

FUTEBOL DE PRAIA

Leis do Jogo

2021/22



Fédération Internationale de Football Association

Presidente:	Gianni Infantino
Secretário General:	Fatma Samoura
Endereço:	FIFA-Strasse 20 P.O. Box 8044 Zurich Switzerland
Telefone:	+ 41 (0)43 222 7777
Website:	FIFA.com

FUTEBOL DE PRAIA
LEIS DO JOGO
2021/22

Aprovado pelo Conselho da FIFA

Esta edição não pode ser reproduzida ou traduzida de forma integral ou parcial sem autorização da FIFA.

Em vigor a partir de 1 de julho de 2021

Tradução do Conselho de Arbitragem da Federação Portuguesa de Futebol

Notas acerca da Leis do Jogo de Futebol de Praia	3
--	---

Leis do Jogo de Futebol de Praia 2021/22

Lei 01 – O Campo de Jogo	7
Lei 02 – A Bola	15
Lei 03 – Os Jogadores	17
Lei 04 – O Equipamento dos Jogadores	27
Lei 05 – Os Árbitros	33
Lei 06 – Os Outros Elementos da Equipa de Arbitragem	39
Lei 07 – A Duração do Jogo	43
Lei 08 – O Início e Reinício do Jogo	45
Lei 09 – A Bola Fora e Bola em Jogo	48
Lei 10 – Determinação do Resultado do Jogo	49
Lei 11 – Fora de Jogo	53
Lei 12 – Faltas e Incorreções	54
Lei 13 – Pontapés Livres	69
Lei 14 – Pontapé de Penalti	77
Lei 15 – A Reposição Lateral	82
Lei 16 – O Lançamento de Baliza	85
Lei 17 – O Pontapé de Canto	87

Linhas de Orientação Prática Para Árbitros de Futebol de Praia e Restantes Elementos da Equipa de Arbitragem **89**

Sinalética	90
Posicionamento	100
Interpretação e Recomendações	114
Terminologia de Futebol de Praia	129
Terminologia de Arbitragem	139

NOTAS ACERCA DAS LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE PRAIA

Idiomas oficiais

A FIFA publica as Leis de Jogo do Futebol de Praia em inglês, francês, alemão e espanhol. Se existir alguma divergência nos textos, o texto inglês é o que prevalece.

Outros idiomas

As Federações Nacionais que traduzam as Leis de Jogo do Futebol de Praia podem obter o modelo do layout para a edição 2021/2022 das Leis através do seguinte endereço: refereeing@fifa.org. As Federações Nacionais que produzam uma versão traduzida das Leis de Jogo do Futebol de Praia usando este formato, são convidadas a enviar uma cópia à FIFA (declarando na capa que se trata da tradução oficial da Federação) de modo a poder ser publicada em FIFA.com e utilizada por outros.

Aplicação das Leis

Fazer com que as mesmas Leis de Jogo do Futebol de Praia se apliquem em todas as confederações, países, cidades e aldeias em todo o mundo é um esforço considerável e que deve ser preservado. É também uma oportunidade que deve ser aproveitada para o bem do Futebol de Praia em todos os lugares.

Aqueles que participam na formação de árbitros e outros participantes, devem realçar que:

- os árbitros devem aplicar as Leis de Jogo do Futebol de Praia dentro do “espírito” do jogo para ajudar a gerar jogos corretos e seguros;
- todos devem respeitar os árbitros e as suas decisões, lembrando-se e respeitando a integridade das Leis do Futebol de Praia.

Os jogadores têm uma grande responsabilidade na proteção da imagem do jogo e os capitães de equipa devem desempenhar um importante papel no sentido de garantir que as Leis de Jogo do Futebol de Praia e as decisões dos árbitros são respeitadas e defendidas.

Modificações às Leis do Futebol de Praia

A universalidade das Leis de Jogo do Futebol de Praia significa que o jogo é essencialmente o mesmo em todas as partes do mundo e a todos os níveis. Para além de criarem um “justo” e seguro ambiente de jogo, as Leis do Futebol de Praia devem também promover a participação e a satisfação.

Historicamente, a FIFA tem permitido às Federações Nacionais alguma flexibilidade para modificar algumas Leis do Futebol de Praia “organizativas” em categorias específicas. Contudo, a FIFA acredita firmemente que devem ser dadas mais opções às Federações Nacionais para modificar aspetos do modo como o Futebol de Praia é organizado se tal beneficiar o Futebol de Praia nos seus países.

O modo como o jogo é jogado e arbitrado deve ser o mesmo em todos os campos de jogo do mundo. No entanto, as necessidades internas do Futebol de Praia de um país devem determinar a duração do jogo, o número de pessoas que participam e o modo como são punidos certos comportamentos incorretos.

Em consequência, as Federações Nacionais (e as Confederações e a FIFA) têm agora a opção, de modificar todas ou parte das seguintes áreas organizativas das Leis de Jogo do Futebol de Praia, pelas quais são responsáveis.

No Futebol de Praia jovem, de veteranos, de portadores de deficiência e de base:

- a dimensão do campo de jogo;
- o tamanho, peso e material da bola;
- a distância entre os postes e a distância da barra transversal à areia;
- a duração dos três (iguais) períodos do jogo (e do período de prolongamento).

Para além disso, para permitir maior flexibilidade às Federações Nacionais para beneficiar e desenvolver o seu Futebol de Praia nacional, a FIFA aprovou as seguintes alterações relativamente às “categorias” do Futebol de Praia:

- o Futebol de Praia feminino deixa de ser uma categoria separada e tem agora o mesmo estatuto que o Futebol de Praia masculino;
- os limites de idade para Futebol de Praia jovem e de veteranos foram retirados – as Federações Nacionais, as confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para estas categorias;
- cada Federação Nacional determinará quais as competições ao mais baixo nível do Futebol de Praia que são designadas Futebol de Praia “de base”.

As Federações Nacionais têm a opção de aprovar algumas destas modificações para diferentes competições – não existe a exigência de as aplicar universalmente ou de as aplicar todas. Contudo, não são permitidas quaisquer outras modificações sem a permissão da FIFA.

As Federações Nacionais devem informar a FIFA do uso de todas as modificações mencionadas anteriormente, e em que níveis, pois com essa informação, e especialmente as razões por que as modificações estão a ser utilizadas, permitem identificar ideias de desenvolvimento e estratégias que a FIFA pode partilhar para dar assistência ao desenvolvimento do Futebol de Praia, por outras Federações Nacionais.

A FIFA tem igualmente muito interesse em conhecer outras potenciais modificações das Leis de Jogo do Futebol de Praia que possam aumentar a participação, tornar o Futebol de Praia mais atrativo e promover o seu desenvolvimento mundial

A gestão das alterações às Leis do Jogo de Futebol de Praia

A anterior revisão das Leis do Jogo de Futebol de Praia data de 2015. Em cada proposta de alteração, a atenção deve estar centrada em: equidade, integridade, respeito, segurança, a satisfação dos participantes e o modo como a tecnologia pode beneficiar o jogo. As Leis do Futebol de Praia devem também incentivar à participação de todos, independentemente das circunstâncias pessoais ou capacidades.

Embora os acidentes possam sempre ocorrer, as Leis do Futebol de Praia devem tornar o jogo tão seguro quanto possível. Para tal é necessário que os jogadores demonstrem respeito pelos adversários e que os árbitros criem um ambiente seguro lidando firmemente com os jogadores que praticam um jogo demasiado agressivo e perigoso. As Leis do Futebol de Praia incorporam a inadmissibilidade do jogo pouco seguro nas suas expressões disciplinares, por exemplo, “entrada negligente” (advertência = cartão amarelo/CA) e “pôr em risco a segurança de um adversário” ou “usar força excessiva” (expulsão = cartão vermelho/CV).

O Futebol de Praia tem de ser atrativo e trazer satisfação aos jogadores, equipa de arbitragem, treinadores, bem como aos espectadores, adeptos, administradores, etc. Estas alterações devem ajudar a tornar o jogo atrativo e fonte de satisfação para que as pessoas, independentemente da idade, raça, religião, cultura, origem étnica, género, orientação sexual, deficiência, etc. queiram fazer parte e divertir-se com o seu envolvimento no Futebol de Praia.

Estas alterações visam simplificar o jogo e uniformizar alguns aspetos das Leis do Futsal com as do Futebol, mas, como muitas situações são “subjetivas” e os árbitros são humanos (e logo cometem erros), algumas decisões darão inevitavelmente origem a debate e discussão.

As Leis do Futebol de Praia não podem tratar de toda e cada uma das possíveis situações, assim, quando não existem disposições diretas nas Leis, a FIFA espera que os árbitros tomem uma decisão dentro do “espírito” do jogo utilizando a “compreensão do Futebol de Praia”, o que muitas vezes implica fazer-se a pergunta, “qual será a melhor decisão para o Futebol de Praia.

LEI 1 – O CAMPO DE JOGO

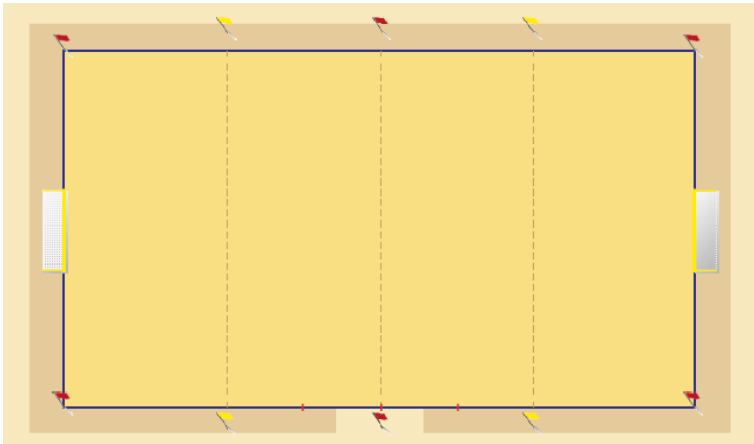
1. A superfície do campo de jogo

A superfície deve ser composta de areia e nivelada. Não deve ser abrasiva, estando livre de pedras, conchas ou outros, que resultem perigosos para jogadores, elementos da equipa de arbitragem ou qualquer outro elemento.

Em competições internacionais, recomenda-se que a areia seja fina e com a profundidade de 40 cm. Deve ser filtrada até estar adequada para o jogo, sem, no entanto, ser tão fina a ponto de causar pó, que se cole à pele.

2. Marcações do campo de jogo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas contínuas (não são permitidas linhas descontínuas).



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

Um jogador que faça marcas não autorizadas no campo de jogo deve ser advertido por comportamento antidesportivo. Se os árbitros se apercebem que tal ocorre durante o jogo, o jogo deve ser interrompido, caso não possam aplicar a vantagem, e o infrator é advertido. O jogo recomeça com pontapé-livre a ser executado pela equipa adversária, no local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, no caso desta estar no meio-campo adversário, ou no ponto central, se a bola estava no meio-campo da equipa do infrator.

As duas linhas mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas linhas mais curtas denominam-se linhas de baliza, embora não exista entre os postes.

O campo de jogo está dividido em duas metades, por uma linha imaginária de meio-campo, assinalada por duas bandeiras vermelhas colocadas no exterior do campo de jogo.

O ponto central desta linha imaginária é a posição onde se executam os pontapés de saída e alguns pontapés-livres.

Devem ser traçadas marcas sobre a linha lateral e linha de baliza, a 1m do vértice de canto, para auxiliar os árbitros a identificar as áreas imaginárias de canto.

Devem ser traçadas marcas sobre a linha lateral e linha de baliza, a 5m de cada uma das marcas supramencionadas, para assinalar a distância mínima (5m) que os jogadores defensores deverão respeitar na execução de um pontapé de canto.

Devem ser traçadas marcas sobre a linha lateral e na proximidade dos bancos de técnicos e substitutos, a 2.5m da linha imaginária de meio-campo, em cada um dos meios-campos, para assinalar os limites da zona de substituições.

Devem ser traçadas marcas sobre a linha lateral, em frente aos bancos de técnicos e substitutos, a 5m da linha imaginária de meio-campo, em cada um dos meios-campos, para indicar a distância mínima que os adversários do executante de um pontapé de saída devem respeitar.

Devem ser traçadas marcas sobre a linha lateral, nos limites da área imaginária de penalti, para auxiliar os árbitros a identificar as referidas áreas.

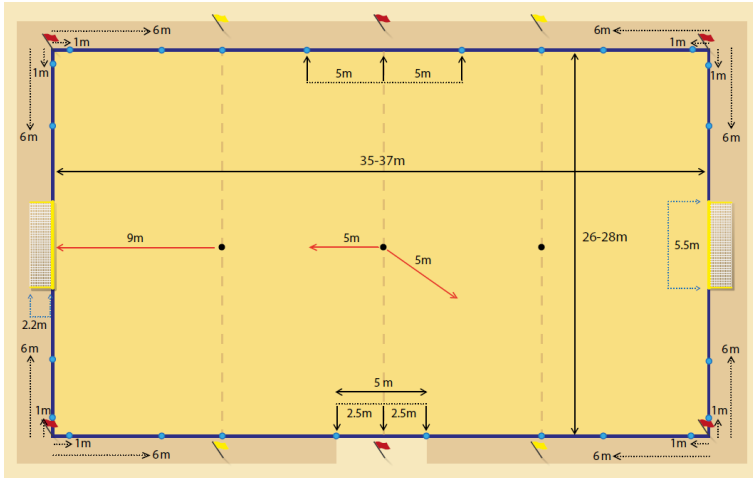
Todas as linhas devem ter uma espessura de 10cm e ser constituídas de fitas coloridas (azul, de preferência) que contrastem com a areia. Essas fitas devem ser flexíveis e resistentes, que não resultem perigosas para os pés dos jogadores. Devem estar firmemente fixadas na areia, em cada canto e no meio de cada linha lateral, com ganchos especiais, e às balizas com anilhas de borracha fixadas nos postes.

3. Dimensões do campo de jogo

Comprimento (linha lateral)	mínimo	35
	máximo	37
Largura (linha de baliza)	mínimo	26
	máximo	28

O regulamento da competição pode determinar o comprimento da linha de baliza e da linha lateral, dentro dos limites acima referidos.

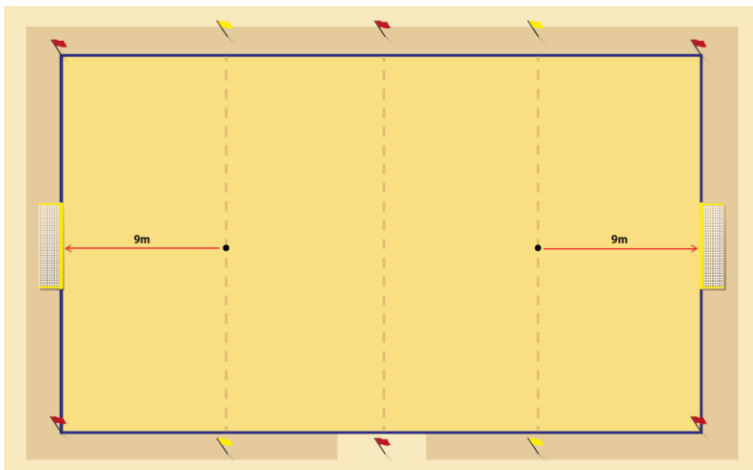
As medições são feitas a partir da parte exterior das linhas ou linhas imaginárias como linhas, que fazem parte das áreas que delimitam.



4. A área de penalti

A área de penalti é o espaço do campo, delimitado pela linha de baliza e uma linha imaginária paralela, à distância de 9m da linha de baliza e assinalada por duas bandeiras amarelas, situadas fora do campo de jogo e na proximidade de cada linha lateral.

