o final do período, conforme indicado pelo cronometrista com o sinal acústico, só será permitido nas situações acima.

Os períodos de jogo não serão prolongados em nenhum outro caso.

3. Cronômetro

Se o cronômetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros. O cronometrista deve então cronometrar a partida usando um cronômetro manual. Em tal situação, os árbitros assistentes convidam um árbitro de cada equipe para informá-los sobre quanto tempo falta para o jogo.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquecer de acionar o cronômetro, os árbitros ordenarão ao cronometrista que some o tempo decorrido no cronômetro.



4. Intervalo entre os períodos de jogo

Os jogadores têm direito a um intervalo não superior a três minutos entre os períodos de jogo.

Se for disputada prorrogação, não há intervalo entre o final do terceiro período e o início da prorrogação. No entanto, neste caso, é permitido um pequeno intervalo para bebidas (que não deve exceder um minuto).

As regras da competição devem indicar a duração do intervalo entre os períodos, e este só poderá ser alterado com autorização dos árbitros.

5. Interrupção médica

Interrupções médicas podem ser permitidas pelas regras da competição, por exemplo, pausas para bebidas e pausas para resfriamento, que não devem exceder um minuto.

6. Partida abandonada

Uma partida abandonada será repetida, a menos que as regras da competição ou os organizadores determinem o contrário.

Lei 8

O COMEÇO
E REINICIAR
DO JOGO

O pontapé inicial inicia cada período da partida, incluindo a prorrogação, e reinicia o jogo após a marcação de um gol. Pontapés livres, cobranças de pênalti, cobranças de lateral/lateral, lançamentos de gol e escanteios são outros reinícios.

Uma bola ao solo é o reinício quando os árbitros param o jogo e a Lei não exige um dos reinícios acima.

Se ocorrer uma infração quando a bola não estiver em jogo, isso não altera a forma como o jogo é reiniciado.

1. Início

Procedimento

- O árbitro lança uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide qual gol atacar no primeiro período ou executar o pontapé inicial.
- Dependendo do exposto, a outra equipe dá o pontapé inicial ou decide qual gol atacar no primeiro período.
- A equipe que decidiu qual gol atacar no primeiro período dá o pontapé inicial para iniciar o segundo período.
- Para o segundo período, as equipes trocam de lado e atacam os gols contrários.
- No terceiro período, a equipe que vencer o sorteio decide qual gol atacar ou dar o pontapé inicial.
- Dependendo do exposto, a outra equipe dá o pontapé inicial ou decide qual gol atacar no terceiro período.
- Se for disputada prorrogação, os times trocam de lado e atacam os gols opostos; a equipe que decidiu qual gol atacar no terceiro período dá o pontapé inicial.
- Depois que uma equipe marca um gol, o pontapé inicial é executado pela outra equipe.

Para cada pontapé inicial:

- Todos os jogadores, exceto o jogador que executa o pontapé inicial, devem estar no seu meio campo.
- Os adversários da equipa que executa o pontapé de saída devem estar a pelo menos 5m da bola até esta entrar em jogo.
- A bola deve estar parada no centro do campo.
- Qualquer um dos árbitros em campo que não esteja situado no banco indica que o pontapé inicial pode ser executado sinalizando com o apito.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente.
- Um golo não pode ser marcado diretamente no pontapé de saída: se a bola entrar diretamente na baliza adversária, é concedido um lançamento de baliza aos adversários; se a bola entrar diretamente no gol do executante, um escanteio será concedido aos adversários.

Ofensas e sanções

- Se o jogador que executa o tiro de saída tocar novamente na bola antes que ela tenha tocado outro jogador, será concedido um tiro livre, a ser executado:
 - da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio-campo da equipe contra a qual a infração foi cometida;
 - do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração.

Para uma infração de handebol, é concedido um tiro livre a ser executado no local da infração.

No caso de qualquer outra infração no procedimento de pontapé de saída, o pontapé de saída será repetido.

Tabela de resumo

Ofensa	Resultado do pontapé inicial		
	Bola entra meta	Bola não insira a meta	Posição de reiniciar
Ofensa do chutador (toque duplo)	Um tiro livre é concedido ao time defensor	Um tiro livre é concedido ao time defensor	Centro do campo ou lugar onde a ofensa foi cometida
Ofensa por um jogador da equipe atacante que não seja o chutador (entrando no metade do adversário)	O pontapé inicial é retomado e o jogador culpado é advertido	O pontapé inicial é retomado e o jogador culpado é advertido	N / D
Ofensa por um jogador da equipe defensora (não respeitando o exigido distância da bola)	O pontapé inicial é retomado e o jogador culpado é advertido	O pontapé inicial é retomado e o jogador culpado é advertido	N / D
Ofensa por um jogador da equipe defensora e um jogador da equipe atacante em o mesmo tempo	O pontapé inicial é repetido e ambos os jogadores são advertidos	O pontapé inicial é repetido e ambos os jogadores são advertidos	N / D



2. Bola caída

Procedimento

- A bola é lançada para o guarda-redes da equipa defensora na sua área de grande penalidade se, quando o jogo foi interrompido:
 - a bola estava na grande área; ou
 - o último toque de bola foi na grande área.
- Em todos os outros casos, um dos árbitros deixa cair a bola para um jogador da equipa que tocou a bola pela última vez no local onde esta tocou num jogador, num agente externo ou num árbitro pela última vez.
- Todos os outros jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a pelo menos 2m da bola até que ela esteja em jogo.
- A bola está em jogo quando toca o campo.

Ofensas e sanções

- A bola será lançada novamente se:
 - toca num jogador antes de este tocar no campo;
 - sai de jogo após tocar o campo, sem tocar em nenhum jogador.
- Se uma bola ao solo entrar na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo será reiniciado com:
 - um lançamento de baliza se entrar na baliza adversária;
 - um pontapé de canto se entrar na baliza do jogador para quem a bola foi lançada.

No entanto, se uma bola lançada entrar em qualquer uma das balizas sem tocar em pelo menos dois jogadores devido a circunstâncias fora do controlo do jogador para quem a bola foi lançada (tais como as condições meteorológicas ou a bola ter sido deixada cair indevidamente), a bola deverá ser deixada cair novamente.

Lei 9

**A BOLA
DENTRO E FORA
DO JOGO**

1. Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- ultrapassou totalmente a linha de gol ou lateral, no solo ou no ar;
- o jogo foi interrompido pelos árbitros;
- atinge o teto, se houver.

A bola também está fora de jogo quando toca um árbitro, permanece no campo e:

- uma equipe inicia um ataque promissor; ou
- a bola vai direto para o gol; ou
- a equipe com posse de bola muda.

Nestes três casos envolvendo a bola tocando um árbitro, o jogo é reiniciado com uma bola ao solo.

2. Bola em jogo

A bola está em jogo em todos os outros momentos quando toca um árbitro, bem como quando rebate num poste, na trave ou num poste de canto e permanece no campo.

3. Campo interno

A altura mínima dos tetos deverá ser estipulada nas regras do concurso.

Se a bola atingir o teto durante o jogo, o jogo será reiniciado com um tiro lateral/lateral, a ser executado pelos adversários da equipe que tocou a bola por último. O chute lateral/lançamento lateral é executado no ponto da linha lateral mais próximo do local no solo acima do qual a bola atingiu o teto.

Lei 10

**DETERMINANDO
O RESULTADO
DE UMA PARTIDA**

1. Gol marcado

Um gol é marcado quando toda a bola ultrapassa a linha de gol imaginária, entre os postes e sob a trave, desde que nenhuma infração tenha sido cometida pela equipe que marcou o gol.

Se o goleiro lançar a bola diretamente no gol adversário, será concedido um tiro de meta.

Nenhuma meta

Se um dos árbitros assinalar um golo antes de a bola ter ultrapassado totalmente a linha de baliza imaginária (entre os postes, conforme estipulado na Lei 1) e perceber imediatamente que foi cometido um erro, o jogo será reiniciado com bola ao solo.

2. Equipe vencedora

A equipe que marcar o maior número de gols durante a partida é a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou se nenhum gol for marcado, a partida estará empatada.

Quando as regras da competição exigem uma equipe vencedora após um empate ou empate em casa e fora, os únicos procedimentos permitidos para determinar a equipe vencedora são:

- a regra dos gols fora de casa;
- um período de prorrogação não superior a três minutos. As regras da competição devem estipular a duração do prolongamento;
- pênaltis (pênaltis).

Uma combinação dos procedimentos acima pode ser usada.

Neste caso, e se o jogo for do campeonato, os pontos serão atribuídos da seguinte forma:

- Vitória no final do terceiro período: três pontos para a equipe vencedora
- Vitória no final da prorrogação: dois pontos para o time vencedor
- Vitória nos pênaltis seguintes (disputa de pênaltis): um ponto para o time vencedor

3. Pênaltis (pênaltis)

Os pênaltis (disputas de pênaltis) são aplicados após o término da partida e, salvo indicação em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo do Futebol de Praia relevantes. Um jogador que tenha sido expulso durante a partida não poderá participar; advertências e advertências emitidas durante a partida e antes do sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro chute não são transportadas para pênaltis (pênaltis).

Os pênaltis (disputas de pênaltis) não fazem parte da partida.

Procedimento

Antes do início dos pênaltis (pênaltis)

- A menos que haja outras considerações (por exemplo, condições do campo, segurança, posicionamento das câmeras, etc.) ou as regras da competição especificarem o contrário, o árbitro joga uma moeda para decidir o gol onde os chutes serão executados.
- O árbitro lança uma moeda e a equipe que ganha o sorteio decide se executa o primeiro ou o segundo chute.
- Todos os jogadores e substitutos podem executar chutes, exceto aqueles jogadores que, no final da partida ou da prorrogação, tenham desistido da partida lesionados ou tenham sido expulsos.
- Cada equipe é responsável por selecionar os jogadores e substitutos elegíveis, bem como a ordem em que eles executarão os chutes. Os árbitros não precisam ser informados da ordem.
- Se, no final do jogo ou no prolongamento do jogo, e antes do início dos pênaltis (desempate por grandes penalidades), uma equipe tiver um número maior de jogadores (incluindo suplentes) do que os seus adversários, pode optar por manter o número de jogadores como no final da partida ou reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários e os árbitros deverão ser informados do nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar nas penalidades (disputas de pênaltis), seja como chutador ou como goleiro (exceto conforme descrito abaixo).
- Um goleiro que não possa continuar antes ou durante os pênaltis (disputa de pênaltis) pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para igualar o número de jogadores, mas o goleiro substituído não participa mais e não pode executar um chute.
- Se o goleiro já tiver executado o chute, o substituto não poderá executar o chute até a próxima rodada de chutes.



Durante os pênaltis (pênaltis)

- Apenas os jogadores e suplentes elegíveis, os árbitros e os restantes árbitros estão autorizados a permanecer em campo.
- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o jogador que executa o chute e os dois goleiros, devem permanecer na metade oposta do campo.
- O goleiro da equipe do chutador deve permanecer do lado oposto ao do segundo árbitro, na linha lateral, nivelado com a marca imaginária do pênalti.
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o goleiro.
- O chute é completado quando a bola para de se mover ou sai do jogo ou quando os árbitros param o jogo por qualquer infração; o chutador não pode jogar a bola uma segunda vez.
- Os árbitros mantêm um registro dos chutes.
- Se o guarda-redes cometer uma infração e, em consequência, o pontapé for repetido, o guarda-redes é advertido pela primeira infração; se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente, ele será advertido.
- Se o chutador for penalizado por uma infração cometida após os árbitros terem sinalizado a execução do chute, esse chute será registrado como falhado e o chutador será advertido.
- Se o goleiro e o chutador cometerem uma infração ao mesmo tempo, o chute será registrado como falhado e o chutador será advertido.
- Se, durante a disputa de pênaltis, o número de jogadores de uma equipe for reduzido, a equipe com mais jogadores poderá optar por manter o número de jogadores como está ou reduzir seu número para o mesmo número de seus adversários, e os árbitros deverá ser informado o nome e número de cada jogador excluído, se houver. Qualquer jogador excluído não é elegível para participar dos chutes, seja como chutador ou como goleiro (exceto conforme descrito acima).

Sujeito às condições explicadas abaixo, ambas as equipes executam cinco chutes:

- Os chutes são executados alternadamente pelas equipes.
- Cada chute é executado por um chutador diferente, e todos os jogadores e substitutos elegíveis devem executar um chute antes que qualquer jogador ou substituto possa executar um segundo chute.
- O princípio acima continua para qualquer sequência subsequente de chutes, mas uma equipe pode alterar a ordem dos chutadores.
- Se, antes de ambas as equipes executarem cinco chutes, uma tiver marcado mais gols do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse seus cinco chutes, não serão executados mais chutes.
- Se as pontuações estiverem empatadas após ambas as equipes terem executado cinco chutes, os chutes continuam até que uma equipe tenha marcado um gol a mais que a outra no mesmo número de chutes.
- Os pênaltis (disputas de pênaltis) não devem ser adiados para um jogador que abandona o campo. O chute do jogador será anulado (não marcado) se o jogador não retornar a tempo para executar o chute.

Substituições e expulsões nos pênaltis (pênaltis)

- Um jogador, substituto ou oficial de equipe pode ser advertido ou expulso.
- Um goleiro expulso deve ser substituído por um jogador ou substituto elegível.
- Um jogador ou substituto que não seja o goleiro e que não possa continuar não poderá ser substituído.
- Os árbitros não devem abandonar o jogo se uma equipa estiver reduzida a menos de três jogadores.

4. Gols fora

As regras da competição podem prever que, quando as equipes jogam entre si em casa e fora, se o placar agregado for igual após a segunda partida, quaisquer gols marcados no campo da equipe adversária contarão em dobro.



Lei 11

FORA DE JOGO

Não há impedimento no futebol de praia.



Lei 12

**FALTAS E
MÁ CONDUTA**

Os tiros livres e os pênaltis só podem ser concedidos por infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Tiro livre

Um pontapé-livre é concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações contra um adversário de uma forma considerada pelos árbitros como descuidada, imprudente ou usando força excessiva:

- cobranças
- pula em
- chutes ou tentativas de chutar
- empurra
- golpes ou tentativas de golpe (incluindo cabeçadas)
- enfrentamentos ou desafios
- viagens ou tentativas de viagem

Se uma infração envolver contato, será penalizada com tiro livre ou pênalti.

- “Descuidado” é quando um jogador demonstra falta de atenção ou consideração ao fazer um desafio ou age sem precaução. Nenhuma sanção disciplinar é necessária.
- “Imprudente” é quando um jogador age sem levar em conta o perigo ou as consequências para um adversário e deve ser advertido.
- “Uso de força excessiva” é quando um jogador excede o uso de força necessário e/ou coloca em risco a segurança de um adversário e deve ser expulso.

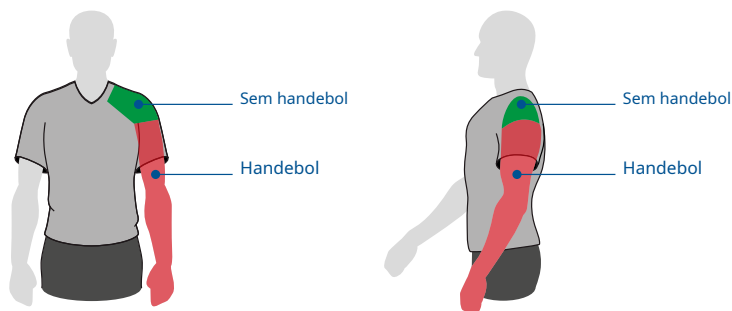
Um pontapé-livre também é concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:

- uma ofensa de handebol
- segurando um oponente
- impedir ilegalmente um oponente de executar um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça
- impedindo um oponente com contato
- morder, cuspir ou atirar areia deliberadamente em alguém da lista da equipe ou em um árbitro
- atirar/chutar um objeto na bola, em um adversário ou árbitro, ou fazer contato da bola com um objeto segurado.



Manuseando a bola

Para fins de determinação das infrações de handebol, o limite superior do braço está alinhado com a parte inferior da axila.



Nem todo toque da mão/braço de um jogador na bola é uma infração.

É uma ofensa se um jogador:

- toca deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo movendo a mão/braço em direção à bola.
- toca a bola com a mão/braço quando ela torna seu corpo anormalmente maior. Considera-se que um jogador tornou seu corpo anormalmente maior quando a posição de sua mão/braço não é uma consequência ou justificável pelo movimento do corpo do jogador para aquela situação específica. Ao ter a mão/braço nesta posição, o jogador corre o risco de a mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado.

Um gol não é concedido se um jogador marcar no gol do adversário:

- diretamente da mão/braço, mesmo que acidentalmente, inclusive pelo goleiro;
- imediatamente após a bola ter tocado sua mão/braço, mesmo que acidentalmente.

No caso de uma mão acidental na bola por um jogador da equipa atacante que conduza directa ou imediatamente à marcação de um golo, o jogo é reiniciado com um lançamento de baliza para a equipa adversária.

O goleiro tem as mesmas restrições no manuseio da bola que qualquer outro jogador fora da área de grande penalidade. Se o guarda-redes manusear a bola dentro da sua área de grande penalidade quando não lhe for permitido fazê-lo, será concedido um pontapé-livre no centro do campo, mas não haverá sanção disciplinar. No entanto, se o ataque estiver jogando a bola uma segunda vez (com ou sem a mão/braço) após um reinício antes de tocar outro jogador, o goleiro deve ser sancionado se o ataque interromper um ataque promissor ou negar um adversário ou a equipa adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol.

Chutes de tesoura/chutes por cima

Os chutes em tesoura e os chutes acima da cabeça são parte inerente do futebol de areia e sua execução deve ser protegida, assim como os jogadores que executam tais chutes.

Os árbitros devem garantir que tais chutes possam ser executados e sancionar quaisquer jogadores que os impeçam ilegalmente de serem executados.

Para sancionar um adversário que impeça a execução de um pontapé em tesoura ou de um pontapé acima da cabeça, os árbitros devem ter em consideração os seguintes critérios:

- Se a bola estiver em posse do jogador que está executando ou pretende executar um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça, e um adversário tocar nele ou na bola, será concedido um tiro livre ou pênalti contra a equipe adversária.
- Nos dois casos acima mencionados, se, como resultado da intervenção do adversário, o jogador que está executando ou pretende executar um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça golpear o adversário, os árbitros sancionarão o adversário por impedir ou tentar impedir o chute de sendo executado.
- Se a bola não estiver na posse do jogador que está executando ou pretende executar um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça, e um adversário tocar a bola, o adversário não cometeu uma infração.
- Se a bola não estiver na posse do jogador que está executando ou pretende executar um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça, e este jogador atingir um adversário no processo, o jogador que está executando ou pretende executar o chute é sancionado em acordo com a infração.
- Considera-se que um jogador está em posse da bola, para efeito de chute em tesoura ou chute alto, quando, após controlá-la com qualquer parte do corpo, exceto as mãos ou braços, a bola permanece no ar e em estreita proximidade para o jogador, seja na frente ou em qualquer lado dele.

Um jogador que defende um chute em tesoura ou um chute acima da cabeça não comete uma infração se pular sem virar o corpo ou não se mover em direção ao adversário, mesmo que acidentalmente entre em contato com o adversário.



2. As infrações penalizadas com um tiro livre a ser executado no centro do campo ou no local onde a infração foi cometida

a. Tiro livre do centro do campo

Um tiro livre a ser executado no centro do campo será concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações no meio campo de sua equipe:

- joga de maneira perigosa (conforme definido abaixo)
- impede o progresso de um oponente sem que qualquer contato seja feito
- tentativas de enganar os árbitros, por exemplo, fingindo estar lesionado ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação)
- é culpado de dissidência, usando linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas ou outras ofensas verbais
- qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Futebol de Praia pela qual o jogo é interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Um tiro livre a ser executado no centro do campo também será concedido:

- se uma equipe mantiver a posse da bola, enquanto ela estiver em jogo, na sua própria área de grande penalidade por mais de quatro segundos;
- se um goleiro cometer qualquer uma das seguintes infrações:
- controlar a bola com as mãos, braços ou pés no seu meio campo por mais de quatro segundos;
- tendo jogado a bola com a mão ou o braço dentro da sua área de grande penalidade depois de a ter recebido de um companheiro de equipa, tocá-la deliberadamente novamente com a mão ou o braço na mesma área de grande penalidade depois de a receber novamente de um companheiro de equipa, sem a bola ter sido tocado por um adversário entre as duas passagens do jogo;
- com a bola em jogo, solta a bola das mãos e a chuta para o alto antes que ela toque o solo;
- depois de jogar a bola fora da sua área de grande penalidade, regressar deliberadamente à sua área de grande penalidade com a bola e, antes de esta ter tocado outro jogador, tocar ou jogar a bola com qualquer parte do corpo.

Considera-se que um goleiro tem o controle da bola quando:

- a bola estiver entre as mãos ou entre a mão e qualquer superfície (ex. campo, próprio corpo) ou ao tocá-la com qualquer parte das mãos ou braços;
- segurar a bola com a mão estendida e aberta;
- quicando no campo ou jogando-o para o alto.

b. Tiro livre a ser executado no local onde a infração foi cometida

Um tiro livre a ser executado no local onde ocorreu a infração será concedido se um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações no meio campo da equipe adversária:

- joga de maneira perigosa (conforme definido abaixo)
- impede o progresso de um oponente sem que qualquer contato seja feito
- tentativas de enganar os árbitros, por exemplo, fingindo estar lesionado ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação)
- é culpado de dissidência, usando linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas ou outras ofensas verbais
- impede o goleiro de soltar a bola das mãos ou chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la
- qualquer outra infração não mencionada nas Leis do Futebol de Praia pela qual o jogo é interrompido para advertir ou expulsar um jogador

Jogando de maneira perigosa

Jogar de maneira perigosa é qualquer ação que, ao tentar jogar a bola, ameace ferir alguém (incluindo os próprios jogadores) e inclui impedir que um adversário próximo jogue a bola por medo de se machucar.

Impedir o progresso de um oponente sem contato

Impedir o progresso de um adversário significa mover-se para o caminho do adversário para obstruir, bloquear, abrandar ou forçar uma mudança de direção quando a bola não está dentro da distância de jogo de nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição em campo; estar no caminho de um oponente não é o mesmo que entrar no caminho de um oponente.

Um jogador pode proteger a bola assumindo uma posição entre um adversário e a bola se a bola estiver dentro da distância de jogo e o adversário não for segurado com os braços ou corpo. Se a bola estiver dentro da distância de jogo, o jogador pode ser cobrado de forma justa por um adversário.

Bloqueando um oponente

Bloquear um adversário pode ser considerado uma tática legítima no futebol de praia, desde que o jogador que bloqueia o adversário esteja parado no momento de qualquer contato e não provoque contato deliberadamente, movendo ou estendendo o corpo na trajetória do adversário, e o adversário tenha a oportunidade de escapar do bloqueio. Um bloqueio pode ser executado contra um adversário que pode ou não ter a bola.



3. Ação disciplinar

Os árbitros têm autoridade para tomar medidas disciplinares desde a entrada no campo para a inspeção pré-jogo até a saída do campo após o final do jogo (incluindo penalidades (pênaltis)).

Se, antes de entrar em campo no início da partida, um jogador ou oficial de equipe cometer uma infração de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou oficial de equipe participe da partida; os árbitros reportarão qualquer outra má conduta.

Um jogador ou oficial de equipe que cometa uma infração passível de advertência ou expulsão, dentro ou fora do campo, contra qualquer outra pessoa ou contra as Leis do Jogo do Futebol de Praia, será punido de acordo com a infração.

O cartão amarelo comunica uma advertência e o cartão vermelho comunica uma expulsão.

Somente um jogador, substituto ou oficial de equipe poderá receber o cartão vermelho ou amarelo.

Jogadores e substitutos

Atrasar o reinício do jogo para mostrar uma carta

Uma vez que os árbitros tenham decidido advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deverá ser reiniciado até que a sanção tenha sido administrada.

Vantagem

Se os árbitros aplicarem a vantagem a uma infração para a qual uma advertência/expulsão teria sido emitida caso o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência/expulsão deverá ser aplicada na próxima vez que a bola estiver fora de jogo. No entanto, se a infração tiver negado à equipa adversária uma oportunidade óbvia de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo; se a infração interferiu ou interrompeu um ataque promissor, o jogador não é advertido.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam jogo sujo grave, conduta violenta ou uma segunda infração punível com advertência, a menos que haja uma oportunidade clara de marcar um gol. Os árbitros devem expulsar o jogador na próxima vez que a bola estiver fora de jogo, mas se o jogador jogar a bola ou desafiar/interferir com um adversário, os árbitros interromperão o jogo, expulsarão o jogador e reiniciarão com um tiro livre, a ser levado:

- da posição da bola no momento da paralisação se a bola estava no meio da equipe contra a qual a infração foi cometida;
- do centro do campo se a bola estiver no meio da equipe que cometeu a infração;

a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave, caso em que o pontapé-livre deve ser executado no local da infração (é concedido um pontapé de grande penalidade se este tiver ocorrido dentro da área de grande penalidade do infrator).

Se a vantagem for aplicada e um segundo cartão amarelo ou vermelho for concedido após a marcação de um gol, a equipe sancionada continua com o mesmo número de jogadores, com um substituto substituindo o jogador expulso. Se não for marcado um gol, a equipe continua com um jogador a menos.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área de grande penalidade e continuar a fazê-lo dentro da área de grande penalidade, os árbitros deverão assinalar um pênalti.

Ofensas passíveis de advertência

Um jogador é advertido se for culpado de:

- atrasar o reinício do jogo;
- dissidência por palavra ou ação;
- entrar, sair ou voltar a entrar na superfície de jogo sem a autorização de um dos árbitros ou em violação do procedimento de substituição;
- não respeitar a distância exigida quando o jogo for reiniciado com:
 - bola ao solo, escanteio, tiro de saída ou cobrança lateral/lateral;
 - cobrança de falta (somente para jogadores da equipe defensora);
- entrar na metade do campo adversário antes que a bola esteja em jogo quando a equipe do jogador está executando o tiro de saída (exceto o jogador que executa o tiro de saída);
- ofensas persistentes (nenhum número específico ou padrão de ofensas constitui “persistente”);
- comportamento antidesportivo.

Um substituto é advertido se for culpado de:

- atrasar o reinício do jogo;
- dissidência por palavra ou ação;
- entrar em campo contrariando o procedimento de substituição;
- comportamento antidesportivo.

Quando duas infrações passíveis de advertência separadas são cometidas (mesmo que muito próximas), elas devem resultar em duas advertências – por exemplo, se um jogador não entrar em campo através da zona de substituição e cometer uma entrada imprudente ou interromper um ataque promissor com uma falta/ handebol, etc



Cuidados com comportamento antidesportivo

Existem diferentes circunstâncias em que um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, incluindo se um jogador:

- tentativas de enganar os árbitros, por exemplo, fingindo estar lesionado ou fingindo ter sofrido uma falta (simulação);
- comete uma falta de forma imprudente;
- manuseia a bola para interferir ou impedir um ataque promissor;
- comete qualquer outra infração que interfira ou impeça um ataque promissor, exceto quando os árbitros marcam um pênalti por uma infração que tenha sido uma tentativa de jogar a bola ou um desafio pela bola;
- negar a um adversário uma oportunidade óbvia de marcar, cometendo uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola ou num desafio pela bola e os árbitros assinalarem um pontapé de grande penalidade;
- manuseia a bola na tentativa de marcar um gol (seja a tentativa bem-sucedida ou não) ou em uma tentativa frustrada de impedir um gol;
- impedir que a bola entre na baliza por uma infração punível com a mão na bola quando a baliza é defendida pelo guarda-redes;
- faz marcas não autorizadas no campo;
- joga a bola ao sair do campo após receber ordem de saída;
- mostra falta de respeito pelo jogo;
- distrai verbalmente um oponente durante o jogo.

Comemoração de um gol

Os jogadores podem comemorar quando um gol é marcado, mas a comemoração não deve ser excessiva; celebrações coreografadas não são incentivadas e não devem causar perda excessiva de tempo.

Sair do campo para comemorar um gol não é uma infração passível de advertência, mas os jogadores devem retornar o mais rápido possível.

Um jogador deve ser advertido, mesmo que o gol seja anulado, por:

- abordar os espectadores de uma forma que cause problemas de segurança e/ou proteção;
- agir de forma provocativa, irrisória ou inflamatória;
- cobrir a cabeça ou rosto com máscara ou outro item similar;
- tirar a camisa ou cobrir a cabeça com a camisa.

Ofensas de expulsão

Um jogador ou substituto que cometa qualquer uma das seguintes infrações é expulso:

- negar à equipe adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol por uma infração de handebol (exceto um goleiro dentro de sua própria área de grande penalidade)
- negar um gol ou uma oportunidade óbvia de gol a um adversário cujo movimento geral é em direção ao gol do infrator através de uma infração punível com um tiro livre (a menos que conforme descrito abaixo)
- anular um golo ou uma clara oportunidade de golo, tocando na bola na área entre o local onde os adversários executam o pontapé-livre e a própria baliza do jogador/suplente infrator, antes de a bola tocar nos postes, na barra, no guarda-redes ou no chão
- jogo sujo sério
- morder, cuspir ou atirar areia deliberadamente em alguém
- conduta violenta
- usar linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas
- recebendo uma segunda advertência na mesma partida

O jogador ou suplente expulso deverá abandonar as imediações do campo e da área técnica.

Interrompendo um ataque promissor (SPA)

Quando um jogador interrompe um ataque promissor cometendo uma infração de handebol, o jogador é advertido (exceto o goleiro dentro de sua própria área de grande penalidade). Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro da sua própria área de grande penalidade que impede um ataque promissor e os árbitros marcam um pontapé de grande penalidade, o infrator não é advertido se a infração tiver sido uma tentativa de jogar a bola ou um desafio pela bola; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, segurar, puxar, empurrar, não haver possibilidade de jogar a bola, etc.), o jogador infrator deve ser advertido.

Um jogador, jogador expulso, substituto, jogador substituído ou oficial de equipe que entre na quadra de jogo sem a permissão necessária de um dos árbitros ou em violação ao procedimento de substituição e que interfira no jogo cometendo uma infração que impeça um ataque promissor é expulso por cometer dois crimes separados com advertência.

Para determinar se uma situação é SPA ou não, devem ser tidos em consideração os seguintes factores:

- não deve ser uma situação DOGSO
- a distância entre o local onde a infração foi cometida e o gol
- a direção geral da peça
- a probabilidade de manter ou ganhar o controle da bola



- se o número de jogadores atacantes ativos é maior que o número de jogadores defensores ativos (excluindo o goleiro defensor e o jogador que cometeu a infração)

Negar um gol ou uma oportunidade óbvia de gol (DOGSO)

Quando um jogador nega à equipe adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol por uma infração de handebol, o jogador é expulso onde quer que a infração ocorra (exceto um goleiro dentro de sua área de grande penalidade).

Quando um jogador comete uma infração contra um adversário dentro da sua própria área de grande penalidade que nega ao adversário uma clara oportunidade de golo e os árbitros assinalam um pontapé de grande penalidade, o infrator é advertido se a infração tiver sido uma tentativa de jogar a bola ou um desafio pela bola. ; em todas as outras circunstâncias (por exemplo, segurar, puxar, empurrar, não haver possibilidade de jogar a bola, etc.), o jogador infrator deve ser expulso.

Um jogador, jogador expulso, substituto ou oficial de equipe que entra na quadra de jogo sem a permissão necessária de um dos árbitros ou em violação ao procedimento de substituição e interfere no jogo, cometendo uma infração ao negar à equipe adversária um gol ou um gol óbvia oportunidade de gol, é culpado de uma infração de expulsão.

O seguinte deve ser considerado ao determinar se se trata de uma situação DOGSO:

- a distância entre o ataque e o gol
- a direção geral da peça
- a probabilidade de manter ou ganhar o controle da bola
- a localização e o número de jogadores defensores

Jogo sujo grave

Um desarme ou desafio que ponha em perigo a segurança de um adversário ou utilize força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como jogo sujo grave.

Qualquer jogador que ataque um adversário com força excessiva ao desafiar a bola pela frente, pelos lados ou por trás, seja usando uma ou ambas as pernas, ou que ponha em perigo a segurança de um adversário é culpado de jogo sujo grave.

Conduta violenta

Conduta violenta é quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário quando não está disputando a bola, ou contra qualquer outra pessoa, independentemente de o contato ser feito.

A conduta violenta pode ocorrer dentro do campo ou fora dos seus limites, quer a bola esteja em jogo ou não.

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam conduta violenta, a menos que haja uma clara oportunidade posterior de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros

deve expulsar o jogador culpado de conduta violenta na próxima vez que a bola estiver fora de jogo.

Os árbitros são lembrados de que a conduta violenta muitas vezes leva a confrontos em massa entre jogadores; portanto, devem tentar evitar isto com uma intervenção estrita.

Um jogador ou substituto culpado de conduta violenta deve ser expulso.

Oficiais da equipe

Quando a infração for cometida por alguém da área técnica (suplente, jogador expulso ou elemento oficial da equipa) e o infrator não puder ser identificado, o treinador da equipa sénior presente na área técnica receberá a sanção.

Aviso

As seguintes infrações geralmente devem resultar em uma advertência; ofensas repetidas ou flagrantes devem resultar em advertência ou expulsão:

- entrar em campo de maneira respeitosa/sem confronto
- não cooperar com um árbitro, por exemplo, ignorar uma instrução/pedido de um árbitro assistente
- discordância menor/de baixo nível (por palavra ou ação) com uma decisão
- sair ocasionalmente dos limites da área técnica sem cometer outra infração

Cuidado

Ofensas passíveis de advertência cometidas por oficiais de equipe incluem (mas não estão limitadas a):

- claramente/persistentemente não respeitando os limites da área técnica da sua equipe
- atrasar o reinício do jogo por sua equipe
- entrar deliberadamente na área técnica da equipe adversária (sem confronto)
- dissidência por palavra ou ação, incluindo:
 - atirar/chutar garrafas de bebidas ou outros objetos
 - ação(ões) que demonstre(m) uma clara falta de respeito pelo(s) árbitro(s), por exemplo, palmas sarcásticas
- gesticulando excessivamente/persistentemente pedindo um cartão vermelho ou amarelo
- agindo de maneira provocativa ou inflamatória
- comportamento inaceitável persistente (incluindo ofensas de advertência repetidas)
- mostrando falta de respeito pelo jogo



Enviando

As ofensas de expulsão incluem (mas não estão limitadas a):

- atrasar o reinício do jogo pela equipe adversária, por exemplo, segurar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador
- deixando deliberadamente a área técnica para:
 - mostrar dissidência ou protestar contra um árbitro
 - agir de maneira provocativa ou inflamatória
- entrar na área técnica adversária de forma agressiva ou de confronto
- atirar/chutar deliberadamente um objeto no campo
- entrando em campo para:
 - confrontar um árbitro da partida (inclusive durante o intervalo entre os períodos e em tempo integral)
 - interferir no jogo, em um jogador adversário ou em um árbitro
- comportamento físico ou agressivo (incluindo cuspir, morder ou atirar areia) em relação a qualquer outra pessoa
- recebendo uma segunda advertência na mesma partida
- usar linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas
- usar equipamento eletrônico ou de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de maneira inadequada como resultado do uso de equipamento eletrônico ou de comunicação
- conduta violenta

Ofensas em que um objeto é lançado/chutado (incluindo a bola)

Em todos os casos, os árbitros tomam as medidas disciplinares apropriadas:

- imprudente – advertir o infrator por comportamento antidesportivo
- usar força excessiva – expulsar o agressor por conduta violenta

4. Reinício do jogo após faltas e má conduta

Se a bola estiver fora de jogo, o jogo será reiniciado de acordo com a decisão anterior. Os seguintes reinícios se aplicam se a bola estiver em jogo e um jogador cometer uma infração física em campo:

- contra um adversário – um pontapé-livre no centro do campo, um pontapé-livre no local do ataque ou um pontapé de grande penalidade

- contra um companheiro de equipe, substituto, jogador expulso, oficial de equipe ou oficial de partida
– um tiro livre no local da infração ou pênalti

Todas as infrações verbais são penalizadas com tiro livre, a ser executado:

- da posição do jogador infrator, se este estiver no meio campo adversário;
- do centro do campo se o jogador infrator estiver no seu meio campo.

Se os árbitros interromperem o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora do campo, contra um agente externo, o jogo será reiniciado com uma bola ao solo, a menos que seja concedido um pontapé-livre por abandonar o campo sem a autorização dos árbitros; o tiro livre é executado:

- do ponto na linha limite onde o jogador infrator saiu do campo, se este for no meio campo do adversário;
- do centro do campo se o jogador saiu do campo pelo seu próprio meio-campo.

Se, quando a bola estiver em jogo:

- um jogador comete uma ofensa contra um árbitro ou contra um jogador adversário, substituto, jogador expulso ou oficial de equipe fora do campo; ou
- um substituto, jogador expulso ou oficial de equipe comete uma ofensa ou interfere com um jogador adversário ou um oficial de partida fora do campo:

o jogo é reiniciado com um pontapé-livre no ponto limítrofe mais próximo do local onde ocorreu a infração/interferência; um tiro penal é concedido se for uma infração punível com um tiro livre no local da infração e o ponto da linha limite mais próximo estiver na linha de gol ou na parte da linha lateral que pertence à área penal do infrator.

- um substituto, jogador expulso ou oficial de equipe comete uma infração contra um substituto, jogador expulso ou oficial de equipe de qualquer equipe, o jogo é reiniciado com uma bola ao solo (ver Lei 8).

Se uma infração for cometida fora de campo por um jogador contra um jogador, substituto ou oficial de sua própria equipe, o jogo será reiniciado:

- com um tiro livre no ponto limite mais próximo do local onde ocorreu a infração, se este for no meio campo adversário;
- com um tiro livre do centro do campo se o ponto mais próximo da linha limite estiver na metade do campo do jogador infrator.

Se um jogador entrar em contato com a bola com um objeto em sua mão, o jogo será reiniciado com um tiro livre (ou pênalti).



Se um jogador que está dentro ou fora do campo de jogo arremessa ou chuta um objeto (que não seja a bola da partida) em um jogador adversário, ou arremessa ou chuta um objeto (incluindo uma bola) em um substituto adversário, jogador expulso, oficial de equipe, um árbitro ou a bola da partida, o jogo será reiniciado com um tiro livre no local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola, ou com um pênalti se este estiver dentro da área de pênalti do infrator. Se esta posição for fora do campo, o tiro livre será executado no ponto mais próximo da linha limite; um pênalti será concedido se este ponto estiver na linha de gol ou na parte da linha lateral que pertence à área de pênalti do infrator.

Se um substituto, jogador expulso, jogador temporariamente fora da quadra de jogo ou oficial de equipe arremessar ou chutar um objeto para dentro da quadra de jogo e isso interferir no jogo, um adversário ou um árbitro, o jogo será reiniciado com um tiro livre onde o objeto interferiu com jogar ou golpear ou teria atingido o adversário, o árbitro ou a bola (ou com um pênalti se este for dentro da área penal do infrator).

Lei 13

CHUTES LIVRES

1. Tipos de cobrança de falta

Os tiros livres são concedidos à equipe adversária de um jogador, substituto, jogador expulso ou oficial de equipe culpado de uma infração. Existem dois tipos de cobrança de falta no futebol de praia:

- a. Tiro livre no meio campo da equipe adversária
- b. Tiro livre do próprio meio-campo ou do centro do campo

A contagem de quatro segundos deve ser mostrada claramente por um dos árbitros quando um tiro livre for executado.

2. Procedimento

- Os jogadores não podem formar uma parede.
- O jogador que executa o tiro livre deve estar claramente identificado.
- Se a infração foi uma falta, o jogador que sofreu a falta deve executar o chute, a menos que este jogador tenha se lesionado gravemente, caso em que o chute deve ser executado pelo substituto que substitui o jogador que sofreu a falta.
- Se a infração não foi uma falta, por exemplo, handebol, o tiro livre pode ser executado por qualquer jogador ou substituto da equipe que executa o chute.
- O jogador que executa o chute pode fazer um pequeno monte de areia com os pés ou com a bola para elevar a posição da bola.
- O tiro livre deve ser executado dentro de quatro segundos após o sinal dos árbitros para fazê-lo.
- Deve ser concedido tempo adicional para a execução de um tiro livre no final de cada período (incluindo prorrogação); nestas situações, os árbitros permitem que o guarda-redes defensor seja substituído por um jogador de campo ou por um substituto elegível, embora neste último caso o procedimento de substituição deva ser seguido.
- Se um tiro livre entrar diretamente na própria meta do executante, um escanteio será concedido à equipe adversária.
- Se um tiro livre entrar diretamente no gol da equipe adversária, um gol será concedido.
- Se a bola apresentar defeito após bater num dos postes ou na trave e não entrar na baliza, os árbitros não ordenam a repetição do pontapé-livre; eles param o jogo e o reiniciam com uma bola ao solo.
- Se um jogador executar um pontapé-livre antes dos árbitros darem o sinal para a sua execução, os árbitros param o jogo, ordenam a repetição do pontapé-livre e advertem o executante.
- Se um período de jogo for prolongado para permitir a execução de um tiro livre e a bola atingir um dos postes, a trave ou o goleiro antes de cruzar a linha de gol entre os postes e a trave, os árbitros marcarão um gol.

- Exceto quando a Lei designar outra posição, os tiros livres por infrações que envolvam um jogador que entra, reentrou ou sai do campo de jogo sem permissão são executados na posição da bola quando o jogo foi interrompido ou no centro do campo de jogo. Contudo, para as infrações mencionadas na Lei 12.1, se um jogador cometer uma infração fora do campo de jogo, o jogo será reiniciado com um pontapé-livre executado na linha limítrofe mais próxima do local onde a infração ocorreu; um pênalti será concedido se este ponto estiver na linha de gol ou na parte da linha lateral que pertence à área de pênalti do infrator.

A bola:

- deve estar parado e o executante não deve tocá-lo novamente até que ele tenha tocado outro jogador;
- está em jogo quando é chutado e se move claramente.

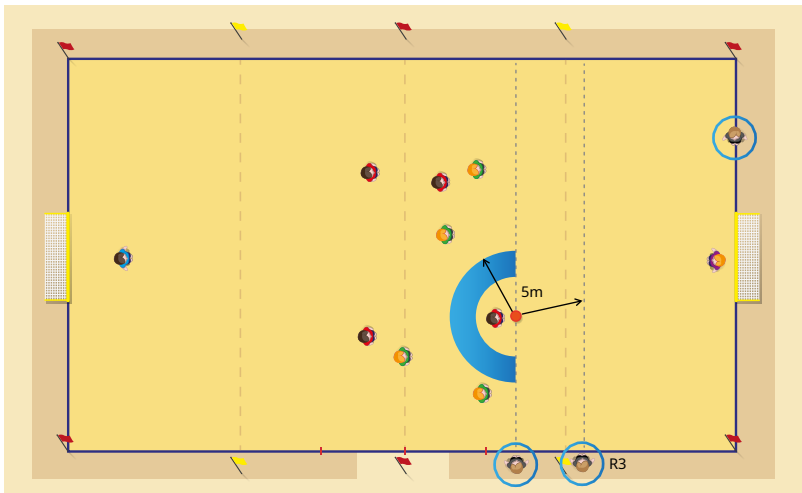
Um tiro livre pode ser executado levantando a bola com um pé ou com os dois pés simultaneamente.

Fintar a cobrança de falta para confundir os adversários é permitido no futebol de areia.

Se um jogador, ao executar corretamente um tiro livre, chutar deliberadamente a bola contra um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira descuidada ou imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitirão que o jogo continue.

3. Posição dos tiros livres

a. Tiros livres no meio campo da equipe adversária

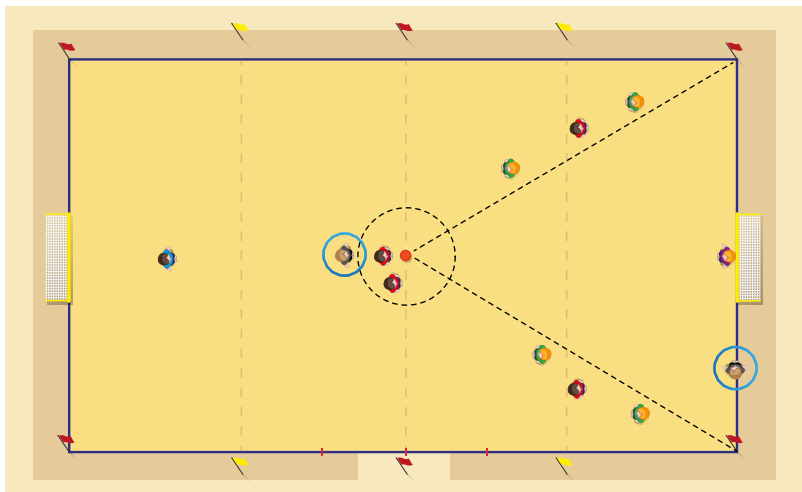


Se o tiro livre for executado no meio campo da equipe que cometeu a infração, cada jogador deverá:

- em campo;
- pelo menos 5m de distância da bola até que ela esteja em jogo (além do executante);
- atrás de uma linha imaginária nivelada com a bola que corre paralela à linha de gol (além do goleiro defensor), para que não obstruam o chutador.

Nenhum jogador, exceto o chutador, pode cruzar esta linha imaginária até que a bola esteja em jogo.

b. Tiros livres do próprio meio-campo ou do centro do campo



Se o tiro livre for executado no meio da equipe que não cometeu a infração, ou no centro do campo, todos os jogadores devem:

- estar em campo;
- deixar uma área imaginária livre entre a bola e as bandeiras de escanteio de cada lado da baliza da equipe defensora, além do goleiro defensor.

Além disso, os jogadores da equipe defensora devem estar a pelo menos 5m de distância da bola até que ela entre em jogo.

Procedimento para cobranças de falta do próprio meio-campo ou do centro do campo

- Se a bola for chutada na direção do gol adversário – dentro da área entre a bola e as bandeiras de escanteio – somente o goleiro da equipe defensora poderá tocar na bola enquanto ela estiver no ar e não tiver tocado nos postes ou na trave.
Em todos os outros casos, ou seja, se a bola sair desta área (mesmo que entre nela novamente) ou tocar o solo, o guarda-redes defensor, os postes ou a barra, a restrição deixa de se aplicar e qualquer jogador pode tocar ou jogar a bola.
- Se o pontapé-livre for executado na própria área de grande penalidade da equipa:
 - a bola está em jogo quando foi chutada e se move;
 - todos os adversários devem permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo.

4. Ofensas e sanções

Se, num pontapé-livre no meio do campo de uma equipa ou no centro do campo, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé-livre e enquanto a bola estiver em jogo, qualquer jogador (excepto o goleiro defensor) toca a bola na área entre a bola e as bandeiras de escanteio antes que a bola tenha tocado os postes, a trave, o goleiro defensor ou o solo, ou tenha previamente saído desta área:

- Se os árbitros não aplicarem a vantagem e a infração for cometida por um jogador da equipa defensora:
 - será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde a bola foi tocada, se a infração tiver sido cometida fora da área penal da equipa;
 - será concedido um pontapé de grande penalidade se o jogador tocar na bola na sua própria área de grande penalidade.
- Se os árbitros não aplicarem a vantagem e a infração for cometida por um companheiro do executante, será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde a bola foi tocada, se este for no meio campo adversário, ou do centro do campo se a bola foi tocada no meio campo da própria equipa.

Os árbitros não impõem quaisquer sanções, a menos que um jogador da equipa defensora toque na bola na área entre o local onde o pontapé foi executado e os seus próprios postes e negue à equipa adversária um golo ou uma clara oportunidade de golo. Neste caso, o jogador é expulso.

Se, num pontapé-livre no meio do campo de uma equipa ou no centro do campo, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé, mas antes de a bola estar em jogo, um adversário não respeitar a distância mínima da bola ou entra na área entre a bola e as bandeiras de escanteio:

- o tiro é repetido e o jogador infrator é advertido, a menos que os árbitros apliquem a vantagem ou seja cometida outra infração punível com tiro livre ou pênalti. Neste caso, os árbitros punem a infração cometida posteriormente. Os árbitros não impõem quaisquer outras sanções, a menos que seja cometida outra infração que o exija.



Se, num pontapé-livre no meio do campo de uma equipa ou no centro do campo, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé-livre, mas antes de a bola estar em jogo, um companheiro de equipa de o executante entra na área entre a bola e as bandeiras de escanteio:

- se os árbitros não puderem aplicar a vantagem, será concedido um pontapé-livre, a ser executado no local onde o jogador entrou na área restritiva, se esta for no meio campo adversário, ou no centro do campo, se esta for no a própria metade do campo do jogador. Os árbitros não impõem quaisquer outras sanções, a menos que seja cometida outra infração que o exija.

Se, num pontapé-livre no meio do campo de uma equipa ou no centro do campo, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé, mas antes de a bola estar em jogo, um ou mais adversários o fizerem não respeitar a distância mínima da bola, ou entrar na área entre a bola e as bandeiras de escanteio, e um ou mais companheiros do executante entrarem na área entre a bola e as bandeiras de escanteio:

- o tiro livre é repetido e os árbitros avisam os jogadores, mas não impõem quaisquer outras sanções.

Se, num pontapé-livre no meio do campo de uma equipa ou no centro do campo, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé, mas antes de a bola estar em jogo, um adversário entra no área entre a bola e as bandeiras de escanteio e, enquanto a bola está em jogo, toca a bola na área entre a bola e as bandeiras de escanteio antes que a bola tenha tocado os postes, a trave, o goleiro defensor ou o solo, ou tenha anteriormente saiu desta área:

- Se os árbitros não aplicarem a vantagem:
 - será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde a bola foi tocada, se a infração tiver sido cometida fora da área penal da equipe;
 - será concedido um pontapé de grande penalidade se o jogador tocar na bola na sua própria área de grande penalidade. Nenhuma sanção disciplinar é emitida.

Se, num pontapé-livre no meio campo adversário, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé-livre, mas antes de a bola estar em jogo, um adversário não respeitar a distância mínima da bola ou entra na área entre a linha de gol e a linha imaginária paralela ao nível da bola:

- o tiro livre é repetido e o jogador infrator é advertido, a menos que os árbitros apliquem a vantagem ou seja cometida outra infração punível com tiro livre ou pênalti. Neste caso, os árbitros punem a infração cometida posteriormente. Os árbitros não impõem quaisquer outras sanções, a menos que seja cometida outra infração que o exija.

Se, num pontapé-livre no meio campo adversário, depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé, mas antes de a bola estar em jogo, um companheiro do executante não respeitar o mínimo distância da bola ou entra na área entre a linha de gol e a linha imaginária paralela ao nível da bola:

- será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde o jogador infrator entrou na área restritiva ou não respeitou a distância mínima da bola, desde que esta seja no meio campo adversário, ou do centro do campo. campo se este for no meio campo da própria equipe. Os árbitros não impõem quaisquer outras sanções, a menos que seja cometida outra infração que o exija.

Se, num pontapé-livre no meio campo adversário e depois de um dos árbitros ter dado o sinal para a execução do pontapé, mas antes da bola estar em jogo, um ou mais jogadores de ambas as equipas não respeitarem o mínimo distância da bola ou entrar na área entre a linha de gol e a linha imaginária paralela ao nível da bola:

- o tiro livre é repetido e os árbitros avisam os jogadores, mas não impõem quaisquer outras sanções.

Se a equipe que executa o tiro livre demorar mais de quatro segundos:

- os árbitros concederão um tiro livre à equipe adversária, a ser executado no local onde o jogo deveria ser reiniciado originalmente, se este for no meio da equipe que defende o tiro livre original, ou no centro do campo se o O tiro livre original deveria ser executado no centro do campo ou na própria metade do campo da equipe.

Se um tiro livre for executado por um companheiro de equipe do jogador previamente identificado:

- os árbitros interrompem o jogo, advertem o companheiro de equipa por comportamento antidesportivo e reiniciam o jogo com um pontapé-livre para a equipa defensora, a ser executado no local onde o jogador pontapeou a bola, se o pontapé-livre original tiver sido executado no meio da equipa defender o tiro livre, ou do centro do campo se o tiro livre original foi executado no próprio meio campo do campo.

Se um adversário que está na área de grande penalidade quando o pontapé-livre é executado, ou que entra na área de grande penalidade antes da bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta estar em jogo, o pontapé-livre é repetido.

Se, depois de a bola estar em jogo, o executante tocá-la novamente antes de esta ter tocado outro jogador, será concedido um pontapé-livre, a ser executado no local onde o executante tocou a bola, se a infração tiver sido cometida no meio da equipa. defendendo o tiro livre original, ou do centro do campo se o ataque foi na própria metade do campo do chutador. Se o executante cometer uma infração de mão na bola, será concedido um pontapé-livre no local da infração ou um pontapé de grande penalidade, a menos que o executante seja o guarda-redes e o toque seja dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, caso em que um pontapé-livre será executado de o centro do campo é concedido.

Um adversário que impeça o executante de se mover em direção à bola quando um tiro livre for executado deve ser advertido, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.



5. Tabela resumo

Ofensas após o apito dos árbitros e antes da bola entrar em jogo

Ofensa	Resultado da cobrança de falta		
	Bola entra meta	Bola não insira a meta	Localização de reiniciar
Ofensa por jogador da equipe atacante	Tiro livre para defender equipe	Tiro livre para defender equipe	Centro do campo ou lugar onde a ofensa foi empenhado
Ofensa por time defensor jogador	Meta	O tiro livre é repetido e cauteloso para jogador infrator	–
Equipe defensora jogador e jogador da equipe atacante cometer ofensa em mesmo tempo	Tiro livre é retomado	Tiro livre é retomado	–

Ofensas após o apito dos árbitros e após a bola estar em jogo (tocar ou jogar a bola na área entre a bola e as bandeiras de escanteio antes que a bola toque o solo, os postes, a trave ou o goleiro)

Ofensa	Resultado da cobrança de falta		
	Bola entra meta	Bola não insira a meta	Localização de reiniciar
Ofensa por jogador da equipe atacante	Tiro livre para defender equipe	Tiro livre para defender equipe	Centro do campo ou lugar onde a ofensa foi empenhado
Ofensa por time defensor jogador	Meta	Tiro livre ou pênalti para time de ataque	Lugar onde a ofensa foi empenhado
Equipe defensora jogador e jogador da equipe atacante cometer ofensa em mesmo tempo	Tiro livre é retomado	Tiro livre é retomado	–

Lei 14

A PENALIDADE CHUTE

Um tiro penal será concedido se um jogador cometer uma infração de tiro livre mencionada na Lei 12.1 dentro de sua área de grande penalidade ou fora do campo de jogo como parte do jogo conforme descrito na Lei 12.

Um gol pode ser marcado diretamente em um pênalti.

1. Procedimento

A bola deve estar parada na marca de pênalti imaginária.

O jogador que executa o pênalti:

- devem ser claramente identificados;
- deve ser o jogador que sofreu a falta, se a infração foi uma falta, a menos que tenha se lesionado gravemente, caso em que o chute deve ser executado pelo substituto que substituiu o jogador que sofreu a falta. Se a infração não tiver sido uma falta, por exemplo, handebol, o pênalti poderá ser executado por qualquer jogador ou substituto da equipe que executou o chute.

O goleiro defensor deve permanecer na linha de gol, de frente para o chutador, entre os postes, até que a bola seja chutada. O guarda-redes não deve comportar-se de forma a distrair injustamente o executante, por exemplo, atrasar a execução do pontapé ou tocar nos postes, na barra ou na rede da baliza.

Se o goleiro defensor pedir para ser substituído após o chutador ter colocado a bola, os árbitros devem advertir o goleiro por atrasar o reinício do jogo, mas a substituição pode ser feita.

Os jogadores que não sejam o chutador e o goleiro devem ser:

- em campo;
- a pelo menos 5m da marca de pênalti imaginária;
- fora da área de grande penalidade.

O chutador pode fazer um pequeno monte de areia usando os pés ou a bola para elevar a posição da bola.

Após os jogadores terem assumido as posições de acordo com esta Lei, um dos árbitros sinaliza para a execução do pênalti.

O jogador que executa o pênalti deve chutar a bola para frente; o salto para trás é permitido desde que a bola se mova para frente.

Quando a bola é chutada, o goleiro defensor deve ter pelo menos parte de um pé tocando, alinhado ou atrás da linha de gol imaginária.

A bola está em jogo quando é chutada para frente e se move claramente.

O executante não deve jogar a bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador.

Se um pênalti for concedido quando um período estiver prestes a terminar, o período será considerado encerrado assim que o pênalti for concluído. O chute é considerado concluído quando, após a bola estar em jogo, ocorre qualquer uma das seguintes situações:

- a bola para de se mover ou sai de jogo;
- a bola é jogada por qualquer jogador (incluindo o chutador) que não seja o goleiro defensor;
- os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um companheiro de equipe do executante.

2. Ofensas e sanções

Assim que os árbitros sinalizarem a execução de um pênalti, o chute deverá ser executado. Se não for executado, um dos árbitros poderá tomar medidas disciplinares antes de sinalizar novamente para que o chute seja executado.

Se, antes da bola estar em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

- o jogador que executa o pênalti ou um companheiro de equipe comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza, o pontapé é repetido;
 - se a bola não entrar na baliza, os árbitros interrompem o jogo e recomeçam com um pontapé-livre a favor da equipa adversária;

exceto nas seguintes situações, em que o jogo será interrompido e reiniciado com tiro livre para a equipa adversária, independentemente de haver ou não gol:

 - um pênalti é chutado para trás;
 - um companheiro do executante identificado executa o pontapé: os árbitros advertem o jogador que executou o pontapé;
 - o executante finge chutar a bola depois de ter completado a corrida (é permitido fingir durante a corrida): os árbitros advertem o executante.
- o goleiro defensor comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza, é concedido um golo;
 - se a bola erra a baliza ou rebate na trave ou poste(s), o pontapé só é repetido se a infração do guarda-redes tiver claramente impacto no executante;
 - se a bola for impedida de entrar na baliza pelo guarda-redes, o pontapé é repetido.

Se a infração do goleiro resultar na repetição do chute, o goleiro é advertido pela primeira infração do jogo; se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente no jogo, ele será advertido.



- um companheiro de equipe do goleiro defensor comete uma infração:
 - se a bola entrar na baliza, é concedido um gol;
 - se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; o infrator é advertido pela primeira infração do jogo. Se o mesmo jogador cometer qualquer infração subsequente no jogo, ele será advertido.
- um jogador de ambas as equipes comete uma infração, o chute é repetido, a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (por exemplo, finta ilegal); os infratores são avisados pela primeira infração do jogo. Se os mesmos jogadores cometerem qualquer infração subsequente no jogo, eles serão advertidos. Se um jogador cometer uma infração mais grave (por exemplo, finta ilegal), um tiro livre será concedido aos adversários e o infrator será advertido sem aviso prévio.
- tanto o goleiro defensor quanto o chutador cometem uma infração ao mesmo tempo, o chutador é advertido e o jogo recomeça com um tiro livre para a equipe defensora.

Um adversário que obstrua o movimento do executante em direção à bola quando um pênalti será executado deve ser advertido, mesmo que o infrator tenha respeitado a distância mínima de 5m.

Se, após a cobrança de um pênalti:

- o executante toca a bola novamente antes que ela tenha tocado outro jogador:
 - é concedido um tiro livre à equipe adversária, a ser executado no local onde a infração foi cometida, desde que este tenha sido na metade do campo da equipe que defende o pênalti, ou no centro do campo, se a infração foi cometida no próprio meio campo do executante (a menos que tenha sido uma infração de mão na bola, caso em que o pontapé-livre é executado no local da infração).
- a bola é tocada por um agente externo enquanto avança:
 - o chute é repetido, a menos que a bola vá para o gol e a interferência não impeça o goleiro defensor ou um jogador da equipe defensora de jogar a bola, caso em que o gol será concedido se a bola entrar no gol (mesmo se o contato foi feita com a bola), a menos que a interferência tenha sido da equipe atacante.
- a bola rebate no campo pelo goleiro, pela trave ou pelas traves e é tocada por um agente externo:
 - os árbitros interrompem o jogo;
 - o jogo é reiniciado com uma bola ao solo no local onde a bola tocou o agente externo.

3. Tabela resumo

Ofensa	Resultado do pênalti		
	Bola entra no gol	Bola não insira a meta	Localização de reiniciar
Invasão por jogador da equipe atacante	A pena é retomada	Tiro livre para time defensor	Posição onde a ofensa foi empenhado
Invasão por time defensor jogador	Meta	A pena é retomada	–
Invasão por defendendo- e jogador da equipe atacante	A pena é retomada	A pena é retomada	–
Bola chutada para trás	Tiro livre para time defensor	Tiro livre para time defensor	Pena imaginária marca
Kicker errado (não identificado)	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador errado	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador errado	Pena imaginária marca
Finta ilegal	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador	Pena imaginária marca
Ofensa por goleiro	Meta	Não salvo: penalidade não é retomado (a menos que o kicker seja claramente impactado) Salvo: pênalti é retomado e aviso para goleiro; cautela para qualquer mais ofensa(s)	–
Goleiro e chutador comete ofensa ao mesmo tempo	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador	Tiro livre para time defensor e cautela para chutador	Pena imaginária marca



Lei 15

**O KICK-IN/
Lançamento**

Um tiro lateral/lateral é concedido aos adversários do jogador que tocou a bola pela última vez quando a bola passa por cima da linha lateral no solo ou no ar, ou quando a bola atinge o teto durante o jogo. um campo interno.

Um gol não pode ser marcado diretamente em uma cobrança lateral/lateral lateral:

- Se a bola entrar na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza.
- Se a bola entrar no gol do batedor, será concedido um escanteio.

1. Procedimento

Existem dois tipos de procedimento:

- Chutar
- Lançamento lateral

Todos os adversários devem ficar a pelo menos 5m do ponto da linha lateral onde o tiro lateral será executado.

A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.

Se o reinício do jogo for atrasado por razões táticas, os árbitros iniciam a contagem de quatro segundos após o apito, independentemente de o jogador que executa o lançamento lateral estar pronto ou não.

Se a bola não entrar em campo após uma cobrança lateral/lateral, os árbitros ordenam que um jogador da equipe adversária a execute.

Se um jogador, ao executar corretamente um tiro lateral/lateral, chutar/arremessar deliberadamente a bola em um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira descuidada ou imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitirão que o jogo seja continuar.

O chutador/lançador não deve tocar na bola novamente até que ela tenha tocado outro jogador.

Chutar

No momento do lançamento da bola, o executante deve:

- fique de frente para o campo;
- ter parte de cada pé na linha lateral ou no chão fora da linha lateral;
- chutar a bola, que deve estar parada, seja da linha lateral – no ponto onde ela saiu do campo – ou do solo fora do campo próximo à linha lateral.

Se o pontapé lateral não for executado na linha lateral, a bola estará em jogo assim que entrar na superfície de jogo. Se o tiro lateral for executado na linha lateral, a bola estará em jogo assim que se mover claramente.



Lançamento lateral

No momento do lançamento da bola, o lançador deve:

- fique de frente para o campo;
- ter uma parte de cada pé na linha lateral ou no chão fora da linha lateral;
- lançar a bola com as duas mãos por trás e por cima da cabeça, no ponto de saída do campo.

A bola entra em jogo assim que entra na quadra.

2. Ofensas e sanções

Se, depois de a bola estar em jogo, o executante/arremessador tocar novamente na bola antes de esta ter tocado outro jogador, será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde a infração foi cometida, desde que tenha sido no meio do jogo. do campo da equipe que defende o chute lateral/lateral, ou do centro do campo se a infração foi cometida no próprio meio campo do time. Se o chutador/lançador cometer uma infração de handebol:

- é concedido um tiro livre a ser executado no local da infração;
- um pênalti será concedido se a infração ocorreu dentro da área de pênalti do chutador/arremessador, a menos que o chutador/arremessador seja o goleiro, caso em que será concedido um tiro livre a ser executado no centro do campo.

Um adversário que distraia ou impeça injustamente o chutador/lançador (incluindo se aproximar mais de 5m do ponto onde o chute lateral/lançamento lateral será executado) será advertido por comportamento antidesportivo e se o chute lateral/lançamento lateral tiver ocorrido executada, será concedido um pontapé-livre, a ser executado no local onde a infração foi cometida, desde que este tenha sido no meio campo da equipa que defende o pontapé-livre, ou no centro do campo, se a infração tiver sido cometida. cometida na outra metade do campo.

Para qualquer outra infração, inclusive se um tiro lateral/lançamento lateral não for executado dentro de quatro segundos, o tiro lateral/lançamento lateral será concedido à equipe adversária (que pode optar por fazer um tiro lateral ou reposição lateral).).

Lei 16

O OBJETIVO
LIBERAÇÃO

O lançamento de baliza é concedido quando toda a bola ultrapassa a linha de baliza, no solo ou no ar, tendo tocado por último num jogador da equipa atacante, e não é marcado qualquer golo.

Um golo não pode ser marcado directamente a partir de um lançamento de baliza. Se a bola entrar directamente na baliza da equipa cujo guarda-redes executou o lançamento de baliza, será concedido um pontapé de canto aos adversários. Se a bola entrar directamente na baliza da equipa que não executou o lançamento de baliza, será concedido a essa equipa um lançamento de baliza.

1. Procedimento

- A bola é lançada ou lançada de qualquer ponto da área de grande penalidade pelo goleiro da equipe defensora.
- A bola está em jogo quando é lançada ou solta e se move claramente.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- Os adversários devem estar fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.

2. Ofensas e sanções

Se, depois de a bola estar em jogo, o guarda-redes que efectuou o lançamento de baliza tocar novamente na bola antes de esta ter tocado outro jogador, será concedido um pontapé-livre, a ser executado no local onde ocorreu a infração, desde que este tenha sido no metade do campo adversário, ou do centro do campo, se a infração tiver sido cometida na metade do campo da equipe infratora. Se o goleiro cometer uma infração de handebol:

- um tiro livre a ser executado no local onde a infração foi cometida será concedido se a infração tiver ocorrido fora da área de grande penalidade do goleiro;
- será concedido um tiro livre no centro do campo se a infração tiver ocorrido dentro da grande área do goleiro.

Se o lançamento de baliza não for executado no prazo de quatro segundos, será concedido um pontapé-livre à equipa adversária, a ser executado no centro do campo.

Se, no momento da execução do lançamento de baliza, algum adversário estiver dentro da área de grande penalidade porque não teve tempo de sair, os árbitros permitem que o jogo continue.

Se um adversário que está na área de grande penalidade quando o lançamento de baliza é executado, ou que entra na área de grande penalidade antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta estar em jogo, o lançamento de baliza é repetido.

Se um jogador entra na área de grande penalidade antes de a bola estar em jogo e comete uma falta ou é derrubado por um adversário, o lançamento de baliza é repetido e o infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Para qualquer outra infração, o lançamento de baliza é repetido. Se a infração for cometida pela equipe que faz o alívio, a contagem de quatro segundos não é zerada e continua assim que o goleiro estiver pronto para retomar o alívio.

Lei 17

A ESQUINA
CHUTE

O escanteio é concedido quando a bola ultrapassa totalmente a linha de gol, no solo ou no ar, tendo tocado por último um jogador da equipe defensora, e não é marcado gol.

Um gol pode ser marcado diretamente na cobrança de escanteio, mas apenas contra a equipe adversária; se a bola entrar diretamente no gol do executante, um escanteio será concedido aos adversários.

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada na área de canto mais próxima do ponto onde a bola ultrapassou a linha de gol.
- O chutador pode fazer um pequeno monte de areia usando os pés ou a bola para elevar a posição da bola.
- A bola deve estar parada e ser chutada por um jogador da equipe atacante.
- A bola deve ser colocada em jogo dentro de quatro segundos após a equipe estar pronta para colocá-la em jogo ou o árbitro sinalizar que a equipe está pronta para colocá-la em jogo.
- A bola está em jogo quando é chutada e se move claramente; não precisa sair da área do canto.
- A bandeira de canto não deve ser movida.
- Os adversários devem permanecer a pelo menos 5m do arco de escanteio imaginário até que a bola esteja em jogo.

2. Ofensas e sanções

Se, após a bola estar em jogo, o executante tocar novamente na bola antes de esta ter tocado outro jogador, será concedido um tiro livre, a ser executado no local onde ocorreu a infração, desde que este tenha sido no meio campo adversário. campo, ou do centro do campo, se a infração tiver sido cometida na metade do campo da equipe infratora. Se o executante cometer uma infração de handebol:

- é concedido um tiro livre a ser executado no local da infração;
- um pênalti será concedido se a infração tiver ocorrido dentro da área de pênalti do executante, a menos que o executante seja o goleiro, caso em que será concedido um tiro livre no centro do campo.

Se um jogador, ao executar corretamente um escanteio, chutar deliberadamente a bola contra um adversário para jogá-la novamente, mas não de maneira descuidada ou imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitirão que o jogo continue.

Para qualquer outra infração cometida pela equipe que executa o chute, inclusive se o escanteio não for executado dentro de quatro segundos ou na área do escanteio, um tiro de meta será concedido à equipe defensora. Para qualquer outra infração da equipe defensora, o chute será repetido.

**PRÁTICO
DIRETRIZES PARA
FUTEBOL DE AREIA
ÁRBITROS E
OUTRO JOGO
OFICIAIS**

DIRETRIZES PRÁTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTEBOL DE PRAIA E OUTROS OFICIAIS DO JOGO

SINALIZAÇÃO	107
POSICIONAMENTO	116
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	131
TERMOS DO FUTEBOL DE PRAIA	144
TERMOS DE REFERÊNCIA	153

SINALIZAÇÃO

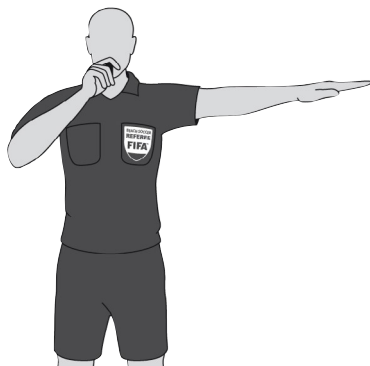
Árbitro e outros sinais oficiais da partida

Os árbitros devem dar os sinais listados abaixo, tendo em mente que a maioria dos sinais só precisa ser feita por um dos árbitros, mas um sinal deve ser feito por ambos os árbitros ao mesmo tempo.

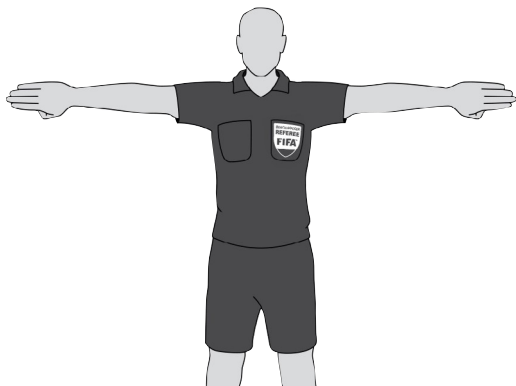
Além do sinal existente de “dois braços” para obter vantagem, um sinal semelhante de “um braço” é agora permitido, uma vez que nem sempre é fácil para os árbitros correrem com ambos os braços estendidos.

Os árbitros assistentes sinalizam que o cronómetro foi parado e que o pontapé de saída foi executado incorretamente.

1. Sinais de pelo menos um dos árbitros



Início/reinício do jogo



Tiro livre por atacar metade do campo





Tiro livre do próprio meio-campo de uma equipe ou de o centro do campo



Cobrança de penáti



Lançamento lateral/lançamento lateral (Opção 1)



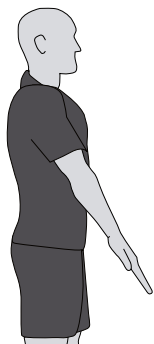
(Opção 2)



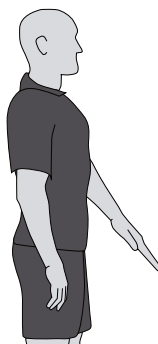
Escanteio (Opção 1)



(Opção 2)

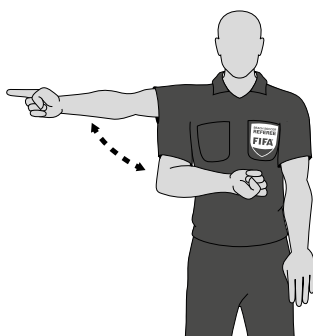


Lançamento de gols (Opção 1)

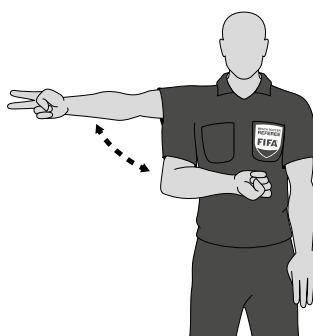


(Opção 2)

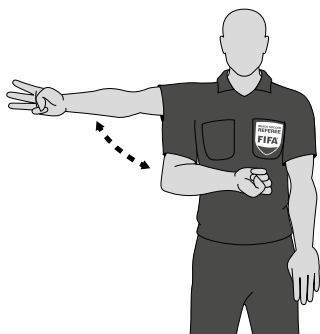
CONTAGEM DE QUATRO SEGUNDOS



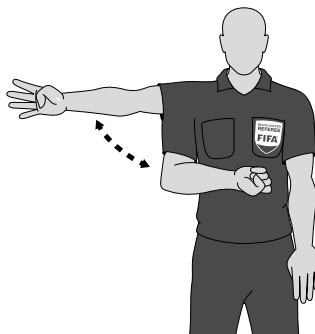
(Etapa I)



(Etapa II)



(Etapa III)



(Etapa IV)



(Etapa V)



Pelo menos um dos árbitros deve mostrar claramente a contagem de quatro segundos:

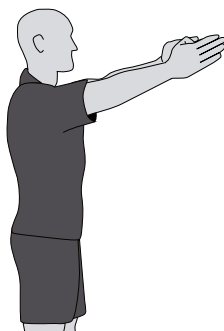
- nas seguintes reinicializações:
 - Escanteio;
 - cobranças de entrada/lançamentos laterais;
 - lançamentos de gol;
 - chutes livres;
- quando o goleiro controla a bola no seu meio campo.

Os árbitros não contam quatro segundos para os seguintes reinícios:

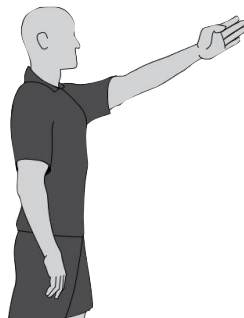
- pontapé inicial
- pênaltis



Pare o cronômetro



Vantagem (Opção 1)



(Opção 2)



Cuidado (cartão amarelo)



Expulsão (cartão vermelho)



Número de jogadores: 1



Número de jogadores: 2



Número de jogadores: 3



Número de jogadores: 4



Número de jogadores: 5



Número de jogadores: 6





Número de jogadores: 7



Número de jogadores: 8



Número de jogadores: 9



Número de jogadores: 10



Número de jogadores: 11



Número de jogadores: 12



Número de jogadores: 13



Número de jogadores: 14



Número de jogadores: 15



(Etapa I)

Número de jogadores: 30



(Etapa II)



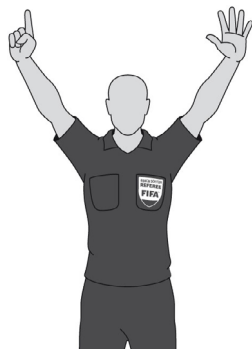
(Etapa I)

Número de jogadores: 52



(Etapa II)





(Etapa I)
Número de jogadores: 60



(Etapa II)



(Etapa I)
Número de jogadores: 84



(Etapa II)



(Etapa I)
Número de jogadores: 90



(Etapa II)



(Etapa I)
Número de jogadores: 96



(Etapa II)



Número de jogadores que
marcou gol contra
(Etapa I)



Própria meta

(Etapa II)

2. Sinal de ambos os árbitros em conjunto



Primeiro passe para o goleiro

3. Sinais dos árbitros assistentes



Pare o
cronômetro



Juízo incorreto
(terceiro árbitro)



Juízo incorreto
(cronometrista)

O terceiro ou quarto árbitro sinaliza após um gol ser marcado quando eles estão monitorando o linha de gol da equipe atacante



(Etapa I)



(Etapa II)



POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com bola em jogo

Recomendações:

- O jogo deve ser entre o árbitro e o segundo árbitro.
- Os árbitros devem usar um sistema diagonal amplo.
- Ficar fora e paralelo à linha lateral torna mais fácil manter a jogada e o outro árbitro dentro do campo de visão de cada árbitro.
- O árbitro mais próximo do jogo (a “área de acção”, ou seja, o local onde a bola se encontra num dado momento) deverá estar dentro do campo de visão do outro árbitro, e este último deverá concentrar-se em controlar a “área de influência” (a local onde a bola não está localizada naquele momento, mas onde é provável que ocorra uma infração ou falta).
- Um dos árbitros deve estar próximo o suficiente para ver o jogo sem interferir nele.
- Os árbitros só entram em campo para obter uma melhor visão do jogo.
- “O que é preciso ver” nem sempre acontece nas proximidades da bola. Os árbitros também devem prestar atenção a:
 - confrontos agressivos entre jogadores individuais fora da bola;
 - possíveis infrações na área de grande penalidade para onde o jogo se dirige;
 - infrações ocorridas após a bola ter sido jogada fora;
 - a próxima fase do jogo.

2. Posicionamento geral durante a partida

É recomendado que um dos árbitros esteja alinhado ou atrás do penúltimo jogador da equipe defensora ou da bola se esta estiver mais próxima da linha de gol do que o penúltimo jogador da equipe defensora.

Os árbitros devem estar sempre voltados para o campo. Um dos árbitros deverá controlar a área de ação e o outro árbitro deverá controlar a área de influência.

3. Goleiro soltando a bola

Um dos árbitros deve posicionar-se alinhado com o limite da área de grande penalidade e verificar se o guarda-redes não toca na bola uma segunda vez depois de a colocar em jogo ou com as mãos ou braços fora da área de grande penalidade, ao mesmo tempo que cronometra o número de segundos durante os quais o goleiro está com a posse de bola.

A mesma posição deve ser tomada por um dos árbitros para um lançamento de baliza. A contagem de quatro segundos começará se o goleiro estiver dentro de sua própria área de grande penalidade. Um guarda-redes que se encontre fora da sua área de grande penalidade pode ser advertido por atrasar o reinício do jogo.

Depois que o goleiro solta a bola, os árbitros assumem posições adequadas para controlar a partida.

4. Situações de “golo/sem golo”

Quando um gol for marcado e não houver dúvidas sobre a decisão, o árbitro e o segundo árbitro devem fazer contato visual e o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista deve aproximar-se do cronometrista e do terceiro árbitro para comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Se um gol foi marcado, mas o jogo continuou porque a situação não é clara, o árbitro mais próximo do gol apita para atrair a atenção do outro árbitro, e então o árbitro mais próximo da mesa do cronometrista se aproxima do cronometrista e do terceiro árbitro. comunicar o número do jogador que marcou o gol com o sinal obrigatório.

Quando uma equipe está jogando com um goleiro voador, o terceiro árbitro deve auxiliar os árbitros em campo posicionando-se na linha de gol da equipe que joga com o goleiro voador, a fim de ter uma melhor visão das situações de gol/sem gol.

5. Posicionamento em situações de bola fora de jogo

A melhor posição é aquela a partir da qual os árbitros podem tomar a decisão certa e ter a melhor visão do jogo e dos jogadores. Todas as recomendações sobre posicionamento são baseadas em probabilidades, que devem ser ajustadas a partir de informações específicas sobre os times, os jogadores e os acontecimentos da partida até aquele momento.

6. Posicionamento em cenários específicos

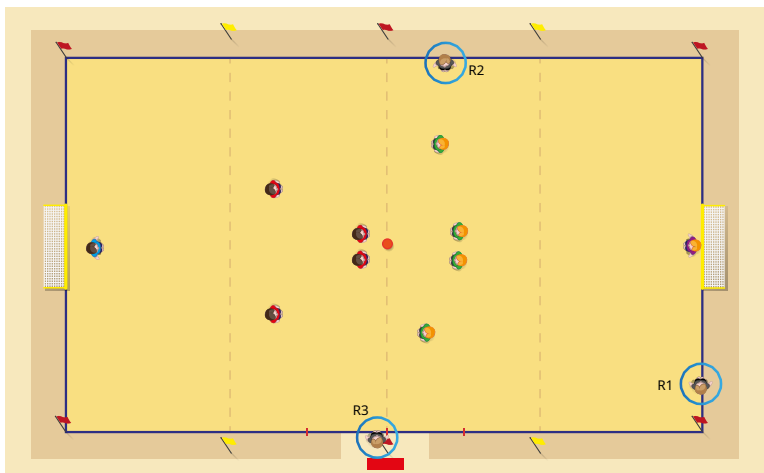
1. Posicionamento – pontapé inicial (1)

Em cada pontapé de saída, um dos árbitros deve estar situado na linha de baliza, do mesmo lado do campo que a zona de substituição, de onde este árbitro observa para ver se é marcado um golo.

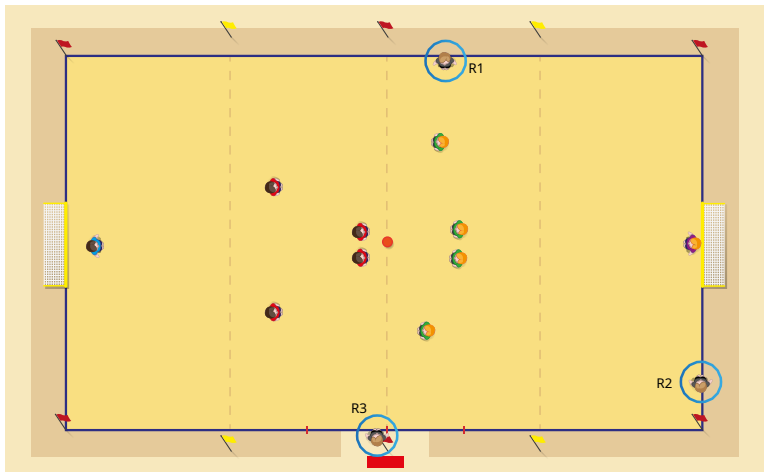
O outro árbitro deve estar na linha lateral do outro lado do campo e deve usar as marcas dos 5m para garantir que os defensores não avancem muito. Este árbitro também presta atenção a qualquer possível indicação do terceiro árbitro de que um jogador cometeu uma infração no pontapé de saída e apita para sinalizar a execução do pontapé de saída.



O terceiro árbitro assume uma posição nivelada com a linha intermediária imaginária para ajudar os árbitros a determinar a posição correta da bola e para garantir que todos os jogadores (exceto o chutador) estejam em seu próprio meio-campo. O terceiro árbitro levanta o braço se uma infração for cometida pela equipe que executa o tiro de saída. Nestes casos, o cronometrista, que não aciona o cronômetro, emite imediatamente o sinal acústico para informar aos árbitros que o tiro inicial deve ser repetido.

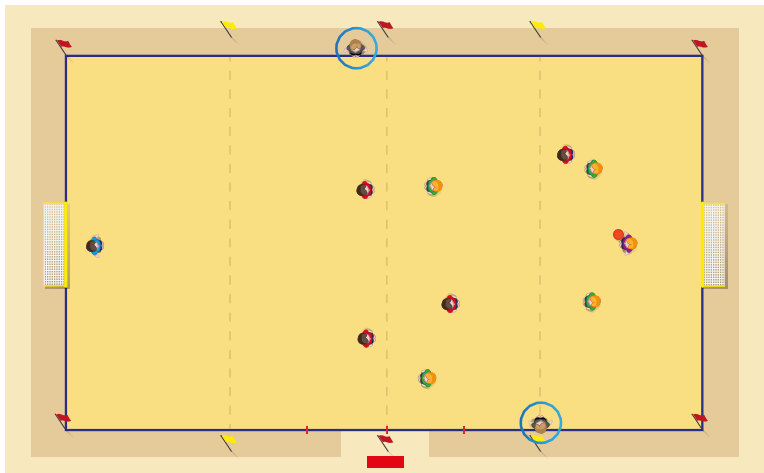


2. Posicionamento - pontapé inicial (2)

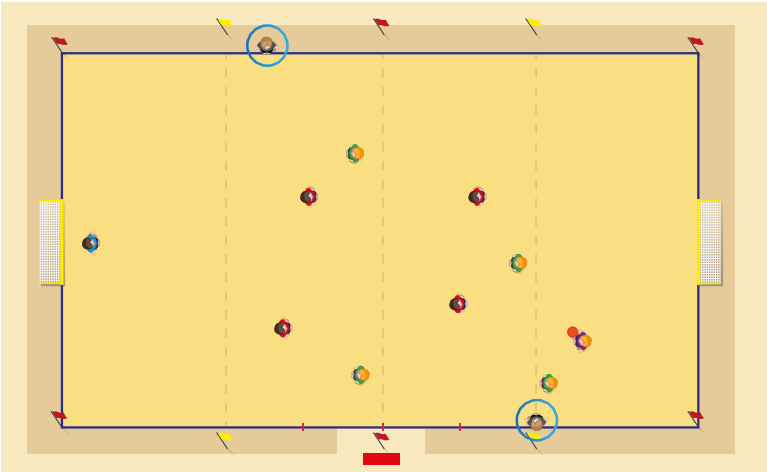


3. Posicionamento - lançamento de meta (1)

- a. Um dos árbitros deve primeiro verificar se a bola está dentro da área penal:
- Se a bola não estiver dentro da área, os árbitros poderão iniciar a contagem de quatro segundos se considerarem que o guarda-redes está pronto para executar o lançamento de baliza ou está a atrasar a recolha da bola por razões táticas.
 - Se uma equipa que executa um lançamento de baliza decide substituir o seu guarda-redes, um dos árbitros, após apitar, inicia a contagem de quatro segundos, independentemente de a bola estar ou não dentro da área de grande penalidade. Se não houver bola dentro da área de grande penalidade, o terceiro árbitro ou um boleiro lança imediatamente a bola para a área de grande penalidade.
- b. Quando a bola estiver dentro da área de grande penalidade, um dos árbitros deve posicionar-se alinhado com o limite da área de grande penalidade para verificar se o guarda-redes está pronto para colocar a bola em jogo e se os jogadores da equipa adversária estão fora da área de grande penalidade. Os árbitros sinalizam então a contagem de quatro segundos, a menos que já tenha começado de acordo com o ponto anterior.
- c. Por último, qualquer dos árbitros em campo que supervisionou o lançamento da baliza deverá assumir uma posição adequada para controlar o jogo, o que é uma prioridade em qualquer caso.

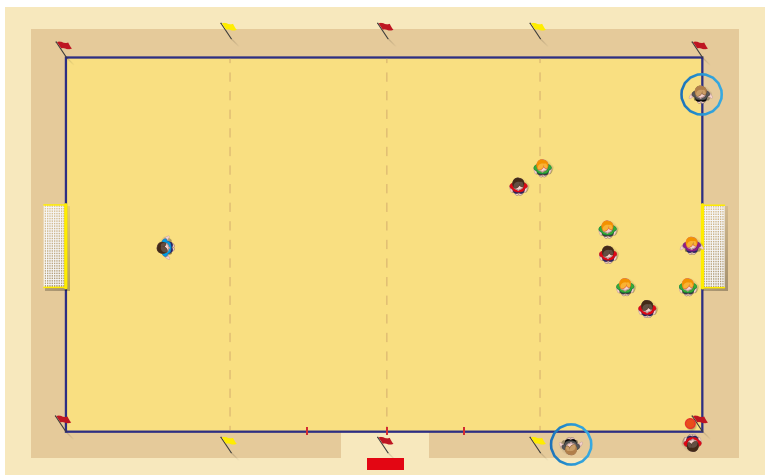


4. Posicionamento - lançamento de meta (2)

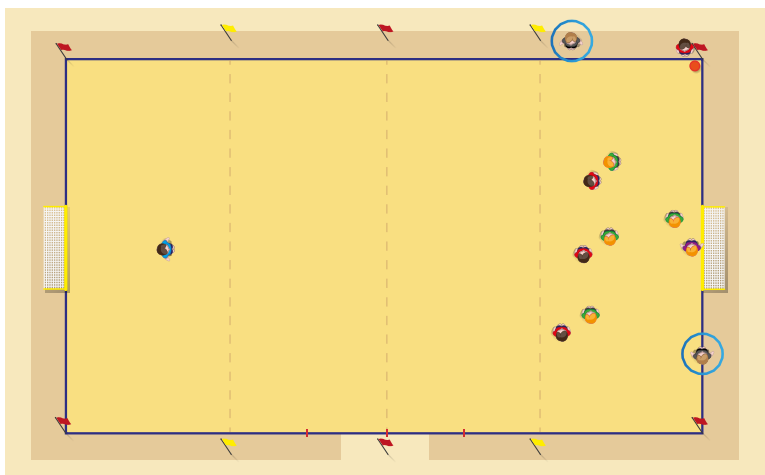


5. Posicionamento – escanteio (1)

Num pontapé de canto, o árbitro mais próximo do local onde o pontapé será executado posiciona-se na linha lateral a uma distância de aproximadamente 6-8m do arco de canto imaginário onde o pontapé será executado. A partir desta posição, este árbitro deve verificar se a bola está devidamente posicionada dentro da área de escanteio e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m de distância do arco de escanteio imaginário. O outro árbitro posiciona-se na mesma extremidade do campo, mas do outro lado, na intersecção da linha lateral e da linha de gol. Desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



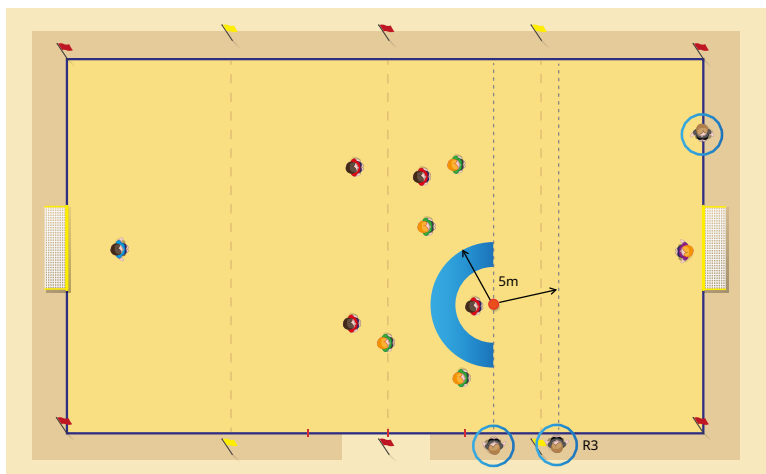
6. Posicionamento – escanteio (2)



7. Posicionamento – cobrança de falta no meio campo adversário

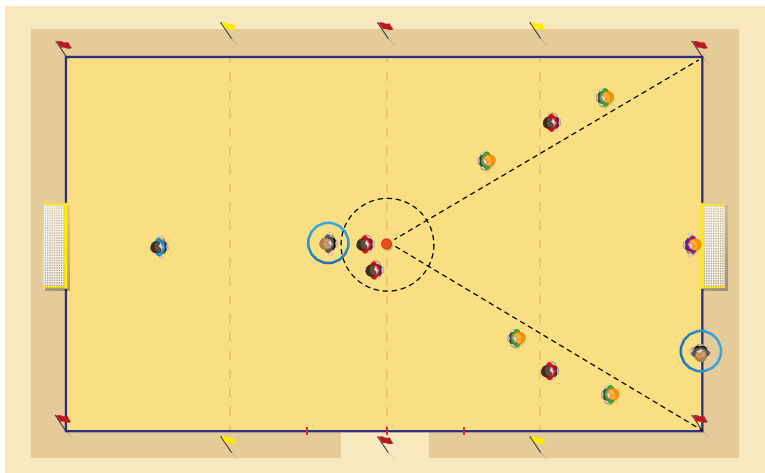
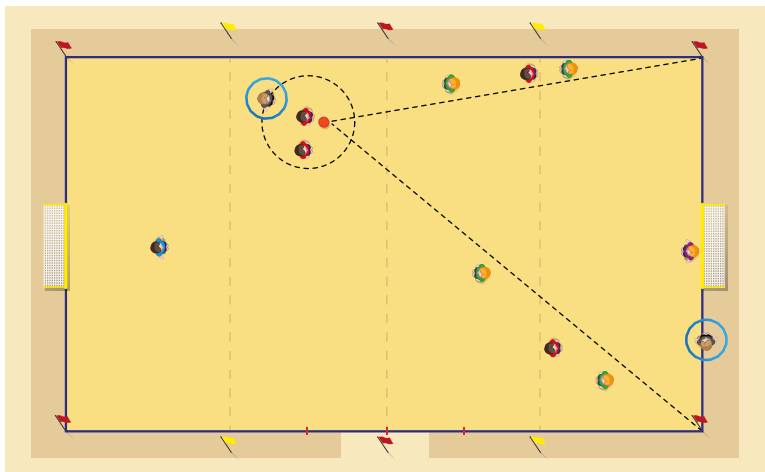
Num tiro livre no campo adversário, o árbitro mais próximo posiciona-se na linha lateral, alinhado ao local onde o tiro será executado, e verifica se a bola está bem colocada, bem como observa os jogadores para invasão enquanto o chute está sendo executado. O outro árbitro deve posicionar-se sobre a linha de gol, o que é prioritário em qualquer caso. Ambos os árbitros devem estar prontos para acompanhar a trajetória da bola.

Se o pontapé-livre ocorrer dentro de 5m da linha imaginária da área de grande penalidade, o terceiro árbitro posiciona-se na linha lateral, a 5m de distância do outro árbitro na linha lateral, na direcção da baliza da equipa defensora, para observar a invasão da equipa defensora. goleiro do time defensor.



8. Posicionamento – cobrança de falta no próprio meio campo ou no centro do campo

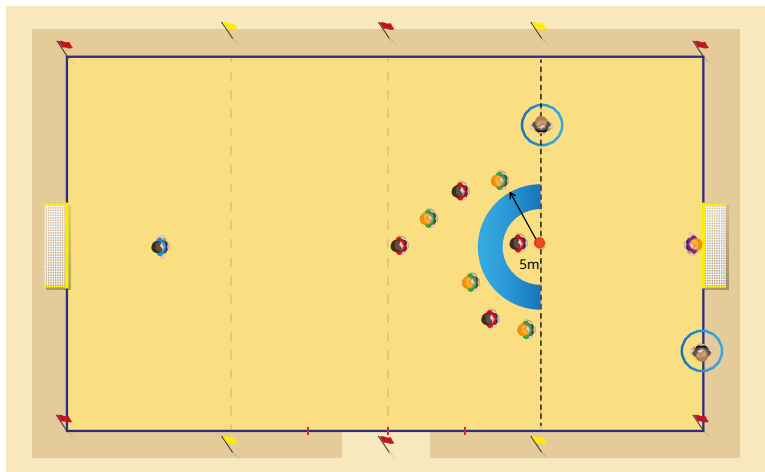
Em um tiro livre do próprio meio campo ou do centro do campo, o árbitro mais próximo do local do tiro livre fica primeiro na frente da bola e garante que os jogadores da equipe defensora estejam a pelo menos 5 m de distância da bola e fora da área imaginária entre a bola e as bandeiras de escanteio. Além disso, devem garantir que os companheiros do executante não estejam na área imaginária entre a bola e as bandeiras de escanteio e que a bola esteja colocada corretamente. Depois de ter realizado estas verificações, este árbitro move-se atrás da bola sem perturbar o jogador que executa o pontapé-livre, e apita para sinalizar a execução do pontapé-livre, bem como para indicar qualquer infração ocorrida após a ordem de execução do pontapé-livre. (antes ou depois da cobrança do tiro livre). O outro árbitro deve posicionar-se sobre a linha de gol, o que é prioritário em qualquer caso. Ambos os árbitros devem estar prontos para acompanhar a trajetória da bola.

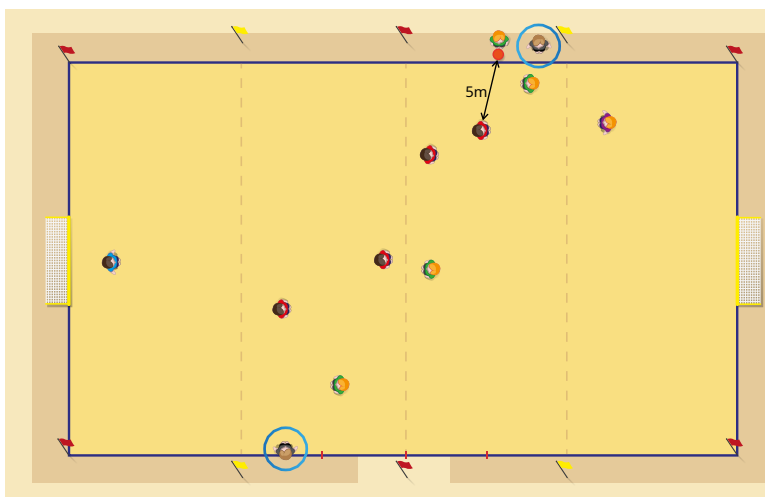
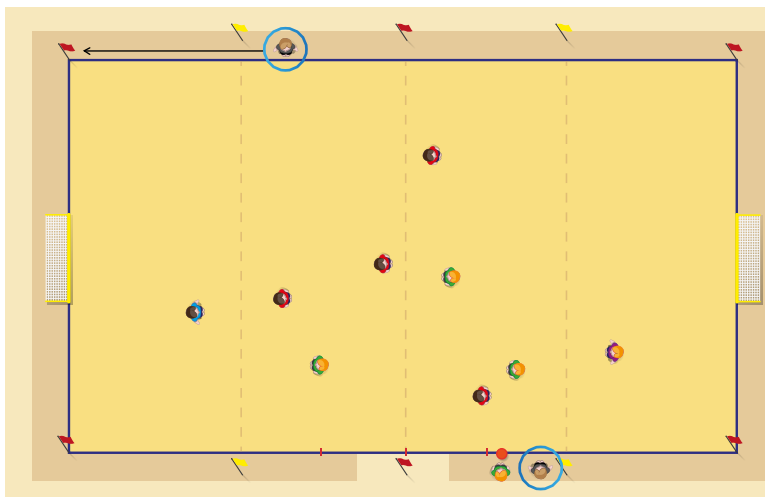


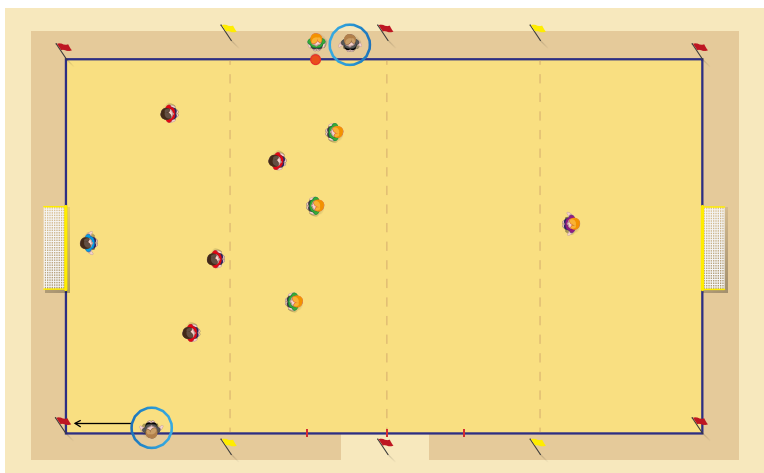
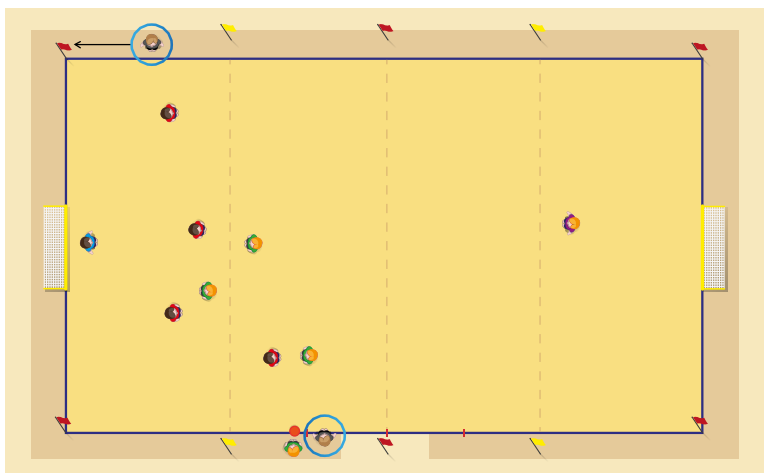
9. Posicionamento – pênalti

Um dos árbitros posiciona-se alinhado com a marca de grande penalidade imaginária e verifica se a bola está bem colocada, identifica o executante e observa os jogadores em busca de invasão durante a execução do pontapé. Este árbitro não ordena a execução do chute até que tenha sido verificado se as posições de todos os jogadores estão corretas e pode ser assistido pelo outro árbitro, se necessário.

O outro árbitro deve estar posicionado na linha de gol e verificar se a bola entra no gol. Se o guarda-redes defensor cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 14 e não for marcado um golo, o árbitro situado na linha de baliza deve levantar a mão e o outro árbitro deve apitar para ordenar a repetição do pontapé de grande penalidade.

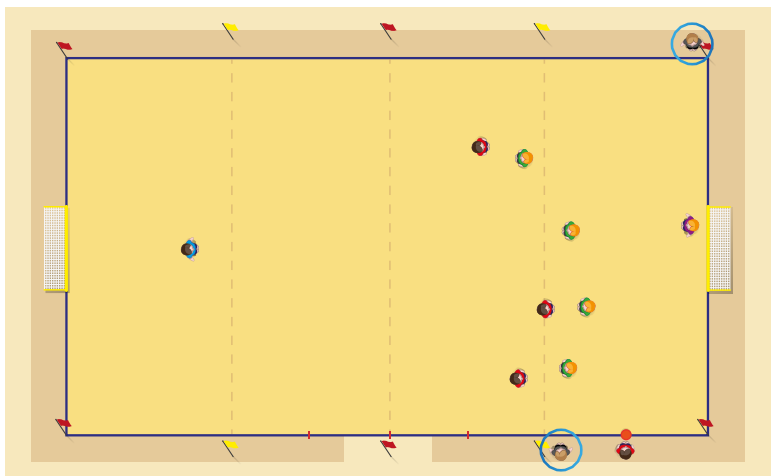


10. Posicionamento - chute lateral/lançamento lateral (1)**11. Posicionamento - chute lateral/lançamento lateral (2)**

12. Posicionamento – chute lateral/lançamento lateral (3)**13. Posicionamento – cobrança lateral/lançamento lateral (4)**

14. Posicionamento - chute lateral/lançamento lateral (5)

Num pontapé lateral/lateral próximo do arco de canto imaginário a favor da equipa atacante, o árbitro mais próximo do ponto onde será executado o pontapé lateral/lateral permanece a uma distância aproximada de 5m. A partir desta posição, este árbitro verifica se o tiro lateral/lateral lateral é executado de acordo com o procedimento e se os jogadores da equipe defensora estão a pelo menos 5m do ponto a partir do qual o tiro lateral/lateral lateral será realizado. levado. O outro árbitro posiciona-se no mesmo extremo do campo, mas do outro lado, na intersecção da linha lateral e da linha de gol. Desta posição, este árbitro observa a bola e o comportamento dos jogadores.



15. Posicionamento – pênaltis (disputa de pênaltis) para determinar os vencedores de uma partida ou empate em casa e fora

Posicionando-se na linha de gol a aproximadamente 2m do gol, a principal função do árbitro é verificar se a bola cruza a linha de gol e se o goleiro cumpre os requisitos da Lei 14.

Quando estiver claro que a bola ultrapassou a linha de gol, o árbitro deve fazer contato visual com o segundo árbitro para verificar se nenhuma infração foi cometida. Se o guarda-redes cometer uma infração relevante de acordo com a Lei 14 e não for marcado um golo, o árbitro deve levantar a mão e o segundo árbitro deve apitar para ordenar a repetição do pontapé.

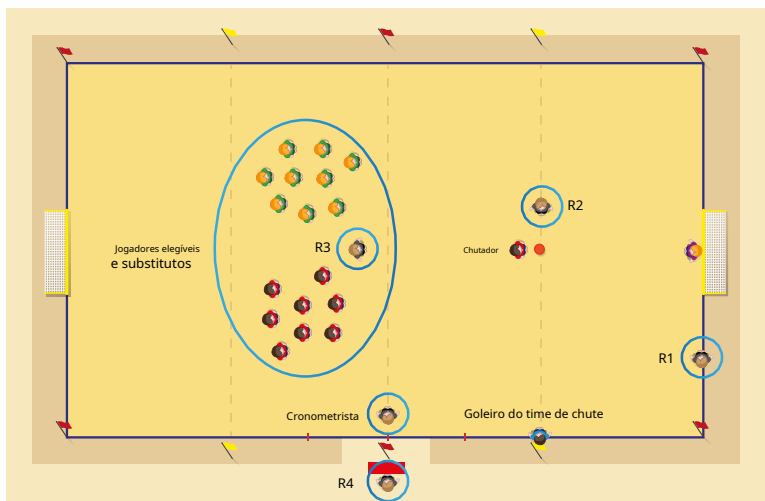
O 2º árbitro posiciona-se em linha com a marca de grande penalidade imaginária, a uma distância aproximada de 3m, para verificar se a bola e o guarda-redes da equipa do executante estão correctamente posicionados. O segundo árbitro apita para que o chute seja executado.

O terceiro árbitro fica próximo ao centro do campo para controlar os demais jogadores elegíveis e substitutos de ambas as equipas.

O cronometrista se posiciona na mesa do cronometrista e garante que todos os jogadores e substitutos excluídos da execução de um chute e os árbitros de ambas as equipas se comportem corretamente, além de zerar o placar para 0-0 e registrar o resultado dos chutes no placar .

Se houver um quarto árbitro, o cronometrista fica em frente à mesa do cronometrista e garante que os jogadores e substitutos excluídos da execução de um chute e os oficiais de ambas as equipas se comportam corretamente, enquanto o quarto árbitro assume as funções de cronometragem da mesa do cronometrista (incluindo zerar o placar para 0-0 e registrando o resultado dos chutes no placar).

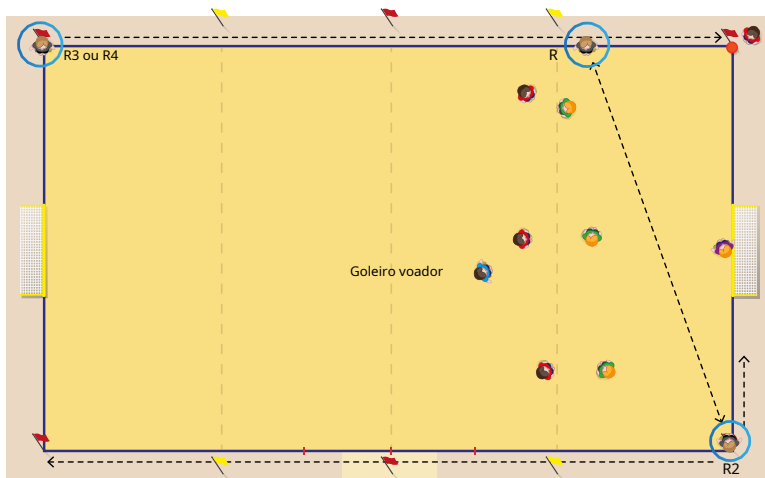
Todos os árbitros anotam os chutes executados e o número de jogadores que os executaram.



16. Posicionamento – mudança de lado pelos árbitros em campo

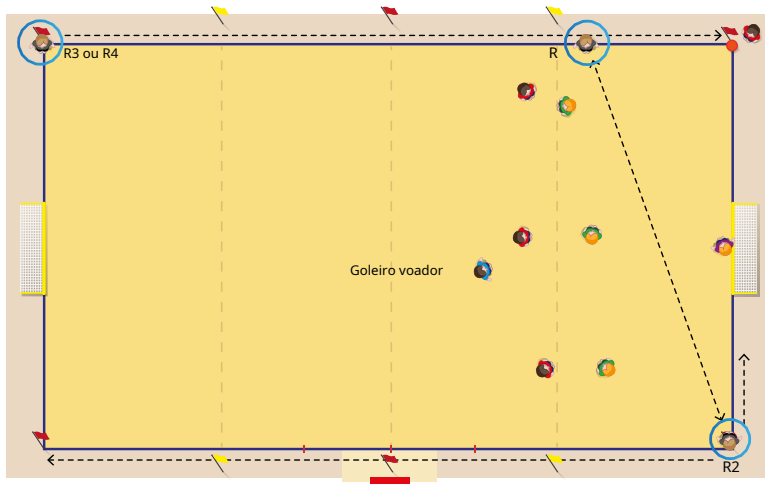
Os árbitros poderão mudar de lado do campo se considerarem que isso terá um impacto positivo no jogo. No entanto, os árbitros devem ter em mente o seguinte:

- Eles não devem mudar de lado quando a bola estiver em jogo.
- Em princípio, só devem mudar de lado quando um dos árbitros assinala um pontapé-livre no lado oposto do campo.
- Os árbitros poderão retornar aos seus lados “normais” quando o jogo permitir.



17. Posicionamento – terceiro ou quarto árbitro quando uma ou mais equipes jogam com goleiro voador

Quando uma equipe joga com um goleiro voador, o terceiro ou quarto árbitro controla a linha de gol desta equipe quando ela está atacando. Se um gol for marcado no lado da equipe atacante, o terceiro ou quarto árbitro informa os outros árbitros usando o sinal aprovado.



INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES

Lei 5 – Os Árbitros

Poderes e deveres

O futebol de praia é um esporte competitivo e os árbitros devem compreender que o contato físico entre os jogadores é normal e uma parte aceitável do jogo.

No entanto, se os jogadores não respeitarem as Leis do Jogo do Futebol de Praia e o espírito de fair play, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que sejam respeitadas.

Os árbitros têm o poder de advertir ou expulsar jogadores ou dirigentes de equipe durante o intervalo entre os períodos de jogo e após o término da partida, bem como durante a prorrogação e pênaltis (pênaltis).

Vantagem

Os árbitros podem aproveitar a vantagem sempre que ocorrer uma infração e as Leis do Jogo do Futebol de Praia não proíbem explicitamente a aplicação da vantagem. Por exemplo, se o guarda-redes decidir distribuir rapidamente um lançamento de baliza com adversários dentro da área de grande penalidade, a vantagem poderá ser aplicada; no entanto, a vantagem não pode ser aproveitada quando um lançamento lateral/lateral é executado incorretamente.

A aplicação da vantagem não é permitida para uma infração sob a regra dos quatro segundos, a menos que a infração seja cometida pelo goleiro no seu próprio meio-campo quando a bola já está em jogo e a equipe do goleiro perde imediatamente a posse. Nos restantes casos que envolvam esta regra (em pontapés-livres, cobranças de reposição/arranques laterais, lançamentos de baliza e pontapés de canto), os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar os seguintes fatores ao decidir se devem aplicar a vantagem:

- A gravidade da infração: se a infração justificar uma expulsão, os árbitros devem interromper o jogo e expulsar o jogador, a menos que haja oportunidade de marcar um gol.
- A posição onde a infração foi cometida: quanto mais próximo da baliza adversária, mais eficaz pode ser a vantagem.
- As chances de um ataque imediato e promissor.
- A atmosfera da partida.

A decisão de penalizar a infração original deve ser tomada dentro de alguns segundos, mas não é possível voltar atrás se o sinal correspondente não tiver sido dado previamente ou se uma nova passagem de jogo tiver sido permitida.



Se a infração justificar uma advertência, ela deverá ser emitida na próxima parada. No entanto, a menos que haja uma clara vantagem, é recomendado que os árbitros parem o jogo e advertem o jogador imediatamente. Se a advertência não for emitida na próxima parada, ela não poderá ser mostrada posteriormente.

Se a infração foi negar à equipe adversária uma oportunidade óbvia de gol, o jogador será advertido por comportamento antidesportivo. Se a infração interferiu ou impediu um ataque promissor, o jogador não é advertido (ver Lei 12 – Vantagem). No entanto:

- se a infração foi um desafio imprudente ou uma infração de contenção tática, o jogador infrator deve ser advertido (ver a seção dedicada à Lei 12 abaixo);
- se a infração envolveu o uso de força excessiva, o jogador infrator deve ser expulso.

Mais de uma infração ocorrendo ao mesmo tempo

Quando mais de uma infração é cometida ao mesmo tempo, os árbitros punem a infração mais grave em termos de sanção, reinício, severidade física e impacto tático.

Interferência externa

Os árbitros interrompem o jogo se um espectador apitar e considerarem que esta ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador pegar a bola com as mãos. Se o jogo for interrompido, deve ser reiniciado com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que este tenha sido dentro da área de grande penalidade (ver Lei 8).

Contagem de quatro segundos quando a bola está em jogo

Cada vez que o goleiro de uma equipe estiver com a posse de bola, enquanto ela estiver em jogo e no meio campo do goleiro, um dos árbitros deverá realizar visivelmente a contagem de quatro segundos.

Reinício do jogo

Os árbitros, especialmente, devem garantir que os reinícios do jogo sejam realizados rapidamente e não devem permitir que os reinícios (arranques laterais/reforços laterais, lançamentos de baliza, pontapés de canto ou livres) sejam atrasados por razões táticas. Onde os reinícios são realizados legalmente, a contagem de quatro segundos começa e não é necessário usar o apito. Se os árbitros acreditarem que o reinício está atrasado por razões táticas, eles devem apitar e então iniciar a contagem de quatro segundos, independentemente de o jogador que irá reiniciar estar pronto ou não. Nos casos em que a contagem de quatro segundos não se aplica (pênaltis ou pênaltis), qualquer jogador que atrasar o reinício será advertido.

As pessoas que seguram as bolas são posicionadas ao redor do campo para facilitar os reinícios e o desenvolvimento do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- lançamentos:
 - iniciar o jogo (primeiro, segundo e terceiro períodos, e prorrogação, se necessário);
 - reiniciar o jogo após um golo;
- parar o jogo:
 - conceder um tiro livre ou pênalti;
 - suspender ou abandonar um jogo ou confirmar o sinal acústico do cronometrista ao terminar o período de jogo;
- reiniciar o jogo para:
 - chutes livres;
 - pênaltis;
- reiniciar o jogo depois de ter sido interrompido devido a:
 - emissão de advertência ou expulsão por má conduta;
 - lesão de um ou mais jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- pare o jogo por:
 - um lançamento de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral/lateral lateral (mas é obrigatório se a situação não for clara);
 - um golo (mas é obrigatório se a bola não tiver entrado claramente na baliza);
- reinicie o jogo de:
 - um lançamento de baliza, pontapé de canto ou lançamento lateral se a distância mínima de 5m não tiver sido solicitada;
- reiniciar o jogo com uma bola ao chão.

Usar o apito com muita frequência resultará na diminuição do impacto quando for realmente necessário. Quando a equipe que executa um tiro lateral/lateral ou escanteio solicita que os jogadores da equipe defensora observem a distância exigida (ou o posicionamento correto no lançamento de meta), os árbitros informarão claramente aos jogadores que o jogo não pode ser reiniciado até depois do apito. Se, nestes casos, um jogador reiniciar o jogo antes do apito dos árbitros, o jogador será advertido por atrasar o reinício do jogo.



Se, durante o jogo, um dos árbitros apitar por engano, os árbitros devem parar o jogo se considerarem que esta ação interferiu no jogo. Se os árbitros pararem o jogo, devem recomeçar o jogo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que este tenha sido dentro da área de grande penalidade (ver Lei 8). Se o som do apito não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar o jogo.

Linguagem corporal

A linguagem corporal é uma ferramenta que os árbitros usam para:

- ajudem-se a controlar a partida;
- mostrar autoridade e autocontrole.

A linguagem corporal não é um meio de justificar uma decisão.

Lei 6 – Os Outros Árbitros

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista ajudam os árbitros a controlar a partida de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia. Eles também auxiliam os árbitros em todos os outros assuntos que envolvem o andamento da partida, a pedido e sob a direção dos árbitros. Isso geralmente inclui assuntos como:

- inspecionar o campo, as bolas utilizadas e os equipamentos dos jogadores;
- determinar se problemas com equipamentos ou sangramento foram resolvidos;
- acompanhamento do procedimento de substituição;
- manter registros de backup de tempo, gols, advertências e expulsões.

Posicionamento dos árbitros assistentes e trabalho em equipe

1. Início

O terceiro árbitro situa-se na linha lateral, na intersecção com a linha imaginária do meio-campo e verifica se:

- os substitutos, os dirigentes da equipe e outras pessoas estão corretamente posicionados e todos os jogadores, exceto o executante, estão em seu próprio meio-campo;
- o pontapé de saída é executado corretamente.

O cronometrista está situado na mesa do cronometrista.

2. Posicionamento geral durante a partida

O terceiro árbitro verifica se os substitutos, oficiais de equipe e outras pessoas estão nas posições corretas. Para isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

O cronometrista é posicionado na mesa do cronometrista e garante que o cronômetro seja parado e iniciado de acordo com o desenvolvimento do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica se o equipamento dos substitutos está correto e se as substituições são feitas corretamente. Para isso, o terceiro árbitro pode deslocar-se ao longo da linha lateral, se necessário, mas sem entrar na superfície de jogo.

4. Pênaltis (pênaltis)

Quando não houver quarto árbitro, o terceiro árbitro deve ser posicionado na metade do campo onde os chutes não estão sendo executados, juntamente com os jogadores elegíveis e substitutos. A partir desta posição, o terceiro árbitro observa o comportamento dos jogadores e garante que nenhum jogador executa outro pontapé de grande penalidade antes de todos os outros jogadores elegíveis e substitutos da sua equipa terem executado o pontapé de grande penalidade.

Se um quarto árbitro for nomeado, ele deverá ser posicionado na mesa do cronometrista para zerar o placar para 0-0 e registrar o resultado dos chutes no placar.

Todos os árbitros anotam os chutes executados e o número de jogadores que os executaram.

Sinais do árbitro assistente (obrigatório)

Se o terceiro árbitro estiver observando a linha de gol quando uma ou ambas as equipes estão jogando com um goleiro voador e a bola entra no gol sob a observação do terceiro árbitro, o terceiro árbitro levanta um braço e imediatamente aponta para o centro do campo para informar aos árbitros que um gol foi marcado.

Sinal acústico

O sinal acústico é um sinal essencial numa partida, devendo ser utilizado apenas quando necessário para chamar a atenção dos árbitros.

Situações em que o sinal acústico é obrigatório:

- Fim dos períodos de jogo
 - O cronometrista pode indicar o início de um período de jogo com o sinal acústico após um dos árbitros ter sinalizado com o apito.
- Comunicação de comportamento incorreto por parte de substitutos ou oficiais de equipe
- Comunicação de violação do procedimento de substituição
- Comunicação de erro disciplinar cometido pelos árbitros
- Comunicação de interferência externa



Se, durante o jogo, o cronometrista emitir o sinal acústico por engano, os árbitros devem interromper o jogo se considerarem que esta ação interferiu no jogo. Se os árbitros interromperem o jogo, devem reiniciá-lo com uma bola ao solo no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, a menos que este tenha sido dentro da área de grande penalidade (ver Lei 8). Se o som do sinal acústico não interferir no jogo, os árbitros dão sinais claros para continuar o jogo.

Cronômetro

Se o cronômetro não funcionar corretamente, o cronometrista informa os árbitros. O cronometrista deve então cronometrar a partida usando um cronômetro manual. Em tal situação, os árbitros assistentes convidam um árbitro de cada equipe para informá-los sobre quanto tempo falta para o jogo.

Se, após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquecer de acionar o cronômetro, os árbitros ordenarão ao cronometrista que some o tempo decorrido no cronômetro.

Após as reinicializações, o cronômetro é iniciado da seguinte forma:

- Tiro de saída: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento
- Lançamento de meta: após o goleiro soltar a bola das mãos, conforme procedimento
- Escanteio: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento
- Pontapé lateral: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento
- Lançamento lateral: após a bola entrar no campo, de acordo com o procedimento
- Tiro livre: depois que a bola é chutada e se move claramente, de acordo com o procedimento
- Pênalti: depois que a bola é chutada para frente e se move claramente, de acordo com o procedimento
- Bola ao chão: após a bola ser largada das mãos de um dos árbitros e tocar a superfície de jogo, de acordo com o procedimento

Lei 8 – O início e o reinício do jogo

Começo

Os árbitros não precisam solicitar a confirmação dos goleiros ou de qualquer outro jogador antes de ordenar a execução do tiro de saída.

Lei 12 – Faltas e Má Conduta

Carregar um oponente

O ato de cobrar é um desafio de espaço usando contato físico dentro da distância de jogo da bola, sem usar braços ou cotovelos. É uma ofensa cobrar um oponente:

- de maneira descuidada;
- de maneira imprudente;
- usando força excessiva.

Segurando um oponente

Segurar um adversário inclui o ato de impedir que o jogador se mova livremente com as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir precocemente e agir com firmeza na contenção das infrações, especialmente dentro da área de grande penalidade e quando estão sendo executados escanteios, cobranças de lateral/lançamento lateral ou cobranças de falta.

Para lidar com estas situações, os árbitros devem:

- avisar qualquer jogador que segure um adversário antes que a bola esteja em jogo;
- advertir o jogador se a posse continuar antes da bola estar em jogo;
- conceder um tiro livre ou pênalti e advertir o jogador se isso acontecer quando a bola estiver em jogo.

Se um jogador da equipe defensora começar a segurar um jogador da equipe atacante fora da área de grande penalidade e continuar segurando o jogador dentro da área de grande penalidade, os árbitros marcarão um pênalti.

Sanções disciplinares

- Uma advertência por comportamento antidesportivo deve ser emitida quando um jogador segura um adversário para evitar que este ganhe a posse da bola ou assuma uma posição vantajosa.
- Um jogador que negue uma oportunidade óbvia de gol ao segurar um adversário deve ser expulso.
- Nenhuma outra ação disciplinar deverá ser tomada em outras situações envolvendo um jogador segurando um adversário.

Reinício do jogo

- Tiro livre no local onde ocorreu a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de grande penalidade



Manuseando a bola

Sanções disciplinares

Há circunstâncias em que é necessária uma advertência por comportamento antidesportivo quando um jogador segura a bola, por exemplo, quando um jogador:

- interfere ou impede um ataque promissor da equipe adversária;
- tenta marcar um gol com a mão deliberada na bola;
- tenta negar à equipe adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol por meio de uma infração de handebol quando o goleiro não está dentro de sua própria área de pênalti e falha na tentativa.

No entanto, um jogador que negue à equipe adversária um gol ou uma oportunidade óbvia de gol ao manusear a bola deliberadamente é expulso. Esta punição decorre não do ato do jogador tocar deliberadamente a bola, mas da intervenção inaceitável e injusta que impediu a marcação de um gol.

Reinício do jogo

- Tiro livre no local onde ocorreu a infração ou pênalti se a infração ocorreu dentro da área de grande penalidade

Fora da sua própria área de grande penalidade, o guarda-redes tem as mesmas restrições no manejo da bola que qualquer outro jogador. Dentro de sua própria área de grande penalidade, o goleiro não pode ser culpado de uma infração de handebol que incorra em penalidade, exceto a infração de lançar um objeto na bola ou fazer contato da bola com um objeto segurado. O guarda-redes pode, no entanto, ser culpado de várias infrações que implicam um pontapé-livre.

Usar o gol ou um companheiro de equipe como apoio

Jogar a bola usando deliberadamente o gol ou um companheiro de equipe como apoio não é permitido, inclusive por:

- pendurado na barra transversal;
- chutar/empurrar o gol para ficar em posição vantajosa;
- ser levantado por um companheiro de equipe para ficar em posição vantajosa;
- sendo empurrado por um companheiro de equipe para chegar a uma posição vantajosa.

Se um jogador cometer este tipo de infração, deve ser advertido e será concedido um pontapé-livre à equipa adversária (ver Lei 13):

- do local onde a infração foi cometida, se esta tiver sido cometida no meio campo adversário;
- do centro do campo, se tiver sido cometida na metade do campo da equipe infratora.

Se um jogador cometer uma das infrações acima para negar um gol ao adversário, ele deverá ser expulso (ver Lei 13).

Ofensas cometidas por goleiros

A posse da bola significa que o goleiro tem o controle da bola. Considera-se que o goleiro tem o controle da bola ao tocá-la com qualquer parte do corpo, exceto se a bola rebater no goleiro.

Não é permitido ao guarda-redes manter a posse de bola no seu meio campo por mais de quatro segundos, quer:

- com as mãos ou braços (dentro da sua área de grande penalidade);
- com os pés (em qualquer lugar da sua metade do campo).

Nesses casos, o árbitro mais próximo do goleiro deve fazer a contagem dos quatro segundos de forma clara e visível.

Reinício do jogo

- Tiro livre

Ofensas cometidas contra goleiros

Um adversário não pode desafiar um goleiro uma vez que o goleiro tenha obtido a posse da bola com as mãos.

É uma ofensa:

- impedir que o goleiro solte a bola das mãos;
- jogar a bola ou tentar fazê-lo quando o goleiro a estiver segurando na palma da mão;
 - um jogador que chuta ou tenta chutar a bola quando o goleiro está no processo de soltá-la deve ser penalizado por jogar de maneira perigosa;
- impedir injustamente o movimento do goleiro, por exemplo, na execução de um escanteio.

O contato físico de um jogador da equipe atacante com um goleiro dentro da área penal deste não significa necessariamente que qualquer infração tenha sido cometida, exceto se o jogador da equipe atacante saltar, atacar ou empurrar o goleiro de forma descuidada ou imprudente. ou usando força excessiva.

Reinício do jogo

Se o jogo foi interrompido porque foi cometida uma infração contra o goleiro conforme especificado acima e os árbitros não puderam aplicar a regra da vantagem, o jogo será reiniciado com um tiro livre.



Jogando de maneira perigosa

Jogar de forma perigosa não envolve necessariamente contato físico entre os jogadores. Se houver contato físico, a ação se torna uma infração punível com tiro livre no local da infração ou pênalti. No caso de contacto físico, os árbitros devem considerar cuidadosamente a probabilidade de, pelo menos, uma má conduta também ter sido cometida.

Sanções disciplinares

- Se um jogador agir de forma perigosa num desafio “normal”, os árbitros não administram nenhuma ação disciplinar. Se a ação implicar um risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir o jogador por fazer uma investida imprudente a um adversário.
- Se um jogador negar uma oportunidade óbvia de gol jogando de forma perigosa, os árbitros deverão expulsá-lo.

Reinício do jogo

- Tiro livre no centro do campo se a infração tiver sido cometida no próprio meio campo do jogador ou no local da infração se for no meio campo adversário

Se houver contato ou os árbitros considerarem que o desafio foi feito de forma descuidada ou imprudente ou com uso de força excessiva, uma infração diferente foi cometida, punível com tiro livre no local da infração ou pênalti.

Mostrar dissidência por palavra ou ação

Um jogador ou substituto que seja culpado de dissidência ao protestar (verbalmente ou não verbalmente) contra as decisões dos árbitros ou árbitros assistentes deve ser advertido.

O capitão de uma equipe não tem status ou privilégios especiais de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipe.

Qualquer jogador ou substituto que atacar um árbitro ou for culpado de usar ações ou linguagem ofensiva, rude ou obscena deverá ser expulso.

Atrasando o reinício do jogo

Os árbitros advertem os jogadores que atrasam o reinício do jogo com táticas como:

- cobrar um tiro livre antes dos árbitros apitarem com a única intenção de forçá-los a ordenar uma repetição;
- chutar ou carregar a bola após os árbitros terem paralisado o jogo;
- atrasar a saída do campo após a equipe médica ser chamada ao campo para avaliar uma lesão;
- provocar um confronto ao tocar deliberadamente na bola após os árbitros terem paralisado o jogo.

Simulação

Qualquer jogador que tentar enganar os árbitros fingindo lesão ou fingindo ter sofrido uma infração será culpado de simulação e será punido por comportamento antidessportivo. Se a partida for interrompida como resultado desta infração, o jogo será reiniciado com um tiro livre.

Confrontos em massa

Em situações de confrontos em massa:

- os árbitros devem identificar e lidar de forma rápida e eficiente com o(s) iniciador(es) do confronto;
- os árbitros devem posicionar-se bem no campo em torno do confronto para que todos os incidentes possam ser visualizados e as infrações possam ser identificadas;
- o terceiro e quarto árbitros deverão entrar em campo, se necessário, para auxiliar os árbitros;
- após o confronto, medidas disciplinares deverão ser tomadas.

Ofensas persistentes

Os árbitros devem estar sempre atentos aos jogadores que cometem persistentemente infrações às Leis do Jogo do Futebol de Praia. Em particular, devem estar cientes de que, mesmo que um jogador cometa uma série de infrações diferentes, o jogador ainda deve ser advertido por infringir persistentemente as Leis do Jogo do Futebol de Praia.

Não existe um número específico de infrações que constitua “persistência” ou a presença de um padrão – isto é inteiramente uma questão de julgamento e deve ser determinado no contexto de uma gestão eficaz do jogo.

Jogo sujo grave

Um jogador culpado de uma falta grave deve ser expulso e o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre, a ser executado no local onde a infração ocorreu, ou com um pênalti (se a infração ocorreu dentro da área penal do infrator) .

A vantagem não deve ser aplicada em situações que envolvam jogo sujo grave, a menos que haja uma clara oportunidade subsequente de marcar um gol. Nesse caso, os árbitros devem expulsar o jogador culpado de falta grave na próxima vez que a bola estiver fora de jogo.

Lei 14 – O pênalti

Procedimento

- Se a bola apresentar defeito após bater em uma das traves ou na trave e entrar no gol, os árbitros marcam o gol.
- Se a bola apresentar defeito após bater num dos postes ou na trave e não entrar na baliza, os árbitros não ordenam a repetição do pontapé de grande penalidade, mas interrompem o jogo, que é reiniciado com bola ao solo.



- Se os árbitros ordenarem que o pênalti seja repetido e o pênalti original não tiver sido marcado por uma falta, o novo pênalti não precisa ser executado pelo jogador que o fez originalmente.
- Se o executante executa o pontapé de grande penalidade antes dos árbitros darem o sinal, estes ordenam que o pontapé de grande penalidade seja repetido e advertimos o executante.

Lei 15 - A cobrança lateral/lançamento lateral

Procedimento para infrações

Os árbitros devem lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem estar a pelo menos 5m do ponto onde o tiro lateral será executado. Sempre que necessário, os árbitros avisam qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes do lançamento lateral/lateral ser executado e advertem qualquer jogador que subsequentemente não consiga recuar para a distância correta. O jogo é reiniciado com um lançamento lateral/lateral e a contagem de quatro segundos é reiniciada se já tiver sido iniciada.

Se um lançamento lateral/lateral for executado incorretamente, os árbitros não podem aplicar a vantagem mesmo que a bola vá diretamente para um adversário, mas devem ordenar a um jogador da equipe adversária que a retome.

Lei 16 - O Lançamento de Gol

Procedimento para infrações

Se o guarda-redes, ao executar correctamente um lançamento de baliza, atirar deliberadamente a bola contra um adversário, mas não de forma descuidada, imprudente ou usando força excessiva, os árbitros permitirão que o jogo continue.

Se, ao executar o lançamento de baliza, o guarda-redes não largar a bola dentro da sua área de grande penalidade, os árbitros ordenam que o lançamento de baliza seja repetido, embora a contagem de quatro segundos continue a partir do ponto onde foi interrompida, uma vez que o guarda-redes é pronto para retomá-lo.

Os árbitros iniciam a contagem de quatro segundos sempre que o goleiro estiver com o controle da bola, seja com as mãos ou com os pés.

Se um guarda-redes que executou correctamente um lançamento de baliza tocar deliberadamente na bola com a mão ou o braço fora da sua área de grande penalidade depois de esta ter entrado em jogo e antes de outro jogador a ter tocado, os árbitros, além de concederem um pontapé-livre ao equipe adversária, tomar medidas disciplinares contra o goleiro de acordo com as Leis do Jogo do Futebol de Praia.

Se o guarda-redes executa um lançamento de baliza com o pé, os árbitros avisam o guarda-redes e ordenam-lhe que repita o lançamento de baliza com a mão, mas a contagem de quatro segundos continua a partir do ponto onde foi interrompido, uma vez que o guarda-redes está pronto para retomar o lançamento. lançamento de gol.

Lei 17 – Escanteio

Procedimento para infrações

Os árbitros deverão lembrar aos jogadores da equipe defensora que eles devem permanecer a pelo menos 5m do arco de escanteio imaginário até que a bola esteja em jogo. Sempre que necessário, os árbitros avisam qualquer jogador que não respeite a distância mínima antes do pontapé de canto ser executado e advertem qualquer jogador que subseqüentemente não consiga recuar para a distância correta.

Se um goleiro, durante um movimento de jogo, acabar fora de seu próprio gol ou fora do campo, a equipe adversária poderá cobrar o escanteio rapidamente.



TERMOS DO FUTEBOL DE PRAIA

A**Abandono**

Para encerrar/encerrar uma partida antes do término programado

Área de ação

Área do campo onde a bola está e o jogo está acontecendo

Tempo adicional

Tempo permitido no final de cada período (incluindo o período de prorrogação) para executar um tiro livre ou pênalti se a infração tiver sido cometida antes do final do período

Vantagem

Os árbitros permitem que o jogo continue quando uma infração ocorre, se isso beneficiar a equipe não infratora.

Avaliação do jogador lesionado

Exame rápido de uma lesão, geralmente por um médico, para ver se o jogador precisa de tratamento

Regra dos gols fora de casa

Método de decisão de um jogo/empate quando ambas as equipas marcaram o mesmo número de gols; gols marcados fora de casa contam em dobro

B

Bloqueio

Ação pela qual um jogador se posiciona ou se posiciona para distrair um adversário ou impedir que um adversário alcance a bola ou uma área específica do campo, mas sem causar contato deliberadamente

Brutalidade

Um ato que é selvagem, implacável ou deliberadamente violento

C

Descuidado

Qualquer ação (geralmente um tackle ou desafio) por parte de um jogador que demonstre falta de atenção, consideração ou precaução

Cuidado

Sanção disciplinar que resulte num relatório a uma autoridade disciplinar; indicado pela exibição de um cartão amarelo; duas advertências em uma partida resultam na expulsão de um jogador, substituto ou oficial da equipe (expulsão)

Centro do campo

O ponto no centro da linha intermediária imaginária

Desafio

Uma ação quando um jogador compete/disputa com um adversário pela bola

Carregar (um oponente)

Desafio físico contra um oponente, geralmente usando o ombro e o braço (que é mantido próximo ao corpo)



D

Enganar

Agir para enganar/enganar os árbitros para que tomem uma decisão incorreta/sanção disciplinar que beneficie o enganador e/ou sua equipe

Deliberar

Uma ação que o jogador pretendia realizar; não é um “reflexo” ou reação não intencional

Critério

Julgamento usado pelos árbitros ou outros árbitros ao tomar uma decisão

Dissidência

Protesto público ou desacordo (verbal e/ou físico) com a decisão de um árbitro, punível com advertência (cartão amarelo)

Distrair

Perturbar, confundir ou chamar a atenção (geralmente de forma injusta)

Bola caída

Um método “neutro” de reiniciar o jogo – os árbitros deixam cair a bola para um jogador da equipa que tocou na bola por último (excepto na área de grande penalidade, onde a bola é largada para o guarda-redes); a bola está em jogo quando toca o chão

E

Sistema eletrônico de desempenho e rastreamento (EPTS)

Sistema que registra e analisa dados sobre o desempenho físico e fisiológico de um jogador

Colocar em risco a segurança de um oponente

Colocar um oponente em perigo ou em risco (de lesão)

Força excessiva

Usando mais força/energia do que o necessário

Tempo extra

Um método de tentar decidir o resultado de uma partida, envolvendo um período adicional de jogo não superior a três minutos

F

Finta

Uma ação que tenta confundir um oponente. As Leis do Futebol de Praia definem fintas permitidas e “ilegais”

Goleiro voador

Goleiro que (temporariamente) joga como jogador de campo, muitas vezes posicionado no campo adversário e deixando o gol desprotegido. Esta função pode ser desempenhada pelo guarda-redes titular da equipa ou por outro jogador contratado em substituição do guarda-redes habitual especificamente para este efeito.



H

Segurando ofensa

Uma infração de contenção ocorre somente quando o contato de um jogador com o corpo ou equipamento do adversário impede o movimento do adversário.

EU

Imediatamente (em relação a um gol marcado após um handebol acidental)

Quando não há desafios pela bola e ninguém dribla a bola após o handebol acidental. Se, após uma bola de mão acidental, um jogador percorrer uma distância significativa com a bola (por exemplo, começando na sua própria metade do campo) antes de marcar um gol, isso não será considerado “imediatamente”

Impedir

Para atrasar, bloquear ou impedir a ação ou movimento de um oponente

Área de influência

Área do campo onde a bola não está sendo jogada, mas pode ocorrer uma disputa entre jogadores

Interceptar

Para evitar que uma bola chegue ao destino pretendido

K

Chute

A bola é chutada quando um jogador faz contato com ela usando o pé e/ou tornozelo e ela se move claramente

N

Insignificante

Insignificante, mínimo

Ó

Ofensa

Uma ação que quebra/viola as Leis do Jogo do Futebol de Praia

Linguagem e/ou ações ofensivas, insultuosas ou abusivas

Comportamento (verbal e/ou não verbal) rude, ofensivo ou desrespeitoso: punível com expulsão (cartão vermelho)

Agente externo

Qualquer pessoa que não seja árbitro ou integrante da lista da equipe (jogadores, substitutos e dirigentes da equipe) ou qualquer animal, objeto, estrutura, etc.



P

Penalizar

Punir, geralmente interrompendo o jogo e concedendo um tiro livre ou pênalti à equipe adversária

Pênaltis (pênaltis)

Método de decisão do resultado de uma partida, em que cada equipe executa chutes alternadamente até que uma equipe tenha marcado mais um gol e ambas as equipes tenham executado o mesmo número de chutes (a menos que durante os primeiros cinco chutes de cada equipe, uma equipe não possa igualar a outra pontuação da equipe, mesmo que tenha marcado em todos os chutes restantes)

Tom

A área de jogo delimitada pelas linhas laterais e linhas de gol, bem como pelas redes de gol, onde utilizadas

Jogar

Ação de um jogador que entra em contato com a bola

Distância de jogo

Distância até à bola que permite a um jogador tocar na bola estendendo o pé/perna ou saltando ou, no caso dos guarda-redes, saltando com os braços estendidos. A distância depende do tamanho físico do jogador

Hora de brincar

O tempo durante o qual o cronômetro está funcionando; o cronometrista para o cronômetro após a marcação de um gol, após a marcação de um pênalti ou de um tiro livre, ou após os árbitros terem paralisado o jogo por qualquer outro motivo

R

Irresponsável

Qualquer ação (geralmente um tackle ou desafio) por um jogador que desconsidera (ignora) o perigo ou as consequências para o adversário

Reiniciar

Qualquer método de retomar o jogo depois de ter sido interrompido

Posição de reinicialização

A posição de um jogador no reinício é determinada pela posição dos seus pés ou de qualquer parte do seu corpo que esteja tocando o solo.

S

Sanção

Ações disciplinares tomadas pelos árbitros

Enviando

Ação disciplinar quando um jogador é obrigado a deixar o campo até o final da partida após ter cometido uma infração de expulsão (indicada por um cartão vermelho). Um oficial da equipe também pode ser expulso

Jogo sujo grave

Um tackle ou desafio de bola que ponha em perigo a segurança de um adversário ou use força excessiva ou brutalidade: punível com expulsão (cartão vermelho)

Ferimento grave

Uma lesão considerada grave o suficiente para que o jogo seja interrompido, mas para a qual a equipe médica deve remover rapidamente o jogador do campo para tratamento ou avaliação, se necessário, para que o jogo possa ser retomado

Ferimento grave

Uma lesão considerada tão grave que o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipe médica realize tratamento ou avaliação em campo antes de retirar o jogador lesionado, como em possíveis casos de concussão, ossos quebrados ou lesões na coluna

Sinal

Indicação física dos árbitros ou de qualquer árbitro; geralmente envolve movimento da mão ou braço, ou uso do apito

Simulação

Uma ação que cria uma impressão errada/falsa de que algo ocorreu quando isso não aconteceu (ver também “enganar”), cometida por um jogador para obter uma vantagem injusta

Espírito do jogo

Os princípios/ethos principais/essenciais do futebol de praia como esporte, mas também dentro de uma partida específica

Suspender

Parar um jogo por um período de tempo com a intenção de eventualmente reiniciá-lo, por exemplo, devido a chuva forte, trovoadas ou lesão grave



T

Enfrentar

Um desafio para a bola com o pé (no chão ou no ar)

Lista de equipes

Documento oficial da equipe geralmente listando os jogadores, substitutos e dirigentes da equipe

Oficial da equipe

Qualquer não-jogador listado na lista oficial, por exemplo, treinador, fisioterapeuta, médico

Área técnica

Área definida para os oficiais da equipe e substitutos que inclui assentos

Redução numérica de dois minutos

Situação em que uma equipe tem seu número de jogadores reduzido por dois minutos de jogo após a expulsão de um jogador; o número de jogadores pode, em determinadas circunstâncias, ser aumentado antes de decorridos os dois minutos se a equipa adversária marcar um golo

você

Interferência indevida

Ação/influência desnecessária

Comportamento antidesportivo

Ação/comportamento injusto: punível com advertência

V

Conduta violenta

Uma ação, que não é um desafio para a bola, que usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador bate deliberadamente em alguém na cabeça ou no rosto, a menos que a força usada seja insignificante

OFICIAIS DA PARTIDA

Termo geral para pessoa ou pessoas responsáveis pelo controle de uma partida de futebol de praia em nome de uma associação de futebol/futebol de praia e/ou competição sob cuja jurisdição a partida é disputada

OFICIAIS DO JOGO “EM CAMPO”

Juiz

O principal árbitro da partida, que atua em campo. Outros árbitros operam sob o controle e direção do árbitro. O árbitro é o tomador de decisão final

Segundo árbitro

O segundo árbitro que atua em campo. Outros árbitros operam sob o controle e direção do árbitro. O segundo árbitro está sempre sob a supervisão do árbitro

OUTROS OFICIAIS DO JOGO

As competições podem nomear outros árbitros para auxiliar os árbitros:

- **Terceiro árbitro**

Um árbitro assistente que auxilia particularmente os árbitros no controle dos árbitros e substitutos da equipe, registrando os dados da partida e tomando decisões

- **Quarto árbitro**

Um árbitro assistente que substituirá um terceiro árbitro ou cronometrista que não possa continuar e que auxilie os árbitros no controle dos árbitros e substitutos da equipe, registrando dados da partida e tomando decisões

- **Cronometrista**

Um árbitro cuja principal função é controlar o tempo de jogo



FIFA®