



Campeonato de Futebol de Praia

SPORT
ZONE 

(Masculino/Feminino)

Regras de Futebol de Praia

OBJETIVO DO JOGO.....	2	9.2 – Bola fora de jogo	6
REGRAS DE JOGO.....	2	10 – CONSIGNAÇÃO DE GOLS	6
1 – O campo.....	2	10.1 – Gol consignado.....	6
1.1 – Dimensões.....	2	10.2 – Equipe vencedora.....	6
1.2 – Marcações do campo	2	11 – FALTAS E INDISCIPLINA.....	6
1.3 – A área de pênalti	2	11.1 – Tiro livre direto	6
1.4 – A marca de pênalti	2	11.2 – Procedimentos	6
1.5 – Bandeiras.....	2	11.3 – Penalidade máxima.....	7
1.6 – Zona de substituição	2	11.4 – Chutes da linha de meio campo.....	7
1.7 – Balizas.....	2	11.5 – Sanções disciplinares.....	7
1.8 – Zona de segurança.....	2	11.5.1 – Infrações puníveis com cartão amarelo.....	7
1.9 – Superfície do campo	2	11.5.2 – Infrações puníveis com cartão azul.....	7
2 – A BOLA.....	3	11.5.3 – Infrações puníveis de expulsão com cartão vermelho.....	7
2.1 – Qualidades e medidas	3	12 – TIROS LIVRES	7
2.2 – Substituição de uma bola defeituosa.....	3	12.1 – Cobranças de tiros livres	7
2.3 – Decisões	3	12.2 – Posicionamento em um tiro livre	7
3 – O NÚMERO DE JOGADORES.....	3	12.2.1 – Tiro livre (A).....	7
3.1 – Jogadores	3	12.2.2 – Tiro livre (B)	8
3.2 – Procedimento de substituição.....	3	12.3 – Procedimentos.....	8
3.3 – Substituindo o(a) goleiro(a).....	3	12.4 – Infrações/Sanções.....	8
3.4 – Infrações / Sanções.....	3	12.4.1 – Infração I.....	8
3.4.1 (procedimento de substituição):.....	4	12.4.2 – Infração II.....	8
3.5 – Decisões	4	12.4.3 – Infração III.....	8
4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	4	13 – A PENALIDADE MÁXIMA	8
4.1 – Segurança.....	4	13.1 – Posição da bola e dos jogadores	8
4.2 – Equipamento.....	4	13.2 – Procedimentos.....	8
4.2.1 – Jogador	4	13.3 – Infrações/Sanções	8
4.2.2 Goleiros(as).....	4	13.3.1 – Infração I.....	8
4.3 – Infrações / Sanções.....	4	13.3.2 – Infração II.....	8
5 – OS ÁRBITROS	4	13.3.3 – Infração III.....	8
5.1 – A autoridade dos árbitros.....	4	14 – O LATERAL	9
5.2 – Poderes e obrigações	4	14.1 – Posição da bola e dos jogadores.....	9
5.3 – Decisões dos árbitros.....	5	14.1.1 – O lateral com os pés.....	9
6 – O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO	5	14.1.2 – O lateral com as mãos	9
6.1 – Obrigações	5	14.2 – Infrações/Sanções.....	9
6.2 – O cronometrista	5	15 – O TIRO DE META (reinício de jogo pelo goleiro).....	9
6.3 – O terceiro árbitro	5	15.1 – Procedimentos	9
6.4 – Decisões	5	15.2 – Infrações/Sanções	9
7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA.....	5	16 – RETORNO DE BOLA	9
7.1 – Períodos de jogo.....	5	16.1 – Infrações/Sanções	10
7.2 – Intervalo entre os períodos.....	5	17 – O ESCANTEIO	10
7.3 – Prorrogação.....	5	17.1 – Procedimentos.....	10
8 – O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO	5	17.2 – Infrações/Sanções	10
8.1 – Preliminares.....	5	18 – DISPUTA DE PÊNALTIS.....	10
8.2 – Pontapé inicial.....	5	18.1 – Procedimentos	10
8.3 – Bola ao chão.....	6		
9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	6		
9.1 – Bola em jogo.....	6		

A BSWW - Beach Soccer Worldwide - sente-se orgulhosa em apresentar o Livro de Regras do Beach Soccer, resultado de análise e estudo de vários membros das entidades envolvidas com essa modalidade esportiva ao longo dos últimos anos.

As Regras do Beach Soccer combinam princípios do futebol tradicional com conceitos pioneiros de marketing e televisionamento, contribuindo para tornar os jogos rápidos e bonitos, com constantes lances de emoção, que atraem o espectador.

O seu formato, de três tempos de 12 minutos, número ilimitado de substituições, faltas diretas sem barreira, a não existência de empates, e o tiro lateral podendo ser cobrado com os pés, faz do esporte um produto dinâmico também para a cobertura televisiva.

A publicação deste livro ajuda a difundir entre o público, jogadores, técnicos, dirigentes e árbitros os conceitos de Beach Soccer, além de levar ao conhecimento de todas as Regras do esporte, visando o máximo aprimoramento da modalidade.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo é disputado por lazer, espírito de equipe, amizade e competição saudável. O espírito do fair play deverá ser a motivação do jogo.

REGRAS DE JOGO

1 – O campo

O campo e suas áreas adjacentes são descritas a seguir:

1.1 – Dimensões

O campo deve ser retangular. O comprimento da linha lateral deve ser maior que o comprimento da linha de fundo.

Comprimento: 35 – 37m

Largura: 26 – 28m

Excepcionalmente quando aprovado por escrito pela BSWW, os jogos poderão ser disputados em um campo com dimensões menores (ex: ginásio de tênis).

1.2 – Marcações do campo

O campo é marcado com linhas que pertencem às áreas das quais elas são as bordas. As duas maiores linhas de demarcação são chamadas linhas laterais. As duas linhas menores são chamadas linhas de fundo.

Todas as linhas têm 10 cm de largura, feitas de uma fita de material resistente e de cor azul, de forma a ser contrastante com a areia. Essas linhas são ancoradas na areia em cada canto do campo por ganchos especiais de areia, e às traves, por anéis de borracha.

O campo é dividido em duas metades por uma linha de meio campo imaginária traçada entre duas bandeiras vermelhas.

O centro dessa linha imaginária é a posição exata de saída de bola no início do jogo.

1.3 – A área de pênalti

A área de pênalti é definida de cada lado do campo por uma linha imaginária de uma linha lateral a outra, paralela à linha de fundo e a 9m de distância da mesma, marcada por 2 bandeiras amarelas.

1.4 – A marca de pênalti

Uma marca de pênalti imaginária deve ser definida no centro da linha da área de pênalti, equidistante às traves.

1.5 – Bandeiras

As bandeiras deverão ser posicionadas ao redor do campo em hastes flexíveis de no mínimo 1,5m de altura com a extremidade superior não pontiaguda.

Veja diagrama do campo no anexo 1.

Quatro bandeiras amarelas delimitam as áreas de pênalti nos dois lados do campo. Uma bandeira vermelha é posicionada em cada canto do campo. Outras duas bandeiras vermelhas, uma em cada linha lateral, marcam a linha imaginária de meio campo.

Todas as bandeiras, exceto aquelas colocadas nos cantos do campo, devem ser enterradas na parte de fora do campo, a 1m das linhas laterais.

1.6 – Zona de substituição

Os bancos das equipes devem situar-se atrás da linha lateral, no espaço livre em ambos os lados da mesa do cronometrista.

A zona de substituição situa-se no lado do campo onde estão os bancos das equipes, entre eles e a mesa do cronometrista, e é por onde os jogadores entram e saem de campo para as substituições.

As zonas de substituições situam-se entre os bancos das equipes e a mesa do cronometrista e têm 5m de largura, que é a distância entre a interseção da linha de meio campo com a linha lateral e o banco das equipes. Esse espaço livre, diretamente em frente à mesa do cronometrista deve ser mantido desocupado.

1.7 – Balizas

As balizas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo. Elas consistem em dois postes erguidos equidistantes de cada canto do campo e unidos em cima por um travessão horizontal. Para competições internacionais as balizas devem ser pintadas na cor amarelo fluorescente.

A distância (medida do lado de dentro) entre os postes é de 5,50m e a distância da parte mais baixa do travessão até o solo é de 2,20m.

Ambos os postes e o travessão devem ter o mesmo diâmetro, que não passará de 12cm. Redes, feitas de náilon, linho ou juta, devem ser anexadas às traves e travessão pelo lado de trás. A parte mais baixa das traves deve conter sapatas que possam ser enterradas na areia por motivos de segurança.

1.8 – Zona de segurança

Uma zona de segurança com 2m de distância circunda o campo.

As balizas podem ser portáteis mas precisam ser ancoradas com segurança ao solo durante o jogo.

1.9 – Superfície do campo

O terreno deve ser de areia, nivelado, o mais plano e uniforme possível, livre de pedras, conchas e qualquer outro objeto que possa representar risco de cortes ou ferimentos aos jogadores.

Para competições internacionais, a areia deve ser consti-

tuída de grãos finos, e o campo uma profundidade de no mínimo 40cm. A superfície de jogo não pode apresentar qualquer perigo de contusão aos jogadores.

A areia deve também ser peneirada até tornar-se livre de pedras e partículas perigosas. Ela não deve ser excessivamente fina a ponto de causar poeira ou aderir à pele. É recomendada uma lona impermeável para cobrir o piso da quadra no caso de chuva.

2 – A BOLA

2.1 – Qualidades e medidas

A bola deve:

- ser esférica;
- ser feita de couro ou outro material adequado, resistente à abrasão, que mantenha a forma e seja à prova d'água;
- ter uma circunferência de não menos de 68cm e não mais de 70cm (tamanho 5);
- pesar não menos do que 396 gramas e não mais do que 440 gramas no início da partida;
- ter uma pressão entre 6 e 7 libras ao nível do mar.

2.2 – Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola tornar-se defeituosa durante o andamento do jogo, ele:

- será paralisado;
- recomeçará de acordo com a Regra 8.

Se a bola tornar-se defeituosa quando está fora de jogo, no pontapé inicial, tiro de meta, escanteio, tiro livre, penalidade máxima ou lateral, a partida recomeça de acordo com as Regras.

Os jogos internacionais devem ser realizados com um mínimo de nove bolas: uma em jogo e as restantes em posse de oito boleiros posicionados na zona de segurança.

A bola deve ser repostada durante a partida quando sai da zona de segurança. O boleiro mais próximo deve entregar a bola ao jogador autorizado a recolocá-la em jogo.

2.3 – Decisões

Em partidas de competições oficiais, apenas bolas que suprem os requisitos técnicos mínimos estipulados na Regra 2.1 são permitidas.

Em partidas de competições da BSWW, só é permitida uso de bolas que tragam uma das seguintes designações:

- logo oficial “APROVADO BSWW”;
- logo oficial “INSPECIONADO BSWW”;
- referência “BOLA DE JOGO PADRÃO INTERNACIONAL”.

Uma designação como essa numa bola indica que ela foi testada oficialmente e está de acordo com requisitos técnicos específicos para cada categoria. A lista de especificações respectivas a cada categoria deve ser feita pela BSWW. Os institutos que conduzem os testes são selecionados pela BSWW.

Associações nacionais podem impor o uso de bolas trazendo qualquer uma destas três designações para suas próprias competições.

Em todas as outras partidas, a bola utilizada deve cumprir os requerimentos da Regra 2.

No caso de uma associação nacional impor o uso de bolas trazendo os logos “APROVADO BSWW” ou “INSPECIONADO

BSWW” para suas próprias competições, ela também deve permitir o uso de bolas trazendo a designação livre de royalty, “BOLA DE JOGO PADRÃO INTERNACIONAL”.

3 – O NÚMERO DE JOGADORES

3.1 – Jogadores

Uma partida é disputada por duas equipes, cada uma formada por não mais do que cinco jogadores, dos quais um é o goleiro. São permitidos até 5 (cinco) suplentes de acordo com as Regras da competição. Durante partidas disputadas entre crianças menores de 12 (doze) anos de idade é permitida a participação de até 7 (sete) jogadores no campo, desde que ambas as equipes concordem.

3.2 – Procedimento de substituição

Suplentes podem ser usados em qualquer partida disputada dentro das Regras de uma competição oficial da BSWW ou associações nacionais.

O número máximo permitido de suplentes é de cinco.

O número de substituições realizadas durante uma partida é ilimitado. Um jogador que tenha sido substituído pode retornar ao campo como um substituto para outro jogador.

A substituição é realizada quando a bola está em jogo ou fora de jogo, observando-se as seguintes condições:

- o jogador que pretende entrar no campo deve sinalizar sua intenção levantando um sinal sobre a sua cabeça com o número do jogador que será substituído;
- o jogador que sai do campo deve sair pela sua própria zona de substituição;
- o jogador que entra no campo deve entrar pela sua própria zona de substituição, mas não até que o jogador que estiver saindo do campo passe completamente pela linha lateral;
- um suplente é sujeito à autoridade e jurisdição dos árbitros se ele for chamado a entrar no campo para jogar ou não;
- a substituição é completa quando o substituto dá o sinal ao jogador substituído e entra em campo;
- o cronômetro não será paralisado durante as substituições.

3.3 – Substituindo o(a) goleiro(a)

– o goleiro pode ser substituído a qualquer momento pelo goleiro substituto. O cronômetro não será paralisado durante a substituição;

– qualquer um dos outros jogadores poderá substituir o goleiro desde que:

- o árbitro seja informado antes da substituição;
- nenhum outro goleiro esteja em condição de jogo devido à contusão. Neste caso, os goleiros não serão autorizados a retornar à partida;
- o jogador vista uma camisa de goleiro. Este jogador manterá, para efeito de registro na súmula, o mesmo número que portava antes da substituição.

3.4 – Infrações / Sanções

Se, durante uma substituição, um substituto entra no campo antes que o jogador sendo substituído tenha saído completamente de campo, ou saia por outro local que não seja a zona de substituição, ou infrinja o ponto

3.4.1 (procedimento de substituição):

- o jogo é paralisado;
- o jogador substituído é advertido recebendo o cartão amarelo;
- o jogo é reiniciado com um tiro livre para o time opo- nente, a ser cobrado no centro da linha de meio campo. Porém, se a bola já estava fora de jogo, ele será reini- ciado de acordo com as Regras do jogo;
- o jogador será punido com cartão azul sendo suspenso e não podendo regressar ao jogo nos 2 (dois) minutos seguintes. A equipe permanecerá com o mesmo número de jogadores em campo que possuía antes da infração.

3.5 – Decisões

– Decisão 1

Para iniciar a partida, cada equipe deve ter um mínimo de 4 (quatro) jogadores. No caso de uma partida começar em uma situação como essa e outros jogadores chegarem ao campo de jogo no decorrer da partida, eles podem entrar no jogo se estiverem listados na súmula juntamente com os demais jogadores.

– Decisão 2

Se no caso de jogadores serem expulsos por cartão ver- melho ou suspensos por cartão azul, qualquer das equi- pes fique com menos de 3 (três) jogadores (incluindo o goleiro), a partida deve ser encerrada, independentemente do placar do jogo naquele momento. Será decla- rada vencedora a equipe que tiver o número regulamen- tar de jogadores. O placar final da partida será definido de acordo com o regulamento da competição.

– Decisão 3

Para partidas disputadas por jogadores de até 12 (doze) anos de idade, o número máximo de suplentes permitidos é de 7 (sete).

4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

4.1 – Segurança

O jogador não pode usar ou vestir nenhum equipa- mento que seja perigoso a ele próprio ou a outro jogador, incluindo qualquer tipo de jóia.

4.2 – Equipamento

4.2.1 – Jogador

O equipamento básico obrigatório de um jogador consiste em:

- uma camisa ou camiseta;
- calções (se bermudas térmicas forem utilizadas, elas devem ser da mesma cor predominante dos calções).

Outros equipamentos permitidos:

- Os jogadores são autorizados a utilizar meias e/ou tor- nozeleiras e/ou faixas e bandagens nos pés.
- O uso de calçado não é permitido.
- Óculos de plástico com correia elástica são permitidos para proteção.

Camisa ou camiseta:

- devem ter números entre 1 e 22 nas costas;
- as cores dos números devem contrastar claramente com as cores da camisa.

Caso duas equipes se apresentem no campo usando cami- sas ou calções da mesma cor ou muito similares, a equipe da

casa deverá trocar para o segundo uniforme. Se não houver equipe da casa, a decisão de qual equipe trocará os unifor- mes será feita por um sorteio na moeda pelo árbitro.

Para partidas internacionais, os números também devem apa- recer na frente do uniforme, porém em tamanho menor.

4.2.2 Goleiros(as)

- cada goleiro(a) deve vestir cores que o distingam facil- mente dos demais jogadores e do árbitro;
- o(a) goleiro(a) poderá jogar com “calças de agasalho” no lugar de calções, desde que autorizado pelo árbitro;
- outro equipamento deverá estar livre de quaisquer men- sagens comerciais e ser aprovado pela BSWW.

4.3 – Infrações / Sanções

Para qualquer infração a esta Regra:

- o jogador irregular será instruído pelo árbitro a sair do campo para corrigir seu equipamento ou para obter qual- quer item em falta. O jogador não pode retornar ao campo sem antes sinalizar a um dos árbitros, que então checará se o equipamento desse jogador foi corrigido. O jogador só pode retornar à partida quando a bola estiver fora de jogo.

5 – OS ÁRBITROS

5.1 – A autoridade dos árbitros

Cada partida é controlada por dois árbitros (árbitro e segundo árbitro), que têm total autoridade para aplicar as Regras do Jogo relacionadas à partida para a qual eles foram designados, a partir do momento que entram no local onde o campo está situado até o momento que saem.

5.2 – Poderes e obrigações

Os árbitros:

- aplicam as Regras do Jogo;
- sinalizam o início e reinício de jogo, infrações, penalida- des, etc;
- devem manter um histórico da partida para providen- ciar à autoridade apropriada um relatório incluindo informações sobre qualquer ação disciplinar tomada contra os jogadores, e/ou dirigentes e membros da comissão, e quaisquer outros incidentes que ocorram antes, durante ou depois da partida;
- agem como cronometrista no caso deste oficial não estar presente;
- param, suspendem ou terminam a partida por qualquer infração às Regras ou devido a qualquer tipo de interfe- rência externa;
- determinam sanções disciplinares contra jogadores e membros da comissão técnica, aplicando cartões (ama- relo, azul e vermelho);
- asseguram que nenhuma pessoa não autorizada entre em campo;
- param a partida se, na opinião deles, um jogador está seriamente contundido, e asseguram que ele seja remo- vido do campo;
- permitem que a jogada continue até que a bola esteja fora de jogo se um jogador estiver, na opinião deles, ape- nas levemente contundido;
- asseguram que qualquer bola utilizada esteja de acordo com a Regra 2.

5.3 – Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros pertinentes aos fatos relacionados ao jogo são finais.

Caso o árbitro e o segundo árbitro sinalizem simultaneamente uma infração e haja divergência entre ambos, prevalecerá a decisão do árbitro.

6 – O CRONOMETRISTA E O TERCEIRO ÁRBITRO

6.1 – Obrigações

Um cronometrista e um terceiro árbitro indicados para a partida, sentam-se fora do campo, na linha de meio campo, no mesmo lado da zona de substituição. O cronometrista e o terceiro árbitro são equipados de um relógio apropriado (cronômetro) fornecido pela associação ou clube proprietário do mandante.

6.2 – O cronometrista

Assegura que a duração da partida esteja de acordo com as referências da Regra 7:

- dando início em seu relógio (cronômetro) ao pontapé inicial;
- parando o relógio (cronômetro) quando um gol é consignado, uma penalidade máxima ou um tiro livre são marcados, e a pedido do árbitro;
- reiniciando o relógio (cronômetro) ao pontapé inicial, tiros livres, penalidades ou ao sinal do árbitro.

Checa se o tempo de dois minutos de punição é rigorosamente cumprido quando um jogador é suspenso.

Indica o final de cada período, da partida, da prorrogação e o dos intervalos com um apito ou outro sinal acústico distinto daqueles utilizados pelos árbitros.

6.3 – O terceiro árbitro

O terceiro árbitro/apontador:

- mantém um histórico de ocorrências durante a partida e seus motivos;
- assegura que substituições sejam feitas corretamente e indica com um apito ou outro sinal acústico distinto daqueles utilizados pelos árbitros qualquer infração ocorrida durante o procedimento de substituição;
- anota os números dos jogadores que marcam gols e o tempo dessas ocorrências;
- anota os nomes e números dos jogadores suspensos e expulsos;
- fornece qualquer outra informação relevante ao jogo;
- supervisiona o comportamento das pessoas autorizadas a estar no banco destinado aos jogadores suplentes;
- anota o tempo exato em que um jogador suspenso pode retornar à partida ou ser substituído;
- ao final da prorrogação anota os números dos jogadores que terminam a partida no campo de jogo – somente esses jogadores serão autorizados a participar das cobranças da disputa de pênalti.

No caso de interferência inadequada do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro irá desligar qualquer um dos dois de suas funções, providenciar sua substituição e relatar o fato ocorrido às devidas autoridades.

Em caso de contusão, o terceiro árbitro deve substituir o árbitro ou segundo árbitro.

6.4 – Decisões

Em partidas internacionais, é obrigatória a utilização de um cronometrista, apontador e um terceiro árbitro.

7 – A DURAÇÃO DA PARTIDA

7.1 – Períodos de jogo

A partida tem duração de três períodos iguais de 12 (doze) minutos. A cronometragem é realizada pelo cronometrista, cujas funções estão descritas na Regra 6.

A duração de cada período só poderá ser prolongada para permitir a cobrança de um pênalti ou tiro livre direto. Em qualquer desses casos, o jogo ou o período serão encerrados se a bola:

- vai direto para o gol e um gol é consignado;
- é chutada para fora do campo;
- toca o(a) goleiro(a) e/ou as traves, e/ou o travessão, e cruza a linha de fundo entre as traves – o gol será válido;
- toca qualquer outro jogador que não seja o(a) goleiro(a) depois que é chutada – a cobrança não terá nenhum efeito.

A pessoa que determina o fim de cada período de 12 (doze) minutos é o cronometrista. O árbitro escutará o apito ou buzina e oficializará o fim do período ou da partida. Depois que o cronometrista determinar o fim do período ou do jogo, nenhuma outra ação (exceto aquelas descritas acima) serão válidas. Se a bola já tiver sido chutada, os árbitros deverão esperar pela conclusão do chute que ocorreu antes do apito ou da buzina do cronometrista para terminar o período ou jogo. Caso a bola tenha sido chutada, e tocado um jogador defensor e um gol for consignado, o gol será válido.

7.2 – Intervalo entre os períodos

O intervalo entre os períodos deverá durar 3 minutos.

7.3 – Prorrogação

Em caso de empate no final da partida, uma prorrogação de não mais do que 3 minutos será jogada, com gol de ouro. Se após o tempo extra o empate persistir, haverá uma disputa de pênaltis de acordo com a Regra 18.

8 – O INÍCIO E REINÍCIO DE JOGO

8.1 – Preliminares

A escolha de lado de campo ou da saída é decidida após o sorteio na moeda. A equipe que vence o sorteio decide entre um dos lados que deseja atacar no primeiro período da partida ou se prefere dar o pontapé inicial.

A equipe que não der a saída com a bola no início do primeiro período o fará no segundo período da partida e as equipes trocarão de lado.

No terceiro período da partida, o sorteio com a moeda decide novamente qual equipe escolherá o lado para atacar ou dar o pontapé inicial.

No caso de prorrogação, a equipe que não deu o pontapé inicial do terceiro período o fará na prorrogação e as equipes trocarão de lado.

8.2 – Pontapé inicial

O pontapé inicial é uma maneira de começar e recomeçar o jogo:

- no início da partida;
 - depois que um gol for marcado;
 - no início do segundo e terceiro períodos da partida;
 - no início da prorrogação, quando necessário.
- Um gol não pode ser consignado diretamente de um pontapé inicial.

Procedimentos:

- todos os jogadores se posicionam na sua própria metade do campo;
- os oponentes da equipe que dá o pontapé inicial devem estar na sua metade de campo a pelo menos 5m da bola até que ela entre em jogo;
- a bola deve estar parada no centro da linha de meio campo;
- o árbitro dá um sinal e um jogador deverá colocar a bola em jogo;
- a bola estará em jogo no momento que ela sai do chão ou quando é colocada em movimento e percorre uma volta completa sobre sua circunferência.
- o cobrador não pode tocar na bola pela segunda vez até que ela seja tocada por outro jogador.

Após uma equipe consignar um gol, a outra equipe deverá reiniciar a partida.

Se o cobrador toca na bola pela segunda vez antes que ela tenha sido tocada por outro jogador, um tiro livre é cobrado pela equipe oponente no local onde a infração ocorreu. Para qualquer outra infração no procedimento do pontapé inicial, ele deve ser cobrado novamente.

8.3 – Bola ao chão

Quando não houver infração às Regras de Jogo e uma parada temporária se fizer necessária com a bola em jogo, a partida será reiniciada com a bola ao chão.

Procedimentos:

- um dos árbitros solta a bola no centro da linha de meio campo;
- o jogo recomeça quando a bola toca à areia.

A bola ao chão deve ser realizada novamente se:

- a bola é tocada por um jogador antes que ela faça contato com a areia;
- a bola saia do campo depois de fazer contato com a areia, sem que um jogador a tenha tocado.

9 – A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

9.1 – Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, incluindo quando:

- rebater na trave ou travessão para dentro do campo;
- rebater em um dos árbitros que estiverem dentro do campo;
- rebater nas bandeiras de escanteio para dentro de campo.

9.2 – Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- o jogo tiver sido parado pelo árbitro;
- cruzar totalmente uma linha lateral ou uma linha de fundo e tocar o solo, um jogador ou objeto fora de campo;

- um jogador é considerado fora de campo quando tocar o solo ou um objeto fora de uma linha lateral ou linha de fundo.

10 – CONSIGNAÇÃO DE GOLS

10.1 – Gol consignado

Um gol é consignado quando, através de uma ação válida, a bola em sua totalidade cruza a linha de fundo, entre as traves e embaixo do travessão.

O(a) goleiro(a):

- não pode marcar um gol através do arremesso direto da bola com as mãos. Se o fizer, um tiro de meta será concedido à equipe adversária;
- não pode marcar um gol se chutar a bola no ar (chute de voleio), depois de soltar a bola de suas mãos e antes que ela toque no chão;
- pode marcar um gol se puser a bola no chão e controlá-la com seus pés.

10.2 – Equipe vencedora

A equipe que consignar o maior número de gols durante a partida será considerada vencedora. Se ambas as equipes consignarem uma mesma quantia de gols ou se nenhum gol for consignado, uma prorrogação de 3 minutos será jogada ao final do tempo normal, na qual a Regra do “Gol de Ouro” será válida. A primeira equipe a consignar um gol vence a partida e o jogo é dado por encerrado. Se a prorrogação terminar em empate, a partida será decidida por chutes da marca de pênalti (Regra 18).

11 – FALTAS E INDISCIPLINA

Faltas e indisciplina são penalizadas das seguintes maneiras:

11.1 – Tiro livre direto

Um tiro livre direto é concedido à equipe oponente se um jogador cometer uma das seguintes infrações de uma forma considerada pelo árbitro descuidada, negligente ou fazendo uso excessivo de força:

- chutar ou tentar chutar um oponente;
- calçar ou tentar calçar um oponente;
- saltar sobre um oponente;
- fazer carga em um oponente, mesmo que seja com o ombro;
- bater/empurrar um adversário;
- agredir um adversário ou tentar bater/agredir um adversário;
- segurar um oponente (inclusive uniforme);
- cuspir em um oponente;
- segurar a bola deliberadamente, exceto pelo goleiro em sua própria área de pênalti;
- jogar de maneira perigosa;
- deliberadamente obstruir o progresso de um oponente sem visar a bola;
- impedir o(a) goleiro(a) de repor a bola em jogo com suas mãos;
- cometer qualquer outra infração nas Regras do Jogo.

11.2 – Procedimentos

Referir-se à Regra 12: tiros livres

11.3 – Penalidade máxima

A penalidade máxima acontece se um jogador cometer uma das infrações anteriormente acima mencionadas dentro de sua área de pênalti, independentemente da posição da bola, mas desde que ela esteja em jogo. O jogador que recebe a falta executa a cobrança do pênalti, a menos que esteja seriamente contundido. Neste caso, seu substituto o faz. Caso a infração cometida tenha sido colocar a mão deliberadamente na bola, qualquer jogador da equipe com a penalidade a seu favor pode executar a cobrança.

11.4 – Chutes da linha de meio campo

Um tiro livre direto do centro da linha de meio campo é concedido à equipe adversária se:

- uma equipe mantiver posse da bola dentro de sua própria área de pênalti por mais de 5 (cinco) segundos, e não estiver defendendo-se de um oponente;
- o(a) goleiro(a) usar suas mãos para receber um passe intencional de um companheiro de equipe, duas vezes consecutivas sem que a bola tenha tocado um oponente;
- o(a) goleiro(a) chutar a bola no ar (chute de voleio), depois de soltar a bola de suas mãos e antes que ela toque no solo;
- o(a) goleiro(a) sair de sua própria área de pênalti controlando a bola com seus pés, e retorna para sua própria área, ainda controlando a bola;
- o(a) goleiro(a) recomeçar o jogo num tiro de meta com os pés.

11.5 – Sanções disciplinares

11.5.1 – Infrações puníveis com cartão amarelo

Um jogador é punido e recebe um cartão amarelo se cometer uma das seguintes infrações:

- comportamento anti-desportivo;
- demonstrar discordância de marcações indicadas pela arbitragem através de palavras ou ações;
- infringir insistentemente as Regras do Jogo;
- atrasar o início do jogo;
- desrespeitar a distância necessária quando o jogo é recomeçado com um escanteio, lateral, tiro livre direto ou tiro de meta;
- entrar ou regressar ao campo sem a autorização do árbitro ou infringir o procedimento de substituição;
- sair deliberadamente do campo sem a permissão do árbitro.

Para qualquer uma dessas infrações, um tiro livre direto é concedido à equipe oponente para ser cobrado do local onde ocorreu a infração. Se a infração foi cometida dentro da área de pênalti, uma penalidade máxima deverá ser cobrada.

11.5.2 – Infrações puníveis com cartão azul

O jogador que receber o segundo cartão amarelo, receberá uma suspensão de 2 (dois) minutos e lhe será aplicado o cartão azul. Durante essa suspensão, a equipe punida permanecerá com um jogador a menos comparado ao número de jogadores que ela tinha no momento da infração. A equipe de arbitragem entregará à equipe do jogador suspenso uma papeleta onde será registrado

o momento exato do término da suspensão, quando o mesmo poderá retornar ou ser substituído. Impedir uma oportunidade óbvia de gol da equipe adversária colocando a mão ou o braço na bola de forma deliberada (isso não se aplica ao goleiro(a) dentro de sua própria área de pênalti).

11.5.3 – Infrações puníveis de expulsão com cartão vermelho

Um jogador é expulso e recebe cartão vermelho se cometer uma das seguintes infrações:

- jogada violenta;
- conduta violenta;
- cuspir num oponente ou qualquer outra pessoa;
- usar linguagem ou gestos ofensivos, abusivos ou de insulto;
- receber uma terceira advertência na mesma partida;
- impedir uma oportunidade óbvia de gol da equipe adversária cometendo uma falta de contato físico.

Para qualquer uma dessas infrações, um tiro livre direto é concedido à equipe adversária, para ser cobrado no local onde ocorreu a infração. Se a infração foi cometida dentro da área de pênalti, uma penalidade máxima deve ser cobrada. Um jogador que tenha recebido cartão vermelho não pode mais regressar ao jogo em questão, nem sentar-se no banco de reservas. Um jogador substituto pode entrar em campo depois que 2 (dois) minutos completos se passaram desde que seu companheiro de equipe tenha sido expulso.

12 – TIROS LIVRES

12.1 – Cobranças de tiros livres

Há apenas tiros livres diretos.

O jogador que recebeu a falta executa a cobrança a menos que esteja seriamente contundido, e neste caso, seu substituto o faz. No caso do jogador contundido sair de campo sem executar a cobrança, ele não poderá mais retornar à partida.

A bola deve estar parada quando o chute for executado, e o cobrador não pode tocar na bola uma segunda vez até que ela tenha tocado em outro jogador.

Tempo adicional é permitido para a cobrança do tiro livre no final de cada período do jogo e na prorrogação.

Um gol não poderá ser consignado diretamente na cobrança de um tiro livre por um jogador contra sua própria equipe. Neste caso, um tiro de canto será cobrado pela equipe adversária.

Um gol pode ser consignado diretamente de um tiro livre.

12.2 – Posicionamento em um tiro livre

12.2.1 – Tiro livre (A)

Se o tiro livre é cobrado na metade do campo defensivo do infrator, todos os outros jogadores, exceto o cobrador e o goleiro adversário, devem posicionar-se:

- dentro do campo de jogo;
- atrás ou ao lado da bola, exceto o(a) goleiro(a), que pode permanecer em sua área de pênalti;
- pelo menos a 5m da bola até que ela entre em jogo.

Vide diagrama A no anexo 2

12.2.2 – Tiro livre (B)

Se o tiro livre é cobrado na metade do campo ofensivo do infrator, todos os outros jogadores, exceto o cobrador e o goleiro adversário, devem posicionar-se:

- dentro do campo de jogo;
- pelo menos a 5m da bola até que ela entre em jogo, e nunca dentro da área entre o gol e a bola, exceto o goleiro defensor.

Vide diagrama B no anexo 2

12.3 – Procedimentos

- o cobrador pode fazer uma pequena elevação com a areia usando a bola ou os pés para elevar a posição da bola;
- o tiro livre deve ser cobrado dentro de 5 (cinco) segundos depois do apito do árbitro autorizando a cobrança;
- o cobrador não pode bater na bola uma segunda vez até que ela tenha tocado outro jogador;
- a bola está em jogo quando é chutada e se move;
- quando da cobrança de um tiro livre em direção ao gol de acordo com o diagrama B, os jogadores não podem encostar na bola antes que ela tenha tocado o chão, o(a) goleiro(a) defensor(a), uma das traves ou o travessão;
- a bola pode ser chutada em qualquer direção, inclusive de volta para qualquer jogador incluindo o(a) goleiro(a). Como esclarecimento: não tocar a bola “só se aplica se a bola for chutada da direção do gol (dentro da figura espacial delimitada pela bola e as duas traves enquanto estiver no ar sem tocar o solo. Nesse caso, somente o(a) goleiro(a) defensor pode tocar a bola”;
- em qualquer outra circunstância (bola fora dos limites acima), e/ou bola tocando o solo, esta torna-se livre e qualquer jogador poderá tocá-la.

12.4 – Infrações/Sanções

12.4.1 – Infração I

Se a equipe que executa a cobrança infringe esta Regra do Jogo depois que a bola está em jogo, tocando na bola:

- um tiro livre direto é concedido à equipe oponente.

12.4.2 – Infração II

Se um companheiro de equipe do jogador que cobra o tiro livre infringir esta Regra invadindo a área, mas não tocar a bola:

- a cobrança é refeita se um gol for consignado;
- a cobrança não é refeita se um gol não for marcado;
- um tiro livre direto é concedido à equipe oponente e a cobrança deve ser feita no local onde ocorreu a infração, no caso dos árbitros considerarem que a invasão beneficiou a equipe atacante.

12.4.3 – Infração III

Se um jogador da equipe defensora infringir esta Regra:

- sem tocar na bola, a cobrança é refeita somente se um gol não for consignado;
- a cobrança não é refeita se um gol for consignado;
- tocando na bola, sua equipe será penalizada com um tiro livre no local onde a infração ocorreu. Se esta Regra for infringida dentro da área de pênalti, sua equipe será penalizada com uma penalidade máxima.

13 – A PENALIDADE MÁXIMA

Uma penalidade máxima é concedida contra a equipe que cometer uma das ofensas puníveis com um tiro livre direto, dentro de sua área de pênalti e enquanto a bola estiver em jogo.

Um gol pode ser consignado diretamente de uma cobrança de penalidade máxima.

Tempo adicional é concedido para que uma cobrança de penalidade máxima seja executada ao final de cada período ou da prorrogação.

13.1 – Posição da bola e dos jogadores

A bola é posicionada no centro da linha da área de pênalti (9,0 m do centro do gol).

O jogador a cobrar a penalidade máxima é aquele que sofreu a falta, a menos que esteja seriamente contundido, e neste caso, seu substituto o faz.

O(a) goleiro(a) defensor permanece sobre a linha de fundo, de frente para o cobrador, entre as traves, podendo mover-se lateralmente até que a bola seja chutada.

Os demais jogadores, exceto o cobrador e o goleiro defensor são posicionados:

- dentro do campo;
- fora da área de pênalti;
- atrás ou ao lado da linha da bola;
- pelo menos a 5m da bola.

13.2 – Procedimentos

- o jogador que executar a cobrança de penalidade chuta a bola à frente;
- ele não pode encostar na bola uma segunda vez até que ela tenha tocado outro jogador;
- a bola está em jogo quando é chutada e se move para a frente.

Quando uma penalidade máxima é executada durante o tempo normal de jogo, ou o tempo foi prorrogado ao final dos períodos para permitir que a cobrança seja feita ou refeita, um gol é consignado se a bola tocar um ou ambas as traves, e/ou o travessão e/ou o(a) goleiro(a) e ultrapassar completamente a linha do gol.

13.3 – Infrações/Sanções

13.3.1 – Infração I

Se um jogador da equipe defensora infringir esta Regra:

- a cobrança é refeita somente se um gol não for consignado.

13.3.2 – Infração II

Se um companheiro de equipe do jogador que executar a cobrança infringir esta Regra:

- a cobrança é refeita somente se um gol for consignado.

13.3.3 – Infração III

Se o jogador que executar a cobrança infringir esta Regra do jogo depois que a bola estiver em jogo:

- um tiro livre direto é concedido à equipe oponente para ser cobrado do local onde ocorreu a infração.

14 – O LATERAL

O lateral é um método de recomeçar o jogo.

Um gol não pode ser consignado diretamente de uma cobrança de lateral.

Um lateral é concedido:

- quando as condições da Regra 9 são aplicadas;
- do local onde a bola cruzou a linha lateral;
- para os oponentes daquele que tocou a bola por último antes de sair.

Tipos de lateral

- com os pés;
- com as mãos.

Qualquer um dos jogadores pode executar a cobrança de um lateral, incluindo o goleiro.

Se o lateral é cobrado diretamente para o gol, a bola não toca em nenhum jogador, e cruza a linha de fundo, entre as traves e abaixo do travessão:

- um escanteio é concedido à equipe oponente se a bola é jogada contra o próprio gol;
- um tiro de meta é concedido à equipe adversária se a bola é jogada contra o gol da equipe adversária;
- se a bola toca algum jogador antes de entrar no gol, o gol será válido.

14.1 – Posição da bola e dos jogadores

14.1.1 – O lateral com os pés

Procedimentos:

A bola:

- deve estar parada e fora do campo;
- é chutada para dentro do campo em qualquer direção;
- entra em jogo imediatamente depois que for chutada ou tocada.

O jogador cobrando o lateral com os pés:

- mantém ambos os pés no chão e fora do campo no momento de chutar a bola;
- não pode executar um lateral com as mãos depois de posicionar a bola para cobrar um lateral com os pés;
- deve executar a cobrança dentro de 5 segundos após estar de posse da bola;
- não pode tocar na bola pela segunda vez até que ela tenha tocado em outro jogador.

Os jogadores da equipe defensora:

- devem estar a pelo menos 5m do local onde o lateral estiver sendo cobrado.

14.1.2 – O lateral com as mãos

Procedimentos:

No momento de arremessar a bola, o jogador:

- deve estar de frente para o campo;
- deve ter ambos os pés no chão e fora do campo;
- usar ambas as mãos;
- arremessar a bola partindo de trás de sua cabeça e por sobre ela;
- deve executar a cobrança dentro de 5 segundos após estar de posse da bola;
- não pode tocar na bola uma segunda vez até que ela tenha sido tocada por outro jogador;

A bola está em jogo imediatamente após entrar em campo.

14.2 – Infrações/Sanções

Um tiro livre direto é concedido à equipe oponente se o jogador que cobrar o lateral tocar na bola uma segunda vez antes que ela tenha sido tocada por outro jogador. O tiro livre direto é cobrado do local onde a infração ocorreu, e se ela for cometida dentro da própria área de pênalti, uma penalidade máxima será concedida à equipe adversária. O lateral é cobrado novamente por um jogador da equipe adversária se:

- o lateral é cobrado incorretamente;
- o lateral é cobrado de outro local que não o local onde a bola cruzou a linha lateral;
- o lateral não é cobrado dentro de 5 segundos após o jogador estar em posse da bola;
- qualquer outra infração a essa Regra ocorra.

15 – O TIRO DE META (reinício de jogo pelo goleiro)

O tiro de meta é um método de recomeçar o jogo.

Um gol não pode ser consignado diretamente da cobrança de tiro de meta.

O tiro de meta é concedido quando as condições mencionadas na Regra 9 são aplicadas à bola ou jogadores na linha de fundo, e um gol não é consignado de acordo com a Regra 10.

15.1 – Procedimentos

- a bola é arremessada com as mãos pelo(a) goleiro(a) da equipe defensora de qualquer lugar dentro da área de pênalti;
- o(a) goleiro(a) não pode tocar na bola uma segunda vez até que ela tenha sido tocada por outro jogador;
- a bola está em jogo assim que sai das mãos do(a) goleiro(a);
- uma vez que o(a) goleiro(a) tenha a bola em suas mãos, ele(a) tem 5 segundos para colocá-la em jogo.

15.2 – Infrações/Sanções

Um tiro livre direto do centro da linha de meio campo é concedido à equipe adversária se:

- o(a) goleiro(a) levar mais do que 5 (cinco) segundos para cobrar o tiro de meta;
- o(a) goleiro(a) executar a cobrança de tiro de meta com os pés.

No caso de um tiro de meta ser cobrado, a bola não tocar em nenhum jogador, e um gol for consignado, o gol não será válido, e um tiro de meta será concedido à equipe adversária. Se a bola tocar algum jogador antes de entrar no gol, o gol será válido.

No caso do(a) goleiro(a) marcar um gol contra ao cobrar o tiro de meta, o gol não será válido, e um escanteio será concedido à equipe adversária.

16 – RETORNO DE BOLA

O goleiro não está autorizado a tocar a bola com suas mãos ou braços quando a bola retornar para ele(a) de um jogador de sua equipe incluindo um passe de cabeça ou reposição de bola através de um lateral executado com os pés ou mãos, por duas vezes consecutivas, sem que a bola tenha tocado em um jogador adversário.

Uma vez que um jogador passar a bola para o goleiro da sua própria equipe, o árbitro deverá sinalizar esse primeiro passe, erguendo momentaneamente o seu braço acima da cabeça.

16.1 – Infrações/Sanções

Um tiro livre do meio de campo será cobrado a favor da equipe adversária se:

- após a bola ser colocada em jogo, o goleiro(a) receber a bola de volta de um jogador de sua própria equipe tocando com suas mãos ou braços por duas vezes (sem que nenhum adversário tenha tocado a bola);
- qualquer outra infração à Regra 16 ocorra.

17 – O ESCANTEIO

Um escanteio é um método de recomeçar o jogo.

Um gol pode ser consignado diretamente de um escanteio, mas somente contra a equipe oponente.

Um escanteio é concedido quando a bola em sua totalidade, tendo sido tocada por último por um jogador da equipe defensora, passa por sobre a linha de fundo de acordo com as condições mencionadas na Regra 9, toca o solo, um jogador ou um objeto do lado de fora do campo, e um gol não é consignado de acordo com a Regra 10.

17.1 – Procedimentos

- a bola é posicionada precisamente dentro de um arco imaginário com 1m de raio no canto mais próximo;
- o cobrador pode fazer um pequeno monte de areia para elevar a posição da bola;
- oponentes devem estar a pelo menos 5m da bola até que ela esteja em jogo;
- a bola é chutada por um jogador da equipe que estiver atacando;
- a bola entra em jogo quando é chutada ou tocada;
- o cobrador não pode encostar na bola pela segunda vez até que ela tenha sido tocada por outro jogador;
- o escanteio deve ser cobrado dentro de 5 (cinco) segundos após o cobrador estar de posse da bola.

17.2 – Infrações/Sanções

Um tiro livre direto é concedido à equipe adversária se o jogador que cobrar o escanteio tocar na bola uma segunda vez sem que ela tenha sido tocada por outro jogador. O tiro livre direto é cobrado do local onde ocorreu a infração.

O(a) goleiro(a) da equipe adversária recomeça o jogo se o escanteio não for cobrado dentro de 5 (cinco) segundos após o cobrador estar de posse da bola.

Se a equipe cobra o escanteio, a bola não toca nenhum de seus jogadores e um gol contra é consignado, o gol não será válido, e um escanteio será concedido à equipe adversária.

Se o escanteio é cobrado e a bola toca qualquer jogador e um gol contra é consignado, o gol será válido.

Para qualquer outra infração o escanteio é cobrado novamente.

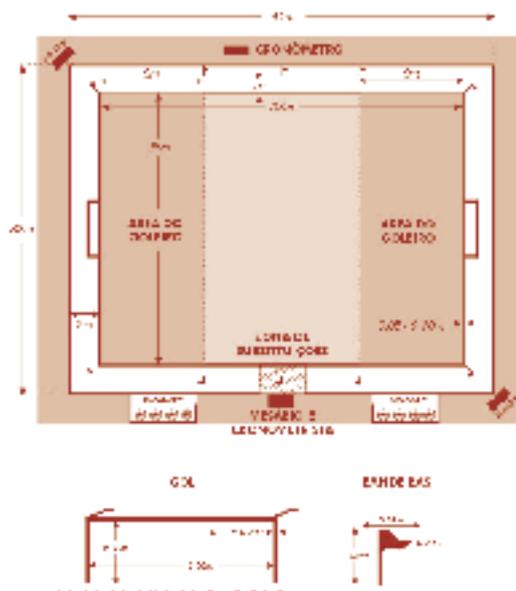
18 – DISPUTA DE PÊNALTIS

A disputa de cobranças de penalidade máxima é um método de determinação da equipe vencedora, sempre que uma partida terminar empatada.

18.1 – Procedimentos

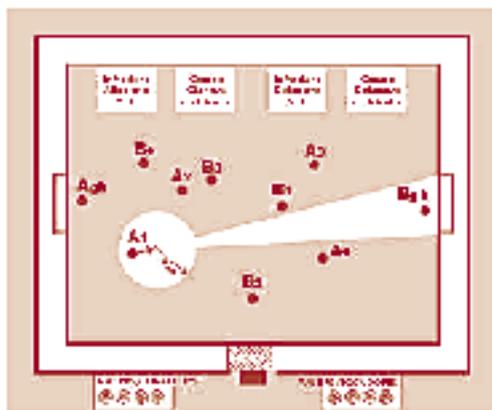
- o árbitro escolhe o gol no qual as cobranças serão realizadas;
- o árbitro sorteia com uma moeda e a equipe cujo capitão vence o sorteio executa a primeira cobrança;
- o árbitro mantém as anotações das cobranças que estão sendo realizadas;
- cada série de cobranças é composta de 1 (um) chute por equipe. As penalidades só podem ser cobradas pelos jogadores que terminaram a partida, incluindo o(a) goleiro(a). Um jogador só pode fazer outra cobrança de pênalti depois que todos os outros que estiverem em condições legais já tenham efetuado suas cobranças. Uma nova série de cobranças pode dar início, e a ordem dos cobradores pode ser alterada. A série será repetida quantas vezes forem necessárias de forma a determinar um vencedor. A vencedora será a equipe que converter a cobrança e o adversário não;
- os nomes, números e a ordem dos jogadores que executarão as cobranças são passados ao árbitro pelos capitães ou técnicos das equipes antes das cobranças começarem a ser executadas;
- jogadores expulsos não podem participar da disputa de cobranças de pênaltis;
- qualquer jogador em condição legal (um jogador que estava em campo quando a partida foi encerrada) pode trocar de posição com o(a) goleiro(a);
- somente os jogadores em condição legal e oficiais da partida podem permanecer no campo quando as cobranças das penalidades estiverem sendo executadas;
- todos os jogadores, exceto aquele executando a cobrança e os(as) dois goleiros(as), devem permanecer no campo na metade oposta àquela onde as cobranças estão sendo feitas. O segundo árbitro controla essa área do campo e os jogadores que nela se situam;
- O(a) goleiro(a) companheiro de equipe do cobrador deve permanecer no campo sem interferir no progresso da jogada;
- Se uma equipe ficar reduzida em número de jogadores por expulsão, a equipe adversária deverá ficar com igual número de jogadores, escolhendo aqueles que não disputarão as cobranças de penalidade.

ANEXO 1



ANEXO 2

Regra 12.2.1



Regra 12.2.2



- A - Jogadores da equipe A
- A_{gk} - Golieiro da equipe A
- B - Jogadores da equipe B
- B_{gk} - Golieiro da equipe B