No meio de cada linha imaginária da área de penalti encontra-se a marca imaginária de penalti.

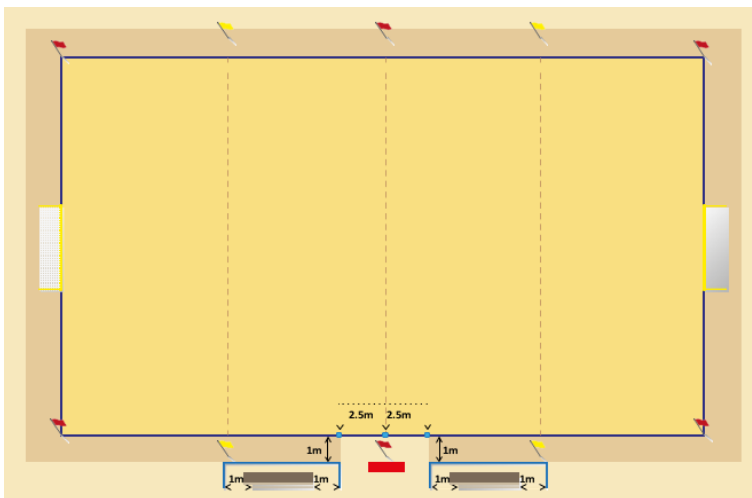


5. A zona de substituições

A zona de substituições é um espaço na linha lateral, à frente da mesa do cronometrista:

- A zona de substituições tem 5m de extensão, sendo 2.5m para cada lado da interseção entre a linha imaginária de meio-campo e a linha lateral.
- Os bancos das equipas estão situados para além da linha lateral e da zona de substituições.
- A área em frente à mesa do cronometrista, 2.5m para cada lado da linha imaginária de meio-campo deve ser mantida livre.

Outros detalhes acerca das substituições e respetivo procedimento encontram-se na Lei 3.



6. A área de canto

A área de canto é definida por um quarto de círculo imaginário (arco) no interior do campo de jogo, com um raio de 1m, em cada canto.

7. As bandeirolas

Devem ser colocadas bandeiras, em hastes não pontiagudas com uma altura mínima de 1,5 m, conforme indicado seguidamente.

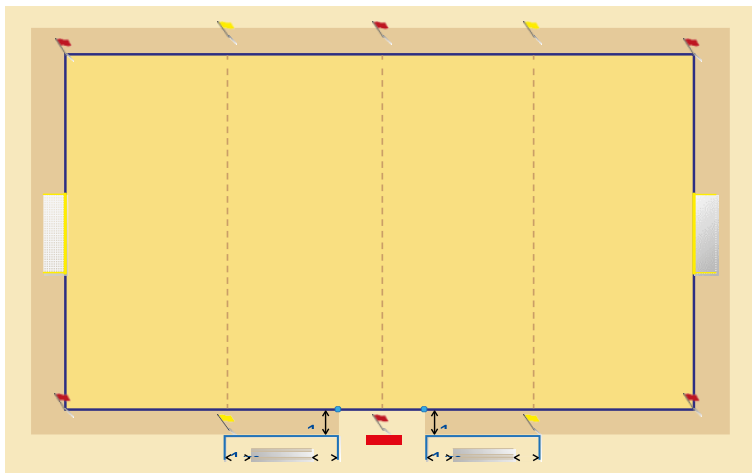
Um total de dez bandeiras devem ser utilizadas da seguinte forma:

- Uma bandeira vermelha em cada canto do campo de jogo;
- Uma bandeira vermelha na direção da linha imaginária de meio-campo, firmemente fixada e a uma distância entre 1m e 1.5m, no exterior da linha lateral;
- Uma bandeira amarela na direção da linha de área de penalti, firmemente fixada e a uma distância entre 1m e 1.5m, no exterior da linha lateral.

8. A área-técnica

A área-técnica refere-se a um espaço com bancos para elementos oficiais e substitutos. Considerando as diferentes dimensões e posição das áreas-técnicas, consoante as instalações, devem ser seguidas as orientações seguintes:

- A área-técnica estende-se 1m para cada lado dos lugares sentados e para a frente até à distância de 1m da linha lateral;
- Devem ser utilizadas marcações para delimitar a área-técnica;
- O número de pessoas autorizadas a tomar lugar na área-técnica é definido no regulamento da competição;
- Os ocupantes da área-técnica:
 - são identificados antes do começo do jogo, de acordo com o regulamento da competição;
 - devem manter um comportamento responsável;
 - devem permanecer dentro dos seus limites, salvo circunstâncias especiais, como, por exemplo, a intervenção, com autorização dos árbitros, do fisioterapeuta ou do médico no campo de jogo para avaliar um jogador lesionado.
- Uma só pessoa de cada vez está autorizada a dar instruções táticas, de pé, desde a área-técnica;
- O preparador físico pode acompanhar os substitutos no aquecimento durante o jogo, na zona estabelecida para tal e detrás da área-técnica e cumprindo as determinações acima. Não existindo este espaço, está permitido o aquecimento no exterior da linha lateral e ao longo desta, desde que não se perturbem jogadores e árbitros.



Segurança

O regulamento da competição deve estabelecer a distância mínima entre as linhas delimitadoras do campo de jogo (linhas laterais e linhas de baliza) e as barreiras de separação dos espectadores (incluindo os painéis publicitários, etc.), mas sempre de forma a proteger a integridade física dos participantes.

9. As balizas

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

É constituída por dois postes verticais equidistantes dos cantos e unidos na parte superior por uma barra horizontal. Os postes e a barra devem ser feitos de material aprovado, não podendo constituir perigo para os jogadores.

Os postes e a barra devem ser feitos de material aprovado e não podem constituir perigo para os jogadores. Os postes e a barra das balizas terão a mesma forma, a qual deve ser quadrada, retangular, redonda, elíptica ou uma combinação destas formas.

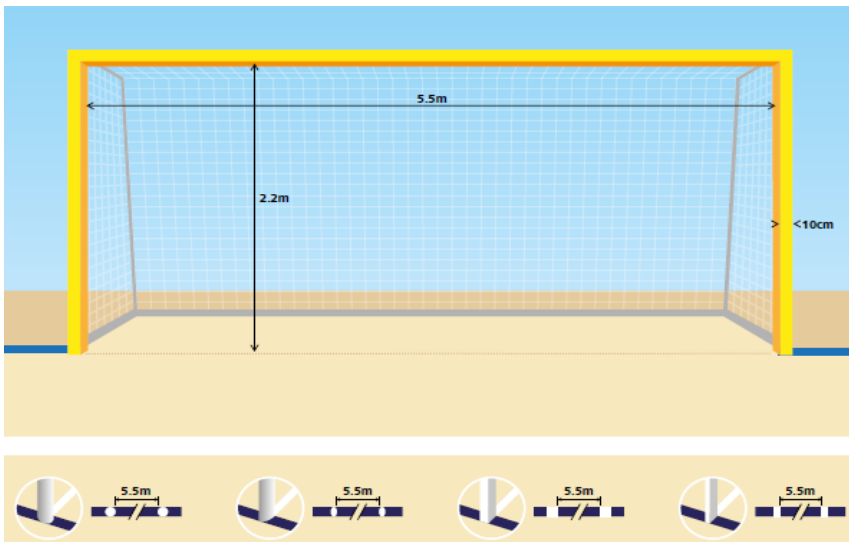
A distância (medida interiormente) entre os postes é de 5.5m e a distância desde o limite inferior da barra até à areia é de 2.2m.

A posição dos postes em relação à linha de baliza deve ser de acordo com os gráficos.

Os postes e a barra têm a mesma largura e espessura das linhas de baliza, de 10cm. As redes, feitas de material aprovado, são presas à parte traseira dos postes e da barra com suportes adequados. Devem estar devidamente presas, não perturbando o guarda-redes.

Se a trave se parte ou se desloca, o jogo deve ser interrompido até que seja reparada ou substituída por outra baliza colocada no seu lugar. Se não for possível reparar ou substituir a barra, o jogo deve terminar. Não é permitido o uso de uma corda para substituir a trave. Sendo reparada ou substituída a baliza, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo a ser executado no local onde a bola se encontrava, a menos que estivesse na área de penalti (ver Lei 8).

A cor preferencial para os postes e a barra deve ser o amarelo.



Segurança das balizas

As balizas devem estar firmemente fixadas no solo.

10. Publicidade no campo de jogo

Não é permitida publicidade no piso do campo de jogo.

11. Publicidade nas balizas

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade nas redes das balizas, desde que não confunda nem limite a visibilidade dos jogadores e/ou árbitros.

12. Publicidade nas bandeiras

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade nas bandeiras.

13. Publicidade nas áreas-técnicas

Se o regulamento da competição não o proibir, é permitida publicidade no piso das áreas-técnicas, desde que não distraia nem confunda os ocupantes de referida área ou qualquer outro participante.

14. Publicidade em redor do campo de jogo

A publicidade vertical deve situar-se, no mínimo:

- A 1m da linha lateral, com exceção das áreas-técnicas e zonas de substituições, onde está proibida qualquer publicidade vertical;
- À mesma distância da linha de baliza que a profundidade da baliza;
- A 1m das redes da baliza.

LEI 2 – A BOLA

1. Características e medidas

A bola:

- é esférica;
- é feita de material adequado;
- tem uma circunferência entre 68cm e 70cm;
- pesa entre 400g e 440g no começo do jogo;
- tem uma pressão equivalente a 0.4-0.6 atmosferas (400 – 600 g/cm²) ao nível do mar.

Todas as bolas utilizadas em jogos disputados numa competição oficial organizada sob os auspícios da FIFA ou Confederações devem cumprir os requisitos e conter um dos logótipos do Programa de Qualidade da FIFA para Bolas.

Cada logótipo indica que a bola foi testada oficialmente e que satisfaz as especificações técnicas definidas pela categoria a que respeitam, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2, que devem ser aprovadas pela FIFA.

2. Publicidade na bola

Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA, das Confederações ou das Federações Nacionais de Futebol, é proibida qualquer espécie de publicidade comercial na bola. Somente o logótipo da competição, o nome do organizador da competição e a marca do fabricante da bola podem nela figurar. O regulamento da competição pode impor restrições quanto ao tamanho e número destas menções.

3. Substituição de bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa enquanto está em jogo, o jogo é interrompido e recomeçado com lançamento de bola ao solo. A exceção é quando a bola se torna defeituosa após embater no poste ou barra e, então e de forma direta, entre na baliza (ver secção 6 desta Lei).

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé-livre, pontapé de penalti, reposição de linha lateral ou lançamento de bola ao solo, repete-se o recomeço.

Se a bola se tornar defeituosa durante a execução de um pontapé de penalti ou pontapés da marca imaginária de penalti quando é pontapeada para a frente e antes de tocar em qualquer jogador ou na barra ou postes da baliza, o pontapé é repetido.

4. Bolas suplementares

Podem ser colocados jovens com bolas suplementares, em redor do campo de jogo, para permitir que o jogo continue de forma rápida.

Podem ser colocadas bolas em redor do campo de jogo que satisfaçam as exigências estipuladas na Lei 2 e que a sua utilização seja controlada pelos árbitros.

Também o terceiro-árbitro deve dispor ao alcance de uma ou duas bolas suplementares, que permitam um rápido recomeço de jogo.

5. Bolas adicionais no campo de jogo

Se uma bola suplementar entra no campo de jogo enquanto a bola está em jogo, os árbitros apenas devem interromper o jogo se esta interfere com o jogo. O jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo no local onde se encontrava a bola original quando este foi interrompido, a menos que o jogo tenha sido interrompido com a bola dentro da área de penalti (ver Lei 8).

Se uma bola suplementar entra no campo de jogo enquanto a bola está em jogo, mas sem interferir com o jogo, os árbitros permitem que o jogo prossiga e ordenam a sua retirada na primeira oportunidade possível.

6. Golos obtidos com a bola defeituosa

Se a bola se tornar defeituosa após embater no poste ou barra e de forma direta entrar na baliza, os árbitros devem validar o golo.

LEI 3 – OS JOGADORES

1. Número de jogadores

Os jogos são disputados por duas equipas, cada uma composta por um máximo de cinco jogadores, um dos quais é o guarda-redes. Um jogo não poderá iniciar-se ou prosseguir se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

Embora um jogo não possa iniciar-se se alguma das equipas for composta por menos de três jogadores, o número mínimo de jogadores, incluindo substitutos, exigido para o jogo, fica ao critério das Federações Nacionais.

Se uma equipa tiver menos de três jogadores, por um ou mais jogadores terem abandonado deliberadamente o campo de jogo, os árbitros não são obrigados a interromper o jogo, podendo aplicar a vantagem, mas o jogo não deve recomeçar depois de a bola ter deixado de estar em jogo, se essa equipa não tiver o mínimo de três jogadores.

Se o regulamento da competição determinar que devem ser indicados os nomes de todos os jogadores e substitutos antes do pontapé de saída e uma equipa começar um jogo com menos de 5 jogadores, somente os jogadores e substitutos cujos nomes foram indicados na ficha de jogo podem tomar parte no jogo quando chegarem.

2. Número de substituições e de substitutos

O número de substituições que pode ser efetuado durante um jogo é ilimitado.

Competições Oficiais

Podem ser utilizados substitutos, até ao máximo de sete, em qualquer jogo disputado numa competição oficial organizada pela FIFA, pelas Confederações ou Federações Nacionais. O regulamento da competição estipulará quantos substitutos podem ser designados.

Outros jogos

Em jogos particulares de seleções nacionais “A” podem ser utilizados um máximo de dez substitutos.

Nos restantes jogos poderá ser utilizado um número superior de substitutos, desde que:

- as equipas envolvidas cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- os árbitros sejam informados antes do início do jogo.

Se o árbitro não for informado, ou se as equipas não tiverem chegado a acordo antes do início do jogo, não são permitidos mais de dez substitutos.

3. Apresentação da ficha de jogo

Em todos os jogos, os nomes dos jogadores e dos substitutos, estando ou não presentes, devem ser facultados aos árbitros antes do início do jogo.

Um jogador ou substituto cujo nome não seja facultado aos árbitros nesse momento, não pode participar no jogo.

4. Procedimento de substituição

Uma substituição pode efetuar-se em qualquer momento, estando a bola em jogo ou não. Para substituir um jogador por um substituto, devem considerar-se as seguintes disposições:

- O jogador a substituir deixa o campo de jogo pela zona de substituições, salvo nas exceções indicadas nas Leis de Jogo do Futebol de Praia;
- O jogador a substituir não necessita de autorização dos árbitros para sair do campo de jogo;
- O substituto não necessita de autorização dos árbitros para entrar no campo de jogo;
- O substituto apenas pode entrar no campo de jogo após o jogador a ser substituído ter saído do mesmo;
- O substituto entra no campo de jogo pela zona de substituições;
- A substituição é concluída quando o substituto entra no campo de jogo pela zona de substituições, após entregar o colete ao jogador que substitui, a menos que este jogador tenha deixado o campo de jogo por outro local, por motivos previstos nas Leis do Jogo, situação que levará a que o colete seja entregue ao terceiro-árbitro;
- A partir desse momento, o substituto converte-se em jogador e o jogador que ele substitui, em substituto;

- Pode ser impedida uma substituição em certas circunstâncias, por exemplo, se o substituto não está equipado de acordo com a Lei 4;
- Um substituto que não tenha concluído o procedimento de substituição não pode recomeçar o jogo com uma reposição de linha lateral, pontapé de penalti, pontapé-livre, pontapé de canto ou lançamento de baliza ou participar num lançamento de bola ao solo;
- Um jogador substituído pode voltar a participar no jogo;
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, quer sejam ou não chamados a participar no jogo.
- Quando um período for prorrogado para permitir a execução de um pontapé de penalti ou um pontapé-livre, apenas pode ser substituído o guarda-redes defensor ou o jogador sobre quem foi cometida a infração que resulta nesse pontapé, se este jogador estiver incapacitado por lesão, para a execução.

5. Aquecimento

O número máximo permitido de substitutos em aquecimento e em simultâneo é de cinco, por equipa.

6. Substituição e troca de guarda-redes

- Qualquer dos substitutos pode trocar de lugar com o guarda-redes sem informar os árbitros, nem esperar por uma interrupção do jogo;
- Qualquer jogador poderá trocar de lugar com o guarda-redes; contudo, este jogador deve fazê-lo durante uma interrupção do jogo, informando previamente os árbitros;
- Um jogador ou substituto que ocupe o lugar de guarda-redes deve usar uma camisola de guarda-redes e ostentar o seu número na mesma. O regulamento da competição pode determinar que o jogador atuando na função de guarda-redes adiantado deve utilizar a mesma cor de camisola do guarda-redes principal.

7. Infrações e Sanções

Se um substituto entra no campo de jogo antes da saída do jogador que substitui ou se, no procedimento de substituição, um substituto entrar no campo de jogo por um local diferente da zona de substituições:

- Os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem);
- Os árbitros advertem o substituto por infringir o procedimento de substituição, ordenando a sua saída do campo de jogo.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, este recomeça com pontapé-livre favorável à equipa adversária, a ser executado:

- No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
- No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

Se este substituto ou a sua equipa comete outra infração, o jogo recomeça de acordo com o recomeço de jogo respeitante a essa outra infração.

Se a bola não estiver em jogo, o jogo recomeça de acordo com as Leis do Jogo de Futebol de Praia.

Se, numa substituição, o jogador a substituir sai do campo de jogo por um local que não a zona de substituições por razões não previstas nas Leis de Jogo do Futebol de Praia, os árbitros interrompem o jogo (embora não imediatamente se puderem aplicar a vantagem) e advertem o jogador por sair do campo de jogo infringindo o procedimento de substituição.

Se os árbitros tiverem interrompido o jogo, este recomeça com um pontapé-livre favorável à equipa adversária, a ser executado:

- No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
- No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

Quando um substituto entra no campo de jogo infringindo o procedimento de substituição ou fazendo com que a sua equipa tenha um elemento a mais, os árbitros, auxiliados pelos outros elementos da equipa de arbitragem, devem seguir as seguintes orientações:

- Interrompem o jogo, embora não de forma imediata se podem aplicar a vantagem;
- Advertem o substituto por comportamento antidesportivo, se a equipa joga com um elemento a mais ou por infringir o procedimento de substituição;
- Expulsam o substituto se este anula um golo ou uma clara oportunidade de golo da equipa adversária. O número de jogadores é reduzido de acordo com a Lei 3;

O substituto deve abandonar o campo de jogo na interrupção do jogo seguinte se ainda não o tiver feito, seja para completar o procedimento de substituição se foi esta a razão, ou deslocar-se para a sua área-técnica, se a sua equipa estava a jogar com um elemento a mais.

- Nos casos em que os árbitros aplicam a vantagem:
 - Interrompem o jogo assim que a equipa do substituto infrator fica em posse da bola e ordenam o recomeço com pontapé-livre favorável à equipa adversária, a ser executado no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, se esta se encontrava no meio-campo da equipa adversária do infrator ou no ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa do infrator;
 - Se a equipa do substituto comete uma infração punível com pontapé-livre ou pontapé de penalti, devem punir a equipa do substituto concedendo à equipa adversária o reinício que for mais relevante, de acordo com o espírito do jogo. Se necessário, devem tomar as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
 - Se a equipa adversária do substituto cometer uma infração ou porque a bola deixa de estar em jogo, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre favorável à equipa adversária do substituto. Se necessário, devem tomar as medidas disciplinares correspondentes à infração cometida;
- Se um substituto designado entra no campo de jogo no lugar de um jogador designado no início do jogo e sem que os árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem sejam informados da troca:
 - Os árbitros permitem que o designado como substituto continue o jogo;
 - Não tomam nenhuma medida disciplinar contra o designado como substituto;
 - Os árbitros reportam este incidente, às autoridades competentes.
- Se um substituto comete uma infração punível com expulsão antes de entrar no campo de jogo, o número de jogadores não é reduzido e outro substituto ou o jogador que ia ser substituído pode entrar no campo de jogo.

Por qualquer outra infração:

- Os jogadores em questão são advertidos;
- O jogo recomeça com pontapé-livre, favorável à equipa adversária, a ser executado:
 - No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;

- No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

8. Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso:

- Antes da apresentação da ficha de jogo, não pode ser inscrito na mesma, seja em que função for;
- Depois de ser inscrito na ficha de jogo e antes do início do jogo, pode ser substituído por um substituto designado, o qual não pode ser substituído.

Um substituto expulso, seja antes ou após o pontapé de saída, não pode ser substituído.

Um substituto pode substituir um jogador expulso após o pontapé de saída e entrar no campo de jogo dois minutos de tempo de jogo após a expulsão, (i.e., depois da sua equipa ter cumprido uma redução numérica de dois minutos), desde que tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro-árbitro, salvo se no decurso dos dois minutos for marcado um golo e se verifique uma das seguintes condições:

- Jogando cinco jogadores contra quatro ou quatro contra três e a equipa que tem superioridade numérica marca um golo, a equipa em inferioridade numérica pode incluir um jogador;
- Jogando ambas as equipas com três ou quatro jogadores e se for marcado um golo, nenhuma das equipas altera o número de jogadores até que estejam cumpridos os dois minutos de redução numérica;
- Jogando cinco jogadores contra três e a equipa em superioridade numérica marca um golo, a equipa com três jogadores poderá incluir apenas um jogador;
- Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prosseguirá sem alteração do número de jogadores até que se cumpram os dois minutos, salvo se a equipa em superioridade numérica, entretanto, marcar um golo.

Se um jogador comete uma infração sancionável com segunda advertência, é aplicada a vantagem e a sua equipa sofre um golo, ao infrator deve ser exibido o segundo cartão amarelo por comportamento antidesportivo e deve ser expulso antes do pontapé de saída, mas o número de jogadores não será reduzido, uma vez que a infração ocorreu antes da obtenção do golo; um substituto pode substituir com o jogador expulso. Contudo, se a infração se devia à interrupção ou interferência com um ataque promissor, o jogador não deve ser advertido.

Se um jogador comete uma infração punível com expulsão durante o intervalo entre cada um dos períodos de jogo ou antes do início do prolongamento, a sua equipa deve começar o período seguinte com um jogador a menos no campo de jogo.

9. Pessoas a mais no campo de jogo

O treinador e outros elementos oficiais indicados na ficha de jogo são considerados como elementos oficiais da equipa. Qualquer pessoa que não conste da ficha de jogo de uma equipa como jogador, substituto, técnico ou dirigente é considerado um elemento estranho.

Se um elemento oficial de uma equipa, um substituto (exceto como participante do procedimento de substituição), um jogador expulso ou um elemento estranho entra no campo de jogo, os árbitros devem:

- Interromper apenas se houver interferência no jogo;
- Ordenar a sua saída do campo de jogo na paragem seguinte do jogo;
- Tomar as decisões disciplinares correspondentes.

Se o jogo é interrompido e a interferência foi causada por:

- Um elemento oficial de uma equipa, um substituto ou um jogador expulso, o jogo recomeça com um pontapé-livre ou pontapé de penalti;
- Um elemento estranho, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.

Os árbitros devem reportar este incidente, informando este facto às autoridades competentes.

10. Golo obtido com pessoas estranhas no campo de jogo

Se a bola se dirige para a baliza e a interferência não impede um jogador defensor de jogar a bola, o golo é validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), salvo se a interferência foi causada pela equipa atacante.

Se, após a obtenção de um golo e após o jogo recomeçar, os árbitros se apercebem que uma pessoa estranha se encontrava dentro do campo de jogo no momento em que o golo foi obtido, o golo não pode ser invalidado.

Se essa pessoa estranha permanece no campo de jogo, os árbitros devem:

- Interromper o jogo;
- Fazer com que essa pessoa seja retirada;
- Recomeçar o jogo com lançamento de bola ao solo ou pontapé-livre, conforme apropriado.

Os árbitros devem reportar este incidente, informando este facto às autoridades competentes.

Se, após a obtenção de um golo e antes de o jogo recomeçar, os árbitros se apercebem que uma pessoa estranha se encontrava dentro do campo de jogo quando o golo foi obtido:

- O árbitro deve invalidar o golo se a pessoa estranha era:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que marcou o golo; o jogo recomeça com um pontapé-livre no local onde se encontrava a pessoa estranha;
 - um elemento estranho que interferiu com o jogo, desviando a bola para a baliza, ou evitando que um jogador defensor jogue a bola; o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo.
- O árbitro deve validar o golo se a pessoa estranha era:
 - um jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial da equipa que sofreu o golo;
 - um elemento estranho que não teve interferência no jogo.

Em qualquer dos casos, os árbitros devem ordenar a saída da pessoa estranha do campo de jogo.

11. Reentrada indevida de um jogador

Se um jogador que se encontre fora do campo de jogo e necessita da autorização de um dos árbitros para regressar ao campo de jogo, o faz sem a sua autorização, os árbitros devem:

- Interromper o jogo (embora não imediatamente se o jogador não interfere com o jogo ou com um dos árbitros ou se pode ser aplicada a vantagem);
- Advertir o jogador por reentrar no campo de jogo sem autorização.

Quando este jogador comete uma outra infração punível com advertência, este jogador deve ser expulso por acumulação de advertências. por exemplo, o jogador entra sem autorização de um dos árbitros e rasteira um adversário de forma negligente. No caso desta última infração ser cometida com o recurso a força excessiva, a expulsão é feita de forma direta.

Se os árbitros interrompem o jogo, este deve ser recomeçado:

- Com pontapé-livre a ser executado no local da interferência;
- No caso de não existir interferência, com pontapé-livre a ser executado:
 - No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
 - No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

Um jogador que por ação do jogo ultrapasse acidentalmente uma das linhas limites do campo de jogo, não comete nenhuma infração.

12. Saída autorizada do campo de jogo

Para além das substituições normais, um jogador pode sair do campo de jogo ainda que sem autorização dos árbitros, nas seguintes situações:

- Por uma ação do jogo e regressando de imediato ao campo de jogo, i.e., para jogar a bola ou ultrapassar um adversário. No entanto, não é permitido que saia do campo de jogo e contorne uma das balizas, regressando ao campo de jogo, com o propósito de ludibriar os seus adversários; se isto ocorrer, os árbitros interrompem o jogo se não podem aplicar a vantagem. Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre. Em qualquer dos casos, o infrator deve ser advertido por sair do campo de jogo sem autorização dos árbitros;
- Por lesão. Para reentrar no campo de jogo, no caso de não ter sido substituído, o jogador necessita da autorização dos árbitros. No caso de existir uma ferida sangrante, a sua reentrada não poderá verificar-se até que a hemorragia esteja estancada, e isto seja verificado pelos árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem;
- Para corrigir ou completar o seu equipamento. Para reentrar no campo de jogo, no caso de não ter sido substituído, o jogador necessita da autorização dos árbitros. Em qualquer dos casos, os árbitros ou um dos outros elementos da equipa de arbitragem devem verificar o equipamento, antes da sua reentrada.

13. Saída não autorizada do campo de jogo

Se um jogador sai do campo de jogo sem autorização de um dos árbitros e por razões não permitidas nas Leis de Jogo do Futebol de Praia e se a vantagem não pode ser aplicada, o cronometrista ou o terceiro árbitro devem fazer soar um sinal sonoro, para informar os árbitros deste facto.

Se interrompem o jogo, este deve recomeçar com pontapé-livre favorável à equipa adversária. Se a vantagem é aplicada, o cronometrista ou o terceiro árbitro devem fazer soar um sinal sonoro na interrupção seguinte do jogo. O infrator é advertido por sair do campo de jogo sem autorização dos árbitros.

14. O capitão de equipa

O capitão da equipa não tem qualquer estatuto ou privilégios especiais, mas tem um certo grau de responsabilidade pelo comportamento da equipa.

15. Bebidas refrescantes

Os árbitros devem permitir que os jogadores bebam bebidas refrescantes durante as interrupções do jogo. Não é permitido lançar bolsas ou qualquer outro recipiente contendo líquidos, para o interior do campo de jogo.

LEI 4 – O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

1. Segurança

Os jogadores não podem usar qualquer equipamento ou artigo que seja perigoso.

É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

Todos os jogadores e substitutos devem ser inspecionados antes do início do jogo. Se um jogador estiver a usar uma peça de vestuário ou joia não autorizada ou perigosa, os árbitros devem ordenar ao jogador que:

- Retire o artigo em questão;
- Saia do campo de jogo, na próxima interrupção, se ainda não pôde ou não quis retirá-lo.

Um jogador que se recuse a obedecer ou que volte a usar o artigo deve ser advertido.

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador compreende as seguintes peças separadas:

- Camisola com mangas;
- Calções (ao guarda-redes está permitido usar calças); estas, não podem estar arregaçadas e devem estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador;

3. Cores

- As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também dos árbitros e dos outros elementos da equipa de arbitragem.
- Cada guarda-redes deve usar cores que o distingam dos outros jogadores, dos árbitros e dos outros elementos da equipa de arbitragem;
- Se as camisolas dos dois guarda-redes forem da mesma cor e nenhum deles tiver outra camisola, o árbitro deve permitir que o jogo seja disputado.

As camisolas interiores devem ter uma única cor igual à cor principal das mangas da camisola do equipamento ou um padrão ou conjunto de cores exatamente igual às mangas da camisola.

Os calções interiores ou collants devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções ou da parte de baixo dos calções – os jogadores da mesma equipa devem usar a mesma cor.

O regulamento da competição pode impor que os ocupantes da área-técnica, além dos substitutos, devem utilizar cores de roupa diferentes daquelas utilizadas pelos jogadores e elementos da equipa de arbitragem.

4. Equipamentos adicionais

Os equipamentos de proteção não perigosos – tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados são autorizados. Os guarda-redes podem utilizar bonés de guarda-redes e óculos de desporto.

São permitidas ligaduras/coberturas elásticas para os pés, desde que não cobrindo integralmente os dedos e tornozelos.

Coletes

Deve ser usado um colete sobre a camisola para identificar os substitutos. O colete deve ser de cor diferente da cor das camisolas de ambas as equipas e da cor dos coletes da equipa adversária.

Proteções de cabeça

Quando são usadas proteções da cabeça (excluindo bonés de guarda-redes), as mesmas devem:

- Ser pretas ou da cor principal da camisola (desde que os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- Estar em conformidade com o aspeto profissional do equipamento do jogador;
- Estar separadas da camisola;
- Não constituir perigo para o jogador que a usa ou para qualquer outro jogador (por exemplo, mecanismo de abertura ou fecho à volta do pescoço);
- Não ter partes que se destaquem da superfície (elementos salientes).

Joelheiras e cotoveleiras

Quando são utilizadas joelheiras e cotoveleiras, devem ser da mesma cor que a cor predominante das mangas (cotoveleiras) ou do calção/calça (joelheiras), não sendo demasiado salientes.

Não sendo possível combinar com essas cores, proteções pretas ou brancas podem ser utilizadas com mangas de camisolas ou calções (ou calças, se for o caso) de qualquer cor. Quando utilizadas proteções que não correspondam às mangas de camisola ou calções (ou calças), o conjunto deve ter a mesma cor (ou preto ou branco).

Comunicação eletrónica

Os jogadores (incluindo substitutos e jogadores expulsos) não estão autorizados a usar qualquer forma de equipamento eletrónico ou de comunicação (exceto quando forem permitidos sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização).

A utilização de equipamento eletrónico ou de comunicação por parte de elementos oficiais da equipa é permitida quando estiver diretamente relacionada com o bem-estar ou segurança do jogador ou por razões táticas, mas apenas através de equipamentos pequenos, móveis e portáteis (por exemplo, microfones, *headphones*, auscultadores, telemóveis, *smartphones*, *smartwatches*, *tablets*, computadores portáteis). O elemento oficial que utilize equipamento não autorizado ou tenha um comportamento inapropriado devido à utilização de equipamentos eletrónicos de comunicação deve ser expulso da área-técnica.

Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização (SEDM)

Quando for usada tecnologia utilizável (*wearable technology*) como parte de sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização em competições oficiais organizadas sob os auspícios da FIFA, Confederações ou Federações Nacionais, o organizador da competição deve assegurar que a tecnologia ligada ao equipamento dos jogadores não é perigosa e que cumpre os requisitos para tecnologia SEDM utilizável sob o Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM.

Quando SEDM são disponibilizados pelo organizador da competição em jogos de uma competição oficial, é responsabilidade do organizador do jogo ou da competição assegurar que as informações e dados transmitidos do SEDM para a área-técnica são fiáveis e precisos.

O Programa de Qualidade da FIFA para os SEDM apoia os organizadores de competições, na aprovação de SEDM fiáveis e rigorosos.

5. Frases, mensagens, imagens e publicidade

O equipamento não pode ostentar frases, mensagens ou imagens, políticas, religiosas ou pessoais. Os jogadores não estão autorizados a exibir roupa interior com frases, mensagens ou imagens políticas, religiosas ou pessoais ou publicidade para além do logótipo do fabricante.

Se for cometida qualquer infração, o jogador e/ou a equipa são sancionados pela organização da competição, pela respetiva Federação Nacional ou pela FIFA.

Princípios

A Lei 4 aplica-se a todos os equipamentos (incluindo indumentária) usados pelos jogadores e substitutos; estes princípios também se aplicam a todos os elementos oficiais na área-técnica.

- Os seguintes casos são (geralmente) permitidos:
 - O número do jogador, nome, emblema ou logotipo da equipa, frases ou emblemas de iniciativas que promovam o jogo de Futebol de Praia, respeito e integridade, bem como qualquer publicidade permitida pelo regulamento da competição ou Federação Nacional, Confederação ou Regulamentos da FIFA;
 - As referências do jogo: equipas, data, competição ou evento, local;
- As frases, mensagens ou imagens permitidas devem ser confinadas à parte da frente da camisola de jogo e/ou braçadeira;
- Em alguns casos, a frase, mensagem ou imagem só pode aparecer na braçadeira do capitão.

Interpretação da Lei

Ao interpretar se uma frase, mensagem ou imagem é permitida, deve ser considerada a Lei 12 (Faltas e Incorreções), que exige que os árbitros tomem medidas contra um jogador culpado de:

- Usar linguagem ofensiva, injuriosa ou grosseira e/ou atos;
- Agir de uma forma provocatória, de traça ou inflamatória.

Qualquer frase, mensagem ou imagem que caia nestas categorias, não é permitida.

Embora seja relativamente simples definir os termos "religioso" e "pessoal", o "político" é menos claro, mas não são permitidas frases, mensagens ou imagens relacionadas com o seguinte:

- Qualquer pessoa(s), viva ou morta (a menos que faça parte do nome da competição oficial);
- Qualquer partido/organização/grupo local, regional, nacional ou internacional, etc.;
- Qualquer entidade governamental local, regional ou nacional ou respetivos departamentos, cargos ou funções;
- Qualquer organização discriminatória;
- Qualquer organização cujos objetivos ou ações possam ofender um número considerável de pessoas;
- Qualquer ato ou evento político específico.

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

As regras da competição podem conter restrições ou limitações adicionais, nomeadamente em relação ao tamanho, número e posição de frases, mensagens e imagens autorizadas. Recomenda-se que as decisões relativas a frases, mensagens ou imagens sejam tomadas antes do jogo ou competição se realizar.

6. Infrações e Sanções

Por qualquer infração a esta Lei, que não seja o uso de equipamento perigoso, o jogo não tem de ser interrompido e o jogador infrator:

- É instruído pelo árbitro a deixar o campo de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Deixa o campo de jogo na interrupção do jogo seguinte, a menos que já tenha corrigido o seu equipamento.

Um jogador que deixe o campo de jogo para corrigir ou mudar de equipamento deve:

- Ter o equipamento verificado por um elemento da equipa de arbitragem, antes de ser autorizada a sua reentrada;
- Reentrar apenas com a autorização de um dos árbitros.

Um jogador que reentre no campo de jogo sem autorização deve ser advertido e se o jogo tiver de ser interrompido para efetuar a advertência, recomeça com um pontapé-livre, a ser executado:

- No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
- No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

No entanto, se existir interferência, deve ser assinalado um pontapé-livre no local da interferência (ou pontapé de penalti, se a mesma se dá na área de penalti do infrator).

7. Numeração dos jogadores

O regulamento da competição deve estipular, as regras de numeração de jogadores, que normalmente é entre 1 e 15, sendo o número 1 (um) reservado para um guarda-redes.

Os organizadores das competições devem considerar a dificuldade de os árbitros sinalizarem números superiores a 15.

O número de cada jogador deve estar visível nas suas costas e distinguir-se da cor principal da camisola. O regulamento da competição deve determinar as dimensões da numeração, assim como da sua obrigatoriedade e dimensões, noutras partes do equipamento básico.

LEI 5 – OS ÁRBITROS

1. A autoridade dos árbitros

O jogo disputa-se sob o controlo de dois árbitros – o árbitro e o segundo árbitro – que dispõem de toda a autoridade necessária para aplicar as Leis de Jogo do Futebol de Praia, de acordo com o jogo para que tenham sido nomeados.

2. Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros sobre os factos relacionados com o jogo, incluindo o facto de um golo ser ou não marcado e o resultado do jogo, são finais. As decisões dos árbitros e dos outros elementos da equipa de arbitragem devem ser integralmente respeitadas.

Os árbitros não podem alterar uma decisão sobre um recomeço se verificarem que a mesma é incorreta ou a conselho de outro elemento da equipa de arbitragem, se o jogo já tiver recomeçado ou se os árbitros tiverem assinalado o final de um dos períodos (incluindo o prolongamento) e deixado o campo de jogo e as suas proximidades, após ter soado o sinal acústico do cronometrista, ou o jogo tiver sido dado como terminado.

Se um dos árbitros-assistentes indica ou comunica uma ação sancionável com advertência ou expulsão, sem que os árbitros se apercebam e o jogo recomece, os árbitros devem manter a sanção disciplinar que for adequada, mas o recomeço relacionado com a infração não é considerado.

As decisões do árbitro prevalecem sobre as do segundo árbitro, se houver discordância entre ambos.

Em caso de interferência indevida ou de conduta imprópria, o árbitro pode prescindir do segundo árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem nas suas funções, proceder à sua substituição e deve reportar às autoridades competentes.

3. Poderes e deveres

Os árbitros:

- Fazem cumprir as Leis de Jogo do Futebol de Praia;
- Controlam o jogo em colaboração com os outros elementos da equipa de arbitragem, quando aplicável;
- Asseguram que qualquer das bolas utilizadas cumpre com o estabelecido na Lei 2;

- Asseguram que o equipamento de jogadores e substitutos cumpre com o estabelecido na Lei 4;
- Registam os incidentes do jogo;
- Interrompem o jogo, a seu critério, quando exista qualquer infração às Leis de Jogo do Futebol de Praia;
- Param o jogo temporariamente, suspendem-no ou interrompem-no definitivamente por quaisquer outras razões, tais como razões de interferência externa, por exemplo se:
 - a iluminação artificial é inadequada;
 - um objeto lançado ou pontapeado por um espectador atinja um elemento da equipa de arbitragem, um jogador, um substituto ou um elemento oficial das equipas – os árbitros podem deixar prosseguir o jogo ou pará-lo temporariamente, suspendê-lo ou interrompê-lo definitivamente, consoante a gravidade do incidente;
 - um espectador fizer soar um apito que interfira no jogo – o jogo é interrompido e recomeçado com um lançamento de bola ao solo;
 - se uma bola suplementar, outro objeto ou um animal entrar no campo de jogo com a bola em jogo, os árbitros devem:
 - interromper o jogo (e recomeçá-lo com um lançamento de bola ao solo) apenas se interferir no jogo, a menos que a bola se dirija para a baliza e se a interferência não impedir que um defesa jogue a bola; neste caso, o golo deve ser validado se a bola entrar na baliza (mesmo que tenha havido contacto com a bola), exceto se a interferência foi causada pela equipa atacante;
 - permitir que o jogo prossiga, se não tiver havido interferência no jogo e mandar retirá-los na primeira oportunidade possível;
- Param o jogo se, na sua opinião, um jogador está seriamente lesionado e tomam medidas para este ser transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado, incluindo o guarda-redes, não pode ser tratado no campo de jogo e só pode regressar após o jogo ter recomeçado; apenas pode voltar ao campo de jogo pela zona de substituições. As únicas exceções a estas exigências de sair do campo de jogo são quando:
 - Um jogador esteja com areia nos olhos e necessite ser tratado no campo de jogo;
 - um guarda-redes e um jogador de campo choquem e necessitem de cuidados;
 - jogadores da mesma equipa choquem e necessitem de cuidados;

- uma lesão grave ocorra;
- um jogador fique lesionado em resultado de uma infração punida pelos árbitros, devendo ser ele o executante do pontapé-livre ou pontapé de penalti. No caso de se encontrar seriamente lesionado e incapacitado de executar esse pontapé:
 - este jogador deve ser substituído por um colega substituto quando a infração ocorreu, o qual deve ser o executante do pontapé;
 - no caso de este ser o guarda-redes, incapacitado da execução do pontapé-livre ou pontapé de penalti, apenas poderá ser substituído por outro guarda-redes, o qual deve ser o executante do pontapé. O guarda-redes apenas pode ser substituído por outro substituto no caso de não existir outro guarda-redes disponível;
 - um jogador que finge uma lesão grave com o objetivo de evitar ser o executante de um pontapé-livre ou pontapé de penalti, deve ser advertido por comportamento antidesportivo;
- Garantem que qualquer jogador que esteja a sangrar deixe o campo de jogo. O jogador só pode regressar ao campo de jogo após receber um sinal dos árbitros, depois de estes se assegurarem que a hemorragia parou e que não existe sangue no equipamento;
- Garantem que, após autorizar a equipa médica e/ou maqueiros a entrar no campo de jogo, o jogador sai, seja em maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita essas instruções, deve ser advertido por comportamento antidesportivo;
- Exibem o cartão correspondente quando tenham decidido advertir ou expulsar o jogador lesionado, e este tenha de sair para receber tratamento, antes de este sair do campo de jogo;
- Em casos em que o jogo não foi interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não ocorreu em resultado de uma infração, os árbitros recomeçam o jogo com um lançamento de bola ao solo;
- Deixam o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se um jogador está, na sua opinião, apenas ligeiramente lesionado;
- Permitem que o jogo continue quando é cometida uma infração, e a equipa que não cometeu a infração beneficiará da vantagem, penalizam a infração se a vantagem prevista não se concretizar, nesse momento ou dentro de alguns segundos;
- Punem a infração mais grave, quando ocorrer mais do que uma infração ao mesmo tempo;

- Tomam medidas disciplinares contra jogadores que cometam infrações passíveis de advertência ou expulsão. Não necessitam fazê-lo imediatamente, mas devem tomar essas medidas logo que a bola deixe de estar em jogo;
- Tomam medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo admoestá-los, mostrar um cartão amarelo (advertência) ou um cartão vermelho (expulsão), afastando-os do campo de jogo e das suas imediações, incluindo da área-técnica. Caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica receberá essa sanção. Um elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer se a equipa não tiver outra pessoa da equipa médica disponível e intervir se um jogador necessitar de atenção médica;
- Intervêm por indicação dos outros elementos da equipa de arbitragem, no que respeita a incidentes que os próprios não podem constatar;
- Não permitem que pessoas não autorizadas entrem no campo de jogo;
- Indicam ou autorizam o recomeço de jogo, após uma interrupção;
- Cumprem com a sinalética descrita na secção intitulada “Linhas de orientação prática para Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem”;
- Posicionam-se no campo de jogo ou em seu redor, de acordo com as Linhas de orientação prática para Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem, quando necessário;
- Remetem às autoridades competentes um relatório de jogo, onde constem as informações relativas a todas as medidas disciplinares tomadas sobre jogadores e/ou elementos oficiais, assim como qualquer incidente ocorrido antes, durante ou depois do jogo.

O árbitro

- Desempenha as funções de cronometrista e terceiro árbitro, nos casos de não estarem presentes ou não existirem estes elementos;
- Suspende ou termina o jogo, a seu critério, no caso de transgressão às Leis de Jogo do Futebol de Praia;
- Suspende ou termina o jogo, a seu critério, seja temporária ou definitivamente, por interferência externa de qualquer tipo.

O segundo árbitro

- Substitui o árbitro em caso de lesão ou indisposição daquele.

4. Responsabilidade dos elementos da equipa de arbitragem

Um árbitro ou outro elemento da equipa de arbitragem não pode ser considerado responsável por:

- Qualquer tipo de lesão sofrida por um jogador, elemento oficial das equipas ou espetador;
- Qualquer tipo de danos materiais;
- Qualquer outro prejuízo causado a uma pessoa física, clube, empresa, associação ou a qualquer outro organismo, e que seja imputado ou possa ser imputado a uma decisão tomada em conformidade com as Leis de Jogo do Futebol de Praia ou relativa aos procedimentos normais requeridos para organizar, disputar ou controlar um jogo.

Tais decisões incluem:

- A decisão de permitir ou proibir o desenrolar do jogo em virtude das condições do recinto de jogo e dos seus acessos ou das condições meteorológicas;
- A decisão de interromper o jogo definitivamente seja por que razão for;
- A decisão respeitante ao estado dos acessórios, bola e equipamentos utilizados durante o jogo;
- A decisão de interromper ou não o jogo em virtude de interferência de espectadores ou de qualquer problema surgido na zona reservada aos espectadores;
- A decisão de interromper ou não o jogo a fim de permitir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo para tratamento;
- A decisão de exigir o transporte de um jogador lesionado para fora do campo de jogo para tratamento (exceto nas situações referidas anteriormente);
- A decisão de permitir ou proibir um jogador de usar certos objetos ou equipamentos;
- A decisão (desde que da sua competência) de permitir ou proibir qualquer pessoa (incluindo os dirigentes das equipas ou do recinto, os agentes da segurança, os fotógrafos ou os outros representantes da comunicação social) de estar na proximidade do campo de jogo;

- Qualquer decisão que os árbitros possam tomar, em conformidade com as Leis de Jogo do Futebol de Praia ou com as suas obrigações, tal como definidas nos regulamentos da FIFA, Confederação, Federação Nacional ou em conformidade com o regulamento da competição que rege a realização do jogo.

5. Jogos internacionais

É obrigatória a presença de segundo árbitro em jogos internacionais.

6. Equipamento dos árbitros

Equipamento obrigatório

Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:

- Apito (pelo menos um);
- Cartões (amarelo e vermelho);
- Bloco de anotações (ou outro meio de registar as informações do jogo);
- Relógio.

Outro equipamento

Os árbitros podem ser autorizados a usar:

- Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem – auriculares, etc.;
- Sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização ou outro equipamento de monitorização de desempenho.

Os árbitros estão proibidos de utilizar qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.

Os árbitros e os outros elementos da equipa de arbitragem estão proibidos de utilizar qualquer tipo de bijuteria (contudo ao árbitro é permitido usar um relógio ou artigo similar, para cronometrar o jogo, na ausência de cronometrista).

LEI 6 – OS OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

1. Os árbitros-assistentes

Podem ser nomeados dois árbitros-assistentes (terceiro-árbitro e cronometrista), os quais devem cumprir essas funções, de acordo com as Leis de Jogo do Futebol de Praia. Posicionam-se no exterior do campo de jogo, na direção da linha imaginária de meio-campo, do lado da zona de substituições. O cronometrista permanece sentado na mesa de cronometragem, enquanto o terceiro-árbitro pode exercer as suas funções, sentado ou de pé.

O cronometrista e o terceiro-árbitro estão munidos de um cronómetro, que deve ser fornecido pela Federação ou clube organizador do jogo.

Dispõem de uma mesa de cronometragem para poder exercer a função corretamente.

2. Poderes e deveres

O terceiro-árbitro:

- Auxilia os árbitros e o cronometrista;
- Regista os jogadores que participam no jogo;
- Controla as trocas de bola, a pedido dos árbitros;
- Verifica o equipamento dos substitutos antes da sua entrada no campo de jogo;
- Regista o número dos jogadores que marcam golos;
- Informa os árbitros acerca de alguma infração, incorreção ou comportamento antidesportivo por parte de qualquer participante no jogo, cabendo aos árbitros levar a informação em consideração ou não;
- Regista o nome e número dos jogadores advertidos ou expulsos;
- Entrega aos elementos oficiais da respetiva equipa um documento indicativo de quando um substituto pode incorporar-se na mesma, após expulsão de um jogador:



THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____
MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S)
AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO
CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S)
PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

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

- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído do campo de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído do campo de jogo devido a uma lesão de qualquer tipo;
- Indica aos árbitros um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador ou no caso de ter existido um ato de conduta violenta fora do seu campo de visão. Não obstante, os árbitros decidirão sobre os factos relacionados com o jogo;
- Observa o comportamento das pessoas situadas na área-técnica e na zona dos bancos e comunica aos árbitros qualquer conduta imprópria;
- Regista as interrupções do jogo devido a interferências externas e as razões das mesmas;
- Controla, com um dos árbitros, se os pontapés de saída são executados corretamente;
- Controla, com um dos árbitros, se os pontapés-livres executados desde o ponto central são executados corretamente;
- Faculta aos árbitros qualquer outra informação relevante relacionada com o jogo;
- Posiciona-se em redor do campo de jogo de acordo com as Linhas de orientação prática para Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem, quando necessário;
- Substitui o segundo árbitro no caso de lesão ou indisposição do árbitro ou do segundo árbitro.

O cronometrista

Assegura que a duração do jogo cumpre com o previsto na Lei 7 e para tal, deve:

- Acionar o cronómetro a partir do momento em que o pontapé de saída inicial de cada período é efetuado corretamente;
- Interromper a cronometragem após a obtenção de um golo, após ter sido assinalado um pontapé de penalti ou um pontapé-livre, ou perante a interrupção do jogo, pelos árbitros por qualquer outra razão;
- Reiniciar a cronometragem após a execução correta de um pontapé de saída, um pontapé-livre, um pontapé de penalti, um lançamento de bola ao solo ou em qualquer outro recomeço após os árbitros terem interrompido por qualquer outra razão;
- Registrar no painel eletrónico ou similar, os golos e os períodos de jogo, quando disponibilizado;
- Cronometrar os dois minutos de redução numérica;
- Indicar, através de apito ou sinal acústico diferente do dos árbitros, o final dos primeiro e segundo períodos, o final do jogo ou o final do prolongamento, se for jogado;
- Posicionar-se em redor do campo de jogo de acordo com as Linhas de orientação prática para Árbitros e outros elementos da equipa de arbitragem;
- Desempenhar as funções específicas do terceiro-árbitro em caso de ausência deste ou do seu atraso, nos casos em que não for nomeado um árbitro-assistente de reserva;
- Facultar qualquer outra informação respeitante ao jogo.

3. Jogos internacionais

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

Nos jogos internacionais, o cronómetro utilizado deve dispor de todas as funções necessárias (cronometragem precisa, juntamente com um dispositivo para cronometrar os dois minutos de expulsão de um ou mais jogadores em simultâneo).

4. Árbitro assistente de reserva

Em torneios ou competições para as quais seja nomeado um árbitro assistente de reserva, a sua função e deveres deverão estar de acordo com o estipulado nas Leis de Jogo do Futebol de Praia.

O árbitro-assistente de reserva:

- É nomeado segundo os regulamentos da competição e substitui o terceiro árbitro se algum dos árbitros estiver incapacitado para continuar a dirigir o jogo;
- Auxilia os árbitros durante todo o jogo, incluindo em deveres administrativos, conforme instruções daqueles (antes, durante ou após o jogo);
- Após o jogo, remete um relatório às autoridades competentes, sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão dos árbitros. Deve informar os árbitros de qualquer relatório elaborado;
- Regista todos os incidentes ocorridos antes, durante e após o jogo;
- Dispõe de um cronómetro manual, para o caso de ser necessário em resultado de um incidente de qualquer natureza;
- Assume um posicionamento de forma a estar disponível para auxiliar os árbitros, facultando-lhes informação relevante relativa ao jogo.

LEI 7 – A DURAÇÃO DO JOGO

1. Os períodos do jogo

O jogo compõe-se de três períodos de 12 minutos de tempo útil, só podendo ser reduzido se estiver previsto no regulamento da competição.

2. Finalização dos períodos do jogo

O cronometrista indica o final de cada período de 12 minutos (assim como do prolongamento, se jogado) com um sinal acústico.

- O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não o indiquem com o seu apito;
- Se um pontapé-livre ou um pontapé de penalti forem concedidos quando o período de jogo estiver prestes a terminar, o período será considerado como terminado logo que o pontapé estiver concluído. Considera-se concluído o pontapé quando, após a bola estar em jogo, ocorra uma das seguintes circunstâncias:
 - A bola deixa de se mover ou deixa de estar em jogo;
 - A bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante) diferente do guarda-redes defensor;
 - Os árbitros interrompam o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um colega do executante.

Se um jogador da equipa defensora cometer uma infração antes do pontapé estar concluído, os árbitros continuam o jogo ordenando a repetição ou concedendo um novo pontapé-livre ou pontapé de penalti, conforme adequado e de acordo com as Leis do Jogo de Futebol de Praia.

- Um golo obtido conforme as leis 1 e 10 após o final do período, de acordo com a indicação dada pelo sinal acústico do cronometrista, apenas será considerado nas situações referidas anteriormente.

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

3. Cronómetro

Em caso de funcionamento inadequado, o cronometrista informa os árbitros em conformidade. O cronometrista deve então assumir a cronometragem manual. Neste

caso, o árbitro assistente solicita um elemento oficial de cada equipa, com o intuito de o manter informado do tempo de jogo restante.

Quando após o recomeço de jogo, o cronometrista se esquece de reiniciar a cronometragem, os árbitros ordenam-lhe o ajustamento do tempo que indevidamente não foi contabilizado, no cronómetro.

4. Intervalo entre os períodos de jogo

Os jogadores têm direito a um descanso entre os três períodos de jogo, que não deve exceder os 3 minutos.

Sendo jogado um prolongamento, não existe intervalo entre o final do terceiro período e o início do prolongamento. Contudo, permite-se uma breve pausa para hidratação (que não deve exceder um minuto), nesta situação.

O regulamento da competição deve definir a duração do intervalo entre os períodos e esta só pode ser modificada com o consentimento do árbitro.

5. Interrupção definitiva do jogo

Um jogo interrompido definitivamente antes do seu termo deve ser repetido, salvo se o regulamento da competição ou os organizadores da competição tomarem outra decisão.

LEI 8 – O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

Um pontapé de saída começa cada um dos períodos do jogo e prolongamento e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre, pontapé de penalti, reposição lateral, lançamento de baliza e pontapé de canto.

O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando os árbitros interrompem o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

1. Pontapé de saída

Procedimento

- A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a baliza em direção à qual ataca durante o primeiro período ou se faz o pontapé de saída;
- De acordo com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar no primeiro período;
- A equipa que escolheu a baliza que pretende atacar no primeiro período efetua o pontapé de saída para começar o segundo período do jogo;
- No começo do segundo período do jogo, as equipas trocam de campo e atacam no sentido contrário;
- No começo do segundo período do jogo, as equipas trocam de bancos de técnicos e substitutos, situando-se do lado defensivo da respetiva equipa;
- No terceiro período, a equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda escolhe a baliza em direção à qual ataca ou se faz o pontapé de saída;
- De acordo com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar no terceiro período;
- Sendo jogado o prolongamento, as equipas trocam de campo e atacam no sentido contrário; a equipa que decidiu a baliza a atacar no terceiro período faz o pontapé de saída;
- Depois de uma equipa marcar um golo, a equipa que sofreu o golo procede a novo pontapé de saída;

Nos pontapés de saída:

- Todos os jogadores, exceto o executante do pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo;
- Os adversários da equipa executante do pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 5 m da bola, até que ela entre em jogo;
- A bola é colocada imóvel sobre o ponto central;
- O árbitro que atua do lado dos bancos de técnicos e substitutos, autoriza a execução apitando;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente;
- Pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária.

Infrações e sanções

- Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre, a ser executado:
 - No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
 - No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.
- Caso essa infração seja por jogar a bola com a mão, o pontapé-livre é executado no local onde a infração é cometida.
- Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

2. Lançamento de bola ao solo

Procedimento

- O lançamento de bola ao solo é executado para o guarda-redes da equipa defensora na respetiva área de penalti caso o jogo tenha sido interrompido e:
 - a bola esteja no interior da área de penalti ou
 - o último toque na bola tenha acontecido no interior da área de penalti.

- Nos restantes casos, um árbitro executa o lançamento de bola ao solo para um jogador da equipa que tenha tocado na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, elemento estranho ou um elemento da equipa de arbitragem;
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 2m da bola até esta entrar em jogo;
- A bola entra em jogo quando toca na areia.

Infrações e sanções

- Repete-se o lançamento se a bola:
 - É tocada por um jogador antes de entrar em contacto com a areia;
 - Sair do campo de jogo depois de entrar em contacto com a areia sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.
- Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com:
 - Um lançamento de baliza se entrar na baliza adversária;
 - Um pontapé de canto se entrar na própria baliza.

Contudo, se num lançamento de bola ao solo, a bola entra numa das balizas sem ser tocada por dois jogadores pelo menos, devido a circunstâncias alheias ao jogador a quem se concedeu o lançamento de bola ao solo (seja por questões associadas a condições meteorológicas ou por procedimento imperfeito), o lançamento de bola ao solo deve ser repetido.

LEI 9 – A BOLA FORA E BOLA EM JOGO

1. Bola fora de jogo

A bola está fora do jogo quando:

- Atravessa completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto à areia quer pelo ar;
- O jogo seja interrompido pelos árbitros;
- Toca o teto, caso exista.

A bola também está fora de jogo quando toca num elemento da equipa de arbitragem, permanece no campo de jogo e:

- Uma equipa inicia um ataque prometedor; ou
- A bola entra diretamente numa das balizas; ou
- Muda a equipa que tinha a posse de bola.

Nestes três casos envolvendo o contacto da bola e o elemento da equipa de arbitragem, o jogo é reiniciado com um lançamento de bola ao solo.

2. Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações após ter tocado num elemento da equipa de arbitragem, assim como ao ressaltar num poste, na barra transversal ou numa bandeirola de canto e permanecer no interior do campo de jogo.

3. Campos de jogo cobertos (pavilhões)

O regulamento da competição deve estipular a altura mínima livre da cobertura do campo de jogo.

Se a bola em jogo toca o teto, o jogo recomeça com reposição lateral, a favor da equipa adversária daquela que tocou a bola em último lugar, a ser executado no ponto da linha lateral mais próximo do local onde a bola tocou no teto.

LEI 10 – DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DO JOGO

1. Marcação de golos

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha imaginária de baliza, entre os postes e por baixo da barra, desde que nenhuma infração tenha sido previamente cometida pela equipa que obtém o golo.

Se um guarda-redes lançar a bola diretamente para a baliza adversária e esta entrar na baliza, é concedido um lançamento de baliza à equipa defensora.

Não golo

Se um dos árbitros assinalar um golo antes de a bola ter transposto completamente a linha imaginária de baliza, entre os postes e sob a barra, de acordo com o estipulado na Lei 1, notando de imediato que um erro foi cometido, o jogo recomeça com lançamento da bola ao solo.

2. Equipa vencedora

A equipa que marca maior número de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado.

Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo ou uma eliminatória a duas mãos que termine empatado, só são permitidos os seguintes procedimentos para determinar a equipa vencedora:

- Regra dos golos marcados fora;
- Um período de prolongamento que não excedam 3 minutos. O regulamento da competição deve estipular a duração do prolongamento;
- Pontapés da marca imaginária de penalti.

Pode ser usada uma combinação dos procedimentos acima mencionados.

Neste caso e tratando-se de um jogo de campeonato, a pontuação será atribuída assim:

- Vitória no final do terceiro período – 3 pontos para o vencedor;
- Vitória no final do prolongamento – 2 pontos para o vencedor;
- Vitória no final dos pontapés da marca imaginária de penalti – 1 ponto para o vencedor.

3. Pontapés da marca imaginária de penalti

Os pontapés da marca imaginária de penalti têm lugar após o jogo terminar e, salvo determinação em contrário, aplicam-se as Leis de Jogo do Futebol de Praia respetivas. Um jogador expulso durante o jogo não está autorizado a participar; as admoestações e advertências efetuadas durante o jogo não são consideradas durante os pontapés da marca imaginária de penalti.

Os pontapés da marca de penalti não fazem parte do jogo.

Procedimento

Antes de se iniciarem os pontapés da marca imaginária de penalti

- A menos que existam outras considerações (por exemplo, condições do campo de jogo, segurança, posicionamento das camaras TV, etc.) ou que o regulamento da competição o estabeleça, o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés;
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- Todos os jogadores e substitutos são elegíveis para executar pontapés da marca imaginária de penalti, excetuando-se aqueles que, no final do jogo ou do prolongamento, estão lesionados ou tenham sido expulsos;
- Cada equipa é responsável por selecionar, de entre os jogadores e substitutos elegíveis, a ordem pela qual aqueles vão executar os pontapés. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem;
- Se, no final do jogo ou prolongamento e antes de ter sido iniciada a execução dos pontapés da marca de penalti, uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de penalti (exceto em determinadas circunstâncias, descritas seguidamente);
- Um guarda-redes que esteja impossibilitado de continuar antes ou durante os pontapés da marca de penalti pode ser substituído por um jogador ou substituto excluído para ficar com o mesmo número de jogadores, mas o guarda-redes substituído não pode continuar a participar e não pode executar um pontapé da marca de penalti;

- Se o guarda-redes já executou um pontapé, o seu substituto não poderá executar o pontapé de penalti até à próxima ronda de execuções.

Durante os pontapés da marca imaginária de penalti

- Só os jogadores e substitutos elegíveis e os elementos da equipa de arbitragem podem permanecer no campo de jogo;
- Todos os jogadores e substitutos elegíveis, exceto o executante e os dois guarda-redes, devem permanecer no meio-campo contrário;
- O guarda-redes colega do executante deve permanecer na linha lateral e do lado oposto do segundo árbitro, alinhado com a marca imaginária de penalti;
- Qualquer jogador ou substituto elegível pode trocar de lugar com o guarda-redes;
- O pontapé está concluído quando a bola deixa de se mover, sai do campo de jogo ou os árbitros interrompem o jogo por qualquer infração; o executante não pode jogar a bola uma segunda vez;
- Os árbitros tomam nota dos pontapés efetuados;
- Se o guarda-redes comete uma infração que obriga à repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração e advertido em qualquer infração subsequente;
- Se o executante for penalizado por uma infração cometida após o árbitro ter ordenado a execução do pontapé, este é considerado como falhado e o executante é advertido;
- Se o guarda-redes e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido;
- Se, no decorrer dos pontapés da marca imaginária de penalti, o número de jogadores de uma equipa é reduzido, é permitido que a equipa com maior número de jogadores reduza o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído por este procedimento não pode participar nos pontapés da marca de penalti (exceto em determinadas circunstâncias, descritas anteriormente).

Conforme as circunstâncias explicadas seguidamente, ambas as equipas executam cinco pontapés:

- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;

- Cada pontapé é executado por um executante diferente e só depois de todos os jogadores e substitutos elegíveis terem executado um primeiro pontapé é que um jogador ou substituto pode efetuar um segundo pontapé;
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes;
- Se, antes de as duas equipas terem executado cinco pontapés, uma delas já tiver marcado mais golos do que a outra poderia marcar mesmo que completasse a série de pontapés, não são executados mais pontapés;
- Se, depois de as duas equipas terem executado cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de pontapés;
- Os pontapés da marca imaginária de penalti não devem sofrer atrasos devido à saída de um jogador do campo de jogo. O pontapé do jogador é considerado perdido (falhado), se o jogador não regressar a tempo de executar o pontapé.

Substituições e expulsões durante os pontapés da marca imaginária de penalti

- Pode advertir-se ou expulsar-se um jogador ou um substituto;
- O guarda-redes que seja expulso pode ser trocado por um jogador ou substituto elegível;
- Um jogador ou substituto (exceto o guarda-redes) incapacitado de prosseguir, não pode ser substituído;
- Os árbitros não podem interromper definitivamente o jogo se uma equipa fica reduzida a menos de três jogadores.

4. Golos fora

O regulamento da competição pode estipular que, nos casos em que as equipas jogam a duas mãos (casa e fora), se o resultado agregado após o segundo jogo estiver igualado, o(s) golo(s) marcado(s) fora contam a duplicar.

LEI 11 – FORA DE JOGO

Não existe a infração de fora de jogo em Futebol de Praia.

LEI 12 – FALTAS E INCORREÇÕES

Os pontapés-livres e o pontapé de penalti só podem ser assinalados por infrações cometidas quando a bola está em jogo.

1. Pontapé-livre

Um pontapé-livre é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de forma que os árbitros considerem imprudente, negligente ou com força excessiva:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar attingir/agredir (incluindo com cabeçada);
- Entrar em tackle ou entrar sobre;
- Rasteirar ou tentar rasteirar.

Se uma infração envolver contacto é penalizada com um pontapé-livre ou pontapé de penalti.

- “Imprudente” significa que o jogador mostra falta de atenção ou consideração ao entrar sobre um adversário, ou que atua sem precaução. Não é necessária qualquer sanção disciplinar;
- “Negligente” significa que o jogador atua sem ter em conta o perigo ou as consequências do seu ato para o seu adversário e deve ser advertido;
- “Força excessiva” significa que o jogador faz um uso excessivo da força e/ou coloca em perigo a segurança de um adversário e deve ser expulso.

Um pontapé-livre é ainda concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das infrações seguintes:

- Infração de mão na bola;
- Agarrar um adversário;
- De forma ilegal, evitar que o adversário execute pontapés acrobáticos (tesoura ou bicicleta);

- Impedir o movimento de um adversário com contacto;
- Morder, cuspir ou atirar areia de forma deliberada sobre alguém inscrito na ficha do jogo ou num elemento da equipa de arbitragem;
- Atirar ou pontapear um objeto à bola, adversário ou elemento da equipa de arbitragem, ou efetuar um contacto com a bola, segurando um objeto na mão.

Jogar a bola com a mão

Com a finalidade de determinar as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.



Nem todos os contactos da mão/braço de um jogador com a bola são considerados infração.

Considera-se infração se um jogador:

- Toca deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo movendo a mão/braço na direção da bola;
- Toca a bola com a mão/braço quando este torna o seu corpo maior, de forma não natural. Considera-se que um jogador torna o seu corpo maior de forma não natural, quando a posição da sua mão/braço não é uma consequência do movimento do seu corpo nessa ação específica, nem é justificada por esse movimento. Ao ter a mão/braço nessa posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado por essa infração;
- Marca golo na baliza adversária:
 - Diretamente com a mão/braço, mesmo que de forma acidental, incluindo pelo guarda-redes;
 - De forma imediata, após a bola lhe ter tocado na mão/braço, mesmo que de forma acidental.

Não sendo o golo marcado de forma imediata, após um jogador tocar acidentalmente na bola com a mão/braço, o jogo deve prosseguir, desde que a mão/braço não torne o corpo do jogador maior, de forma não natural.

Fora da sua área de penalti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores no que diz respeito ao contacto da bola com as mãos. Se o guarda-redes tocar a bola com a mão dentro da sua área de penalti quando não está autorizado a fazê-lo, é concedido um pontapé-livre à equipa adversária, a ser executado no ponto central, não havendo lugar a qualquer sanção disciplinar. Contudo, se a infração consiste em jogar a bola uma 2.ª vez (utilizando ou não, a mão/braço) após um recomeço e antes que seja tocada por outro jogador, o guarda-redes será sancionado em conformidade se com esta ação interrompe um ataque prometededor ou se evita um golo/clara oportunidade de golo da equipa adversária.

Pontapés acrobáticos – tesoura ou bicicleta

Os pontapés de tesoura ou de bicicleta são gestos caraterísticos do Futebol de Praia; a sua execução pelos jogadores que os executam, deve ser defendida e protegida. Os árbitros devem assegurar que estes remates sejam executados, sancionando-se os jogadores que os impeçam, de modo ilegal.

Para isso, ao punir um jogador que impeça um pontapé acrobático, os árbitros devem considerar os seguintes critérios:

- Quando o adversário de um jogador de posse de bola que pretende executar ou está em processo de preparação de um pontapé acrobático, lhe toca ou toca a bola, será punido com pontapé-livre ou pontapé de penalti;
- Nestes casos e se por força da intervenção do defensor, o executante do pontapé acrobático atinge o adversário, os árbitros concedem pontapé-livre contra a equipa do defensor, por evitar ou tentar evitar a execução;
- Se o jogador que pretende executar o pontapé acrobático não tem a posse de bola e esta é jogada por um seu adversário, este não comete nenhuma infração;
- Se o jogador que pretende executar o pontapé acrobático não tem a posse de bola e atinge um adversário nessa ação, o executante do pontapé deve ser sancionado de acordo com a infração cometida;
- Considera-se de posse de bola o jogador que, pretendendo executar um pontapé acrobático, após controlar a bola com qualquer parte do corpo exceto mãos/braços, a mantenha no ar e junto a si, seja de forma lateral ou frontal;

- Não será cometida nenhuma infração pelo jogador defensor de um pontapé acrobático se, ao fazê-lo, saltar rodando o seu corpo e não o faz na direção do adversário, ainda que entre em contacto com o executante de maneira acidental.

2. Infrações punidas com pontapé-livre, a ser executado no ponto central ou no local onde a infração foi cometida

a) Pontapé-livre desde o ponto central do campo de jogo

É concedido um pontapé-livre, a ser executado desde o ponto central, à equipa adversária do jogador que comete no seu meio-campo, uma das seguintes infrações:

- Jogar de maneira perigosa (conforme descrito seguidamente);
- Impedir a progressão de um adversário, sem provocar qualquer contacto;
- Tentar ludibriar os árbitros, p.ex., fingir uma lesão ou simular ter sofrido uma infração (simulação);
- Manifestar desacordo, usando linguagem e/ou atos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou cometer outras infrações verbais;
- Cometer qualquer outra infração não mencionada nas Leis de Jogo do Futebol de Praia, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

É igualmente concedido um pontapé-livre, a ser executado desde o ponto central se:

- Uma equipa mantiver a posse da bola em jogo, na sua área de penalti por mais de quatro segundos;
- O guarda-redes cometer uma das seguintes infrações:
 - Controlar a bola com as mãos/braços ou pés, no seu meio-campo, durante mais de quatro segundos;
 - Depois de jogar a bola com as mãos/braços no interior da área de penalti após a ter recebido de um colega, volta a fazê-lo deliberadamente com as mãos/braços no interior da mesma área de penalti após a bola lhe ter sido cedida por um colega, sem que esta tenha sido tocada por um adversário, entre ambos os momentos;
 - Jogar a bola de novo no interior da sua área de penalti, com as mãos/braços e deliberadamente, após a ter lançado e antes que ela tenha sido tocada por outro jogador;
 - Estando a bola em jogo, soltá-la e pontapeá-la, antes que ela toque a areia;

- Após jogar a bola no exterior da sua área de penalti, voltar a jogá-la com qualquer parte do corpo e no interior da referida área, antes que ela tenha sido tocada por outro jogador.

Considera-se que o guarda-redes tem o controlo da bola quando:

- Mantenha a bola nas mãos ou entre a mão e qualquer superfície (p. ex., a areia, o seu corpo, etc.) ou quando toque na bola com qualquer parte das mãos/braços;
- Tenha a bola na palma da mão aberta;
- Faça ressaltar a bola na areia ou a atire ao ar.

b) Pontapé-livre a ser executado no local da infração

É concedido um pontapé-livre, a ser executado desde o local da infração, à equipa adversária do jogador que comete no meio-campo adversário, uma das seguintes infrações:

- Jogar de maneira perigosa (conforme descrito seguidamente);
- Impedir a progressão de um adversário, sem provocar qualquer contacto;
- Tentar ludibriar os árbitros, p.ex., fingir uma lesão ou simular ter sofrido uma infração (simulação);
- Manifestar desacordo, usando linguagem e/ou atos ofensivos, injuriosos ou grosseiros ou cometer outras infrações verbais;
- Impedir o guarda-redes de soltar a bola das mãos ou pontapear ou tentar pontapear a bola quando o guarda-redes está a soltá-la das mãos ou a lançá-la;
- Cometer qualquer outra infração não mencionada nas Leis de Jogo do Futebol de Praia, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

Jogar de maneira perigosa

Por “jogar de maneira perigosa” entende-se toda a ação de um jogador que, ao tentar jogar a bola, põe em risco a integridade física de alguém (incluindo ele próprio), incluindo impedir um adversário próximo de jogar a bola por receio de ser lesionado.

Impedir a progressão de um adversário sem contacto

Por “impedir a progressão de um adversário” entende-se colocar-se na trajetória do adversário para o obstruir, bloquear, abrandar a sua corrida ou obrigá-lo a mudar de direção, sem que a bola se encontre a uma distância jogável para nenhum dos jogadores.

Todos os jogadores têm direito à sua posição no campo de jogo; encontrar-se no caminho do adversário não é o mesmo que movimentar-se para se colocar no seu caminho.

Um jogador pode proteger a bola colocando-se entre um adversário e a bola, desde que a bola se encontre a uma distância jogável e que não prenda o adversário, fazendo uso dos braços ou do corpo. Se a bola se encontrar a uma distância jogável, o jogador pode ser carregado de forma correta por um adversário.

Bloquear um adversário

“Bloquear um adversário” é considerada uma tática legítima em Futebol de Praia, desde que o jogador que bloqueia o seu adversário se encontre parado aquando do contacto físico e não cause deliberadamente contacto, seja movendo-se ou esticando-se e que permita ao adversário evitar o bloqueio. Um bloqueio pode ser efetuado, independentemente de o adversário estar ou não de posse da bola.

3. Medidas disciplinares

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares, desde o momento em que entram no campo de jogo para a inspeção antes do jogo até que a abandonem após o final deste (incluindo pontapés da marca imaginária de penalti).

Se, antes de entrar no campo para o início do jogo, um jogador ou elemento oficial comete uma infração passível de expulsão, os árbitros têm autoridade para impedir que o jogador ou elemento oficial tome parte no jogo; o árbitro deve relatar quaisquer outros comportamentos incorretos às autoridades competentes.

Se um jogador ou elemento oficial comete uma infração sancionada com uma advertência ou com expulsão, quer seja dentro ou fora do campo de jogo, contra outra pessoa ou contra as Leis de Jogo do Futebol de Praia, é sancionado conforme a natureza da infração cometida.

O cartão amarelo utiliza-se para comunicar uma advertência e o cartão vermelho para comunicar uma expulsão.

Apenas podem ser exibidos cartões amarelos ou vermelhos a jogadores, substitutos e elementos oficiais.

Jogadores e substitutos

Retardar o recomeço de jogo para mostrar um cartão

Quando os árbitros decidem exibir um cartão para advertir ou expulsar um jogador, o jogo não deve recomeçar antes que a sanção seja aplicada.

Vantagem

No caso de os árbitros aplicarem a vantagem por uma infração que teria implicado uma advertência ou expulsão se o jogo tivesse sido interrompido, esta advertência ou expulsão deve ter lugar quando a bola deixar de estar em jogo. Contudo, se a infração original consistia em anular uma clara oportunidade de golo, o jogador é advertido por comportamento antidesportivo; se a infração apenas interferiu com/evitou um ataque promissor, o jogador não é advertido.

A vantagem não deve ser aplicada em situações de falta grosseira, conduta violenta ou numa segunda infração passível de advertência, a menos que se trate de uma clara oportunidade de golo. Os árbitros devem expulsar o jogador na primeira interrupção do jogo, mas se o jogador jogar a bola, disputar a bola ou interferir com um adversário, os árbitros interrompem o jogo, expulsam o jogador e recomeçam o jogo com um pontapé-livre, a ser executado:

- No local onde a bola se encontrava quando o jogo foi interrompido, se esta se encontrava no meio-campo da equipa contra quem foi cometida a infração;
- No ponto central, se a bola se encontrava no meio-campo da equipa que cometeu a infração.

a menos que o jogador tenha cometido uma infração mais grave, caso em que o pontapé-livre será executado no local da infração (ou pontapé de penalti, se acontece na área de penalti do infrator).

No caso de os árbitros aplicarem a vantagem e ser exibido um segundo cartão amarelo ou um cartão vermelho após um golo ser obtido, o jogo prossegue sem redução numérica dessa equipa, permitindo-se a troca do jogador expulso. Se o golo não é obtido, essa equipa joga com um jogador a menos.

Se um defensor começa a agarrar um atacante fora da área de penalti e prossegue a sua ação para o interior da área, os árbitros devem conceder um pontapé de penalti.

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido por:

- Retardar o recomeço do jogo;
- Discordar por palavras ou por atos;
- Entrar ou sair ou reentrar no/do de jogo sem autorização do árbitro, ou infringir o procedimento de substituição;
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com:
 - um lançamento de bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé de saída ou uma reposição lateral;
 - um pontapé-livre (apenas jogadores defensores);
- Infringir com persistência as Leis de Jogo (indefinido o número a partir do qual se pode falar de “persistência” ou um padrão de comportamento);
- Comportamento antidesportivo.

Um substituto deve ser advertido por:

- Retardar o recomeço do jogo;
- Discordar por palavras ou por atos;
- Entrar no campo de jogo, infringindo o procedimento de substituição;
- Comportamento antidesportivo.

Quando são cometidas duas infrações merecedoras de advertência (mesmo que próximas) isto resultará em dois cartões amarelos, como, p.ex., um jogador que entra no campo de jogo fora da zona de substituições e comete um tackle negligente ou corta um ataque prometedora em falta/mão, etc.

Advertências por comportamento antidesportivo

Existem diversas circunstâncias pelas quais um jogador deve ser advertido por comportamento antidesportivo, nomeadamente se um jogador:

- Tentar enganar os árbitros, simulando uma lesão ou ser vítima de uma infração (simulação);
- Cometer, de forma negligente, uma infração sancionada com um pontapé-livre;

- Tocar na bola com a mão com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque promissor da equipa contrária;
- Cometer uma infração com o propósito de interferir com, ou impedir um ataque promissor da equipa adversária, exceto se os árbitros assinalarem pontapé de penalti por infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola;
- Anular uma clara oportunidade de golo do adversário devido a uma infração que consistiu numa tentativa de jogar a bola e os árbitros assinalarem um pontapé de penalti;
- Tocar a bola com a mão numa tentativa de marcar um golo (quer a tentativa seja bem-sucedida ou não) ou numa tentativa frustrada de impedir um golo;
- Traçar marcas não autorizadas no campo de jogo;
- Joga a bola quando vai sair do campo de jogo, depois de ter recebido ordem para sair;
- Demonstra falta de respeito pelo jogo;
- Distrai de forma verbal um adversário durante o jogo;

Celebração de golos

Os jogadores estão autorizados a celebrar a marcação de um golo, mas a celebração não deve ser excessiva; as celebrações “coreografadas” não são encorajadas e não devem conduzir a uma perda de tempo excessiva.

Deixar o campo de jogo para celebrar um golo não é uma infração passível de advertência, mas os jogadores devem regressar o mais rapidamente possível.

Um jogador deve ser advertido, mesmo que o golo seja anulado, se:

- Se aproximar dos espectadores, originando problemas de segurança;
- Agir de maneira provocatória, de troça, ou inflamatória;
- Cobrir a cabeça ou a cara com uma máscara ou outro artigo semelhante;
- Tirar a camisola ou cobrir a cabeça com a camisola.

Infrações passíveis de expulsão

Um jogador ou substituto deve ser expulso quando cometa uma das seguintes infrações:

- Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola (exceto guarda-redes na sua área de penalti);

- Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário quando o movimento geral seja na direção da baliza do infrator, cometendo uma infração passível de um pontapé-livre (exceto da forma descrita à frente);
- Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo de um adversário tocando a bola na área compreendida pelo local onde é executado um pontapé-livre e baliza do jogador ou substituto infrator e antes que a bola toque os postes, a barra, o guarda-redes ou a areia;
- Tornar-se culpado de uma falta grosseira;
- Morder, cuspir ou atirar deliberadamente areia sobre alguém;
- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Usar linguagem ou atos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Um jogador ou um substituto que tenha sido expulso deve abandonar a zona envolvente do campo de jogo e da área-técnica.

Impedir um golo ou anular clara oportunidade de golo

Quando um jogador impedir a equipa adversária de marcar um golo ou anular uma clara oportunidade de golo, cometendo uma infração de mão na bola, o jogador é expulso independentemente do local onde a infração foi cometida.

Quando um jogador cometer uma infração contra um adversário dentro da sua área de penalti que anula uma clara oportunidade de golo e os árbitros assinalam um pontapé de penalti, o jogador infrator é advertido se a infração tiver sido numa tentativa de jogar a bola; em todas as outras circunstâncias (p.ex., agarrar, puxar, empurrar, sem possibilidade de jogar a bola etc.) o jogador deve ser expulso.

Um jogador, um jogador expulso, um substituto ou um elemento oficial que entre no campo de jogo sem a necessária autorização de um dos árbitros ou infringindo os procedimentos de substituição, e interfira com o jogo impedindo um golo da equipa adversária ou anule uma clara oportunidade de golo, comete uma infração passível de expulsão.

Devem ser consideradas as seguintes circunstâncias, para determinar a existência de uma clara oportunidade de golo:

- A distância entre o local da infração e a baliza;
- A direção da jogada;

- A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola;
- A posição e o número de defensores.

Falta grosseira – jogo faltoso grave

Um tackle ou uma entrada que ponha em perigo a integridade física de um adversário ou envolva o uso de força excessiva ou brutalidade deve ser sancionado como falta grosseira (jogo faltoso grave).

Qualquer jogador que ataque um adversário com força excessiva na disputa da bola de frente, de lado ou por trás, utilizando uma ou ambas as pernas ou que ponha em perigo a integridade física do adversário, torna-se culpado de uma falta grosseira (jogo faltoso grave).

Conduta violenta

Verifica-se conduta violenta quando um jogador usa ou tenta usar força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem disputa de bola ou contra qualquer outra pessoa, independentemente de existir ou não contacto.

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo de jogo, independentemente de a bola estar em jogo ou não.

Em situações de conduta violenta não deve ser aplicada a vantagem, a menos que exista uma imediata e clara oportunidade de golo. Neste caso, o infrator será expulso na interrupção de jogo seguinte.

Recorda-se aos árbitros que a conduta violenta leva frequentemente a confrontos generalizados entre os participantes; por isso, devem empenhar-se proactivamente na sua prevenção, com uma intervenção rigorosa.

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

Elementos oficiais das equipas

Quando é cometida uma infração por um elemento oficial e caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica irá receber essa sanção.

Admoestação

As seguintes infrações devem geralmente resultar numa admoestação; se repetidas ou ostensivas devem resultar numa advertência ou expulsão:

- Entrar no campo de jogo de forma respeitosa e não conflituosa;
- Não cooperar com um elemento da equipa de arbitragem, p.ex., ignorar uma instrução ou pedido de um árbitro-assistente;
- Insignificante ou ligeiro protesto (palavras ou atos) relativamente a uma decisão;
- Ultrapassar ocasionalmente os limites da área-técnica sem cometer qualquer outra infração.

Advertência

As infrações passíveis de advertência aos elementos oficiais incluem (mas não limitadas a):

- Não respeitar de forma clara e/ou persistente, os limites da respetiva área-técnica;
- Retardar o reinício do jogo pela sua equipa;
- Entrar deliberadamente na área-técnica da equipa adversária (ainda que sem provocar confrontos);
- Discordar através de palavras ou atos, incluindo:
 - Lançar ou pontapear garrafas ou outros objetos;
 - Realizar gestos que mostram uma clara falta de respeito pela equipa de arbitragem (por exemplo, aplaudir de forma sarcástica);
- Gesticular de forma excessiva e/ou persistente relativamente a um cartão amarelo ou vermelho;
- Agir de forma provocatória ou inflamatória;
- Comportamento inaceitável persistente (incluindo infrações que resultem repetidamente em admoestações);
- Mostrar falta de respeito pelo jogo.

Expulsões

As infrações passíveis de expulsão dos elementos oficiais incluem (mas não limitadas a):

- Retardar o recomeço do jogo pela equipa adversária, por exemplo agarrar a bola, chutar a bola para longe, obstruir o movimento de um jogador;
- Sair deliberadamente da área-técnica para:
 - Protestar ou discutir com um elemento da equipa de arbitragem;
 - Agir de forma provocatória ou inflamatória;
- Entrar na área-técnica da equipa adversária de uma forma agressiva ou de confrontação;
- Lançar ou pontapear deliberadamente um objeto para o interior do campo de jogo;
- Entrar no campo de jogo para:
 - Confrontar um elemento da equipa de arbitragem (incluindo num dos intervalos e no final do jogo);
 - Interferir com o jogo, um adversário ou um elemento da equipa de arbitragem;
- Conduta física ou agressiva (incluindo cuspir, morder ou lançar areia) para com qualquer outra pessoa;
- Receber uma segunda advertência durante o mesmo jogo;
- Utilizar atos e/ou linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva;
- Utilizar equipamento eletrónico ou equipamentos de comunicação não autorizado e/ou comportar-se de forma inadequada como resultado da utilização desse mesmo equipamento;
- Tornar-se culpado de conduta violenta.

Infrações cometidas com lançar/pontapear um objeto (bola incluída)

Em todos os casos, os árbitros devem tomar medidas disciplinares apropriadas:

- Com negligência – deve advertir o infrator por comportamento antidesportivo;
- Usando força excessiva – deve expulsar o infrator por conduta violenta.

4. Recomeço de jogo após faltas e incorreções

Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada anteriormente.

Se a bola está em jogo e o jogador comete uma infração física dentro do campo de jogo contra:

- Um adversário – recomeça com pontapé-livre (desde o ponto central ou do local da infração) ou pontapé de penalti;
- Um colega de equipa, um substituto, um jogador expulso, um elemento oficial ou um elemento da equipa de arbitragem – recomeça com pontapé-livre (no local da infração) ou pontapé de penalti;

Todas as infrações verbais são penalizadas através de um pontapé-livre, a ser executado:

- No local onde se encontrava o infrator, sendo no meio-campo adversário;
- No ponto central, se o infrator se encontrava no seu meio-campo.

Se os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida por um jogador, dentro ou fora do campo de jogo, contra um agente externo, o jogo é reiniciado com uma bola ao solo, a menos que um pontapé-livre seja concedido por abandonar o campo de jogo sem a permissão dos árbitros.

Se a bola está em jogo e:

- Um jogador comete uma infração contra um elemento da equipa de arbitragem ou um jogador adversário (substituto incluído), um jogador expulso ou um elemento oficial, ou
- Um substituto, um jogador expulso ou um elemento oficial comete uma infração contra um jogador adversário ou um elemento da equipa de arbitragem, ou interfere com o mesmo:

o jogo recomeça com um pontapé-livre no ponto da linha delimitadora mais próximo do local onde ocorreu a infração ou interferência; é assinalado um pontapé de penalti se o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza ou da linha lateral que delimita a área de penalti do infrator.

Se um jogador comete uma infração no exterior do campo de jogo, contra um jogador, um substituto ou um elemento oficial da sua equipa, o jogo recomeça:

- Com pontapé-livre executado sobre a linha delimitadora, no ponto mais próximo do local da infração, sendo no meio-campo adversário;
- Com pontapé-livre executado sobre o ponto central, se o ponto mais próximo do local da infração for o meio-campo da sua equipa.

Se um jogador efetua um contacto com a bola, utilizando um objeto seguro na mão (calçado, caneleira, etc.), o jogo recomeça com pontapé-livre (ou pontapé de penalti).

Se um jogador que se encontre dentro ou fora do campo de jogo lança ou pontapeia um objeto (outro que não a bola de jogo) contra um adversário, ou lança ou pontapeia um objeto (incluindo a bola) contra um substituto adversário, um jogador expulso, um elemento oficial da equipa ou elemento da equipa de arbitragem ou contra a bola de jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre a partir do local onde o objeto atingiu ou teria atingido a pessoa ou a bola ou é assinalado um pontapé de penalti se tal ocorrer dentro da área de penalti do infrator. Se este local for fora do campo de jogo, o pontapé-livre é executado no ponto da linha delimitadora mais próximo do local; é assinalado um pontapé de penalti se o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza ou da linha lateral que delimita a área de penalti do infrator.

Se um substituto, um jogador expulso, um jogador temporariamente fora do campo de jogo ou um elemento oficial das equipas lançar ou pontapear um objeto para o interior do campo de jogo e o objeto interferir com o jogo, com um adversário ou com um árbitro, o jogo recomeça com um pontapé-livre (ou pontapé de penalti) no local onde o objeto interferiu com o jogo ou onde atingiu ou teria atingido o adversário, um árbitro ou a bola.

LEI 13 – PONTAPÉS-LIVRES

1. Tipos de pontapés-livres

Os pontapés-livres são concedidos à equipa adversária do jogador, substituto, jogador expulso ou elemento oficial que cometa a infração. Em futebol de praia existem dois tipos de pontapés-livres:

- a) Pontapé-livre no meio-campo adversário;
- b) Pontapé-livre no próprio meio-campo ou no ponto central do campo de jogo.

A contagem dos quatro segundos na execução de um pontapé-livre é feita de forma evidente e pública, por um dos árbitros.

2. Procedimento

- Não pode ser formada barreira;
- O executante deve estar claramente identificado;
- O executante de um pontapé-livre deve ser o jogador sobre quem foi cometida a infração, a menos que tenha ficado seriamente lesionado, sendo que neste caso, o executante será o jogador que o substitui;
- Nos casos em que a infração não é cometida sobre alguém, p.ex., jogar a bola com a mão, o executante pode ser qualquer jogador ou substituto que cumpre o procedimento de substituição, da equipa a quem corresponda;
- O executante do pontapé pode fazer um pequeno monte de areia, para elevar a posição da bola, usando os pés ou a bola;
- O pontapé-livre deve ser executado dentro dos quatro segundos, após o sinal do árbitro;
- Pode prorrogar-se o tempo para que um pontapé-livre seja executado no final dos períodos do jogo (prolongamento incluído); neste caso, os árbitros autorizam que o guarda-redes defensor possa ser substituído por um jogador “de campo” ou por um substituto, cumprindo-se o procedimento de substituição;
- Quando na execução de um pontapé-livre, o executante introduz a bola diretamente na baliza da sua equipa, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária;
- Quando na execução de um pontapé-livre, o executante introduz a bola diretamente* na baliza adversária, é concedido um golo à sua equipa;

- Se a bola se torna defeituosa após embater nos postes ou na barra sem entrar na baliza, o pontapé-livre não será repetido; os árbitros interrompem o jogo e recomeçam com lançamento de bola ao solo;
- Se o executante de um pontapé-livre o faz, antes do sinal do árbitro, os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator e ordenam a repetição do pontapé;
- Quando um período for prorrogado para permitir a execução de um pontapé-livre e a bola embater nos postes, na barra ou no guarda-redes antes de ultrapassar a linha de baliza entre os postes e a barra, o golo deve ser validado;
- Os pontapés-livres respeitantes a infrações de jogadores que entram, reentram ou abandonam o campo de jogo sem autorização, são executados desde o local onde a bola se encontrava no momento da interrupção ou no ponto central do campo de jogo. Contudo, nas infrações mencionadas na Lei 12.1, se cometidas por um jogador fora do campo de jogo, o jogo recomeça com um pontapé-livre a ser executado sobre a linha delimitadora no ponto mais próximo da infração; é assinalado um pontapé de penalti se o ponto da linha delimitadora mais próximo se situar na parte da linha de baliza ou da linha lateral que delimita a área de penalti do infrator.

A bola:

- Deve estar imóvel e o executante não poderá voltar a tocar a bola, antes de esta ter sido tocada por outro jogador;
- A bola está em jogo quando pontapeada, e se move claramente.

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

Fazer fintas na execução de um pontapé-livre para confundir os adversários é permitido, como parte do futebol de praia.

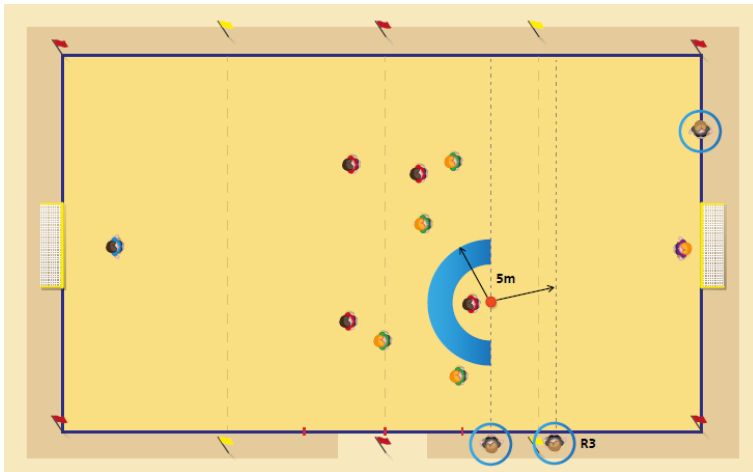
Se, na execução correta de um pontapé-livre, o jogador pontapeia a bola deliberadamente contra um adversário – sem que o faça por imprudência, negligência ou com força excessiva – para poder continuar a jogá-la em seguida, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

3. Posição dos pontapés-livres

a) Pontapés-livres no meio-campo adversário

Se o pontapé-livre é executado no meio-campo da equipa que comete a infração, todos os jogadores devem estar:

- No interior do campo de jogo;
- À distância mínima de 5m da bola, até que esta entre em jogo (excetuando-se o executante);
- Atrás da linha imaginária alinhada com a bola e paralela à linha de baliza (excetuando-se o guarda-redes defensor), e não podendo obstruir o executante. Nenhum jogador pode cruzar essa linha imaginária até a bola estar em jogo (excetuando-se o executante).



b) Pontapés-livres no próprio meio-campo ou no ponto central do campo

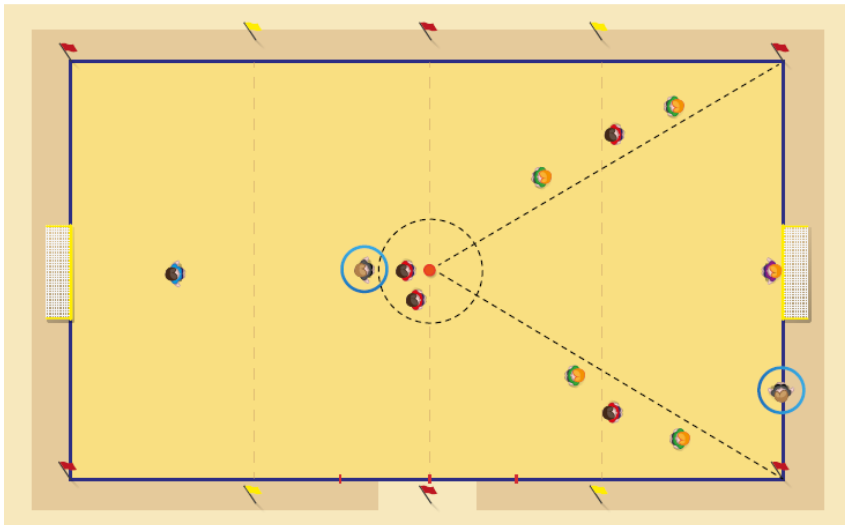
Se o pontapé-livre é executado no meio-campo da equipa que não cometeu a infração ou no ponto central do campo, todos os jogadores devem:

- Estar no interior do campo de jogo;
- Deixar livre o espaço compreendido entre a bola e as bandeirolas de canto, de ambos os lados da baliza da equipa defensora (excluindo-se o guarda-redes).

Os jogadores da equipa defensora devem também permanecer à distância mínima de 5m da bola, até que esta entre em jogo.

Procedimento nos pontapés-livres no próprio meio-campo ou no ponto central

- Se a bola é pontapeada na direção da baliza adversária – no espaço compreendido entre a bola e as bandeirolas de canto – apenas o guarda-redes defensor pode tocar a bola enquanto a mesma está no ar e antes que tenha tocado os postes e a barra. Em todas as demais situações, p.ex., quando a bola transpõe essa área (ainda que reentre) ou toque a areia, o guarda-redes defensor, os postes ou a barra, essas restrições deixam de ser aplicadas e qualquer jogador pode jogar a bola;
- Se o pontapé-livre é executado desde a própria área de penalti:
 - A bola está em jogo quando pontapeada, e se move claramente;
 - Todos os adversários do executante devem permanecer fora da área de penalti, até que a bola entre em jogo.



4. Infrações e sanções

Se na execução de um pontapé-livre no próprio meio-campo ou no ponto central, após o sinal do árbitro para a sua execução e estando a bola em jogo, um jogador (excetuando-se o guarda-redes defensor) toca a bola no espaço compreendido entre a bola e as bandeirolas de canto e antes que a bola tenha tocado os postes ou a barra, o guarda-redes defensor ou a areia, ou ainda tenha saído dessa área:

- Se os árbitros não aplicam a vantagem e a infração é cometida por um defensor:
 - É concedido um pontapé-livre a ser executado no local onde tocou a bola, se a infração é cometida no exterior da sua área de penalti;
 - É concedido um pontapé de penalti à equipa adversária se o jogador toca a bola no interior da própria área de penalti.
- Se os árbitros não aplicam a vantagem e a infração é cometida por um colega do executante, é concedido um pontapé-livre a ser executado no local onde tocou a bola se o faz no meio-campo adversário, ou no ponto central se a bola é tocada no seu próprio meio-campo.

Os árbitros não impõem qualquer sanção, a menos que um defensor toque a bola no espaço compreendido pela bola e os postes da baliza, evitando um golo ou uma clara oportunidade de golo do adversário. Nesta situação, o infrator deve ser expulso.

Se na execução de um pontapé-livre no próprio meio-campo ou no ponto central, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um adversário do executante não respeita a distância mínima para a bola ou entra no espaço compreendido entre a bola e as bandeirolas de canto:

- O pontapé é repetido e o infrator deve ser advertido, a menos que os árbitros apliquem a vantagem ou seja cometida outra infração pela qual a sua equipa deve ser punida com pontapé-livre ou pontapé de penalti. Nesta situação, devem punir a infração cometida posteriormente. Os árbitros não impõem qualquer outra sanção, a menos que a outra infração cometida o imponha.

Se na execução de um pontapé-livre no próprio meio-campo ou no ponto central, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um colega do executante entra no espaço compreendido entre a bola e as bandeirolas de canto:

- Se os árbitros não aplicam a vantagem, é concedido um pontapé-livre à equipa adversária, a ser executado no local onde o infrator entrou na zona interdita, se esse local é no meio-campo adversário; ou no ponto central se a infração ocorre no

próprio meio-campo. Os árbitros não impõem qualquer sanção, a menos que outra infração cometida o imponha.

Se na execução de um pontapé-livre no próprio meio-campo ou no ponto central, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um ou mais adversários do executante não respeitam a distância mínima para a bola ou entram no espaço compreendido entre a bola e as bandeiras de canto, e um ou mais colegas do executante entram no espaço compreendido entre a bola e as bandeiras de canto:

- O pontapé-livre é repetido e os infratores são admoestados, sem que sejam impostas outras sanções.

Se na execução de um pontapé-livre no meio-campo adversário, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um adversário não respeita a distância mínima para a bola ou entra no espaço compreendido entre a linha de baliza e a linha imaginária paralela alinhada com a bola:

- O pontapé-livre é repetido e o infrator deve ser advertido, a menos que os árbitros apliquem a vantagem ou seja cometida outra infração punida com pontapé-livre ou pontapé de penalti. Nesta situação, devem punir a infração cometida posteriormente. Os árbitros não impõem qualquer outra sanção, a menos que a outra infração cometida o imponha.

Se na execução de um pontapé-livre no meio-campo adversário, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um colega do executante não respeita a distância mínima para a bola ou entra no espaço compreendido entre a linha de baliza e a linha imaginária paralela alinhada com a bola:

- É concedido um pontapé-livre, a ser executado desde o local onde o infrator entrou na zona interdita ou não respeitou a distância para a bola, se sucedido no meio-campo adversário, ou no ponto central do campo se sucedido no próprio meio-campo. Os árbitros não impõem qualquer outra sanção, a menos que outra infração cometida o imponha.

Se na execução de um pontapé-livre no meio-campo adversário, após o sinal do árbitro para a sua execução e antes de a bola estar em jogo, um ou mais jogadores de ambas as equipas não respeitam a distância mínima para a bola ou entram no espaço compreendido entre a linha de baliza e a linha imaginária paralela alinhada com a bola:

- O pontapé-livre é repetido e os infratores são admoestados, sem que sejam impostas outras sanções.

Se a equipa executante do pontapé-livre ultrapassa os quatro segundos:

- É concedido um pontapé-livre à equipa adversária, executado no local do recomeço original, se sucedido no meio-campo adversário do executante; ou no ponto central, se o pontapé-livre original devia ser executado no ponto central ou no meio-campo do infrator.

Se o executante do pontapé-livre é um colega do jogador identificado anteriormente:

- O árbitro interrompe o jogo, adverte o colega do jogador identificado por comportamento antidesportivo e ordena o recomeço com pontapé-livre a favor da equipa defensora do pontapé original, a ser executado no local onde o infrator pontapeou a bola, se sucedido no meio-campo da equipa defensora desse pontapé original; ou no ponto central se o local* do pontapé original era o próprio meio-campo.

Se, na execução de um pontapé-livre por parte da equipa defensora dentro da sua área de penalti, quaisquer adversários se encontrarem dentro da área de penalti porque não tiveram tempo para sair, os árbitros permitem que o jogo prossiga.

Se um adversário que se encontra na área de penalti quando um pontapé-livre é marcado, ou entra na área de penalti antes de a bola estar em jogo, tocar ou disputar a bola antes de esta entrar em jogo, o pontapé-livre é repetido.

Se após a bola estar em jogo, o executante toca a bola de novo e antes de qualquer outro jogador, é concedido um pontapé-livre a favor da equipa adversária, executado no local onde tocou a bola outra vez, se sucedido no meio-campo da equipa defensora desse pontapé original; ou no ponto central se o local do pontapé original era o próprio meio-campo. Se a infração é de jogar a bola com a mão, é concedido um pontapé-livre, a ser executado no local da infração ou pontapé de penalti; a menos que o executante fosse o guarda-redes e o segundo toque tenha sido dentro da sua área de penalti, caso em que o pontapé-livre é executado no ponto central.

O adversário que obstrua o executante de um pontapé de penalti no seu movimento para a execução, deve ser advertido, ainda que respeitando a distância mínima de 5m.

5. Tabela de resumo

Infrações após o sinal do árbitro e antes de a bola estar em jogo

Infração	Resultado do pontapé		
	A bola entra na baliza	A bola não entra na baliza	Local do recomeço
Infração por um jogador da equipa atacante	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Ponto central ou no local onde a infração é cometida
Infração por um jogador da equipa defensora	Golo	Pontapé-livre repetido e o infrator advertido	–
Defensor e atacante cometem infração em simultâneo	Pontapé-livre repetido	Pontapé-livre repetido	–

Infrações após o sinal do árbitro e após a bola estar em jogo (tocar/jogar a bola no espaço compreendido pela bola e as bandeirolas de canto e antes que a bola tenha tocado a areia, os postes, a barra ou o guarda-redes).

Infração	Resultado do pontapé		
	A bola entra na baliza	A bola não entra na baliza	Local do recomeço
Infração por um jogador da equipa atacante	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Ponto central ou no local onde a infração é cometida
Infração por um jogador da equipa defensora	Golo	Pontapé-livre ou pontapé de penalti a favor da equipa atacante	Local onde a infração é cometida ou marca de penalti
Defensor e atacante cometem infração em simultâneo	Pontapé-livre repetido	Pontapé-livre repetido	–

LEI 14 – PONTAPÉ DE PENALTI

Um pontapé de penalti é concedido á equipa adversária do jogador que comete uma infração punida com pontapé-livre e mencionada em 12.1, dentro da sua área de penalti ou fora do campo de jogo, conforme indicado na Lei 12.

Um golo pode ser marcado diretamente a partir de um pontapé de penalti.

1. Procedimento

A bola deve estar imóvel sobre a marca imaginária de penalti.

O executante do pontapé de penalti:

- Deve estar claramente identificado;
- Deve ser o jogador sobre quem a infração foi cometida, no caso de ser uma falta, a menos que tenha resultado uma lesão incapacitante, caso em que o pontapé será executado pelo seu substituto. Se a infração não consistir numa falta, p.ex., jogar a bola com a mão, o pontapé de penalti pode ser executado por qualquer jogador ou substituto da equipa a quem cabe executar.

O guarda-redes defensor deve permanecer sobre a linha de baliza, de frente para o executante, entre os postes da baliza, sem tocar nos postes da baliza na barra transversal ou redes das balizas, até a bola ser pontapeada.

Se o guarda-redes defensor solicita a substituição após o executante colocar a bola, os árbitros devem adverti-lo por retardar o recomeço do jogo, autorizando a substituição.

Os demais jogadores, além do executante e guarda-redes devem posicionar-se:

- No campo de jogo;
- A pelo menos 5m da marca imaginária de penalti;
- No exterior da área de penalti.

O executante pode fazer um pequeno monte de areia, com os pés ou a bola, com o intuito de elevar a posição da bola.

Após os jogadores se posicionarem de acordo com esta Lei, um dos árbitros dará o sinal para a execução do pontapé de penalti.

O executante do pontapé de penalti deve pontapear a bola para a frente; pontapear de calcanhar é permitido desde que a bola se desloque para a frente.

Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar ou alinhada com a linha imaginária de baliza.

A bola entra em jogo logo que é pontapeada e se move claramente.

O executante não pode jogar a bola de novo, antes que esta tenha tocado noutro jogador.

Quando um pontapé de penalti é concedido quando o período está prestes a terminar, o período termina quando o pontapé de penalti se considera completado. Considera-se completado o pontapé quando, após a bola entrar em jogo, ocorre uma das situações seguintes:

- A bola para no seu movimento ou deixa de estar em jogo;
- A bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante) diferente do guarda-redes defensor;
- Os árbitros interrompem o jogo por uma infração cometida pelo executante ou por um colega de equipa do executante.

2. Infrações e sanções

Uma vez que os árbitros tenham dado o sinal para a execução do pontapé de penalti, o pontapé deve ser executado. Caso não seja executado, os árbitros podem aplicar a sanção disciplinar adequada antes de ordenar de novo a execução do pontapé.

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

- O executante do pontapé de penalti ou um seu colega de equipa cometem uma infração:
 - se a bola entra na baliza, o pontapé é repetido;
 - se a bola não entra na baliza os árbitros interrompem o jogo e recomeçam-no com um pontapé-livre, favorável à equipa adversária;

exceto nas situações seguintes, em que o jogo é interrompido e recomeçado com um pontapé-livre favorável à equipa adversária, independentemente de ser ou não marcado um golo:

- um pontapé de penalti é executado para trás;
- um colega de equipa do executante identificado executa o pontapé; os árbitros advertem o jogador que executou o pontapé;
- o jogador executante finta para pontapear a bola depois de ter concluído a corrida (a simulação durante a corrida é permitida); os árbitros advertem o executante.
- O guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entra na baliza, o golo é concedido;

- se a bola não acerta a baliza ou ressalta nos postes ou na barra, o pontapé é repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciar claramente a ação do executante;
- se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé é repetido.

Se a infração do guarda-redes implica a repetição do pontapé, o guarda-redes é admoestado na primeira infração e advertido em qualquer infração subsequente.

- Um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração:
 - se a bola entra na baliza, o golo é concedido;
 - se a bola não entra na baliza, o pontapé é repetido.
- Um (ou mais) jogador(es) de ambas as equipas cometem uma infração, o pontapé de penalti é repetido, a menos que um deles cometa uma infração mais grave (por exemplo, uma finta ilegal);
- Se o guarda-redes defensor e o executante cometem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre, a favor da equipa defensora;
- Se o guarda-redes defensor e o executante cometem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeça com um pontapé-livre, a favor da equipa defensora.

O adversário que obstrua o executante de um pontapé de penalti no seu movimento para a execução, deve ser advertido, ainda que respeitando a distância dos 5m regulamentares.

Se após a execução do pontapé de penalti:

- O executante toca a bola de novo e antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:
 - um pontapé-livre é concedido à equipa adversária, a ser executado no local da infração, se sucedido no meio-campo da equipa defensora do pontapé de penalti; ou no ponto central, se a infração for cometida no meio-campo do executante (a menos que seja por uma infração de mão na bola, caso em que o pontapé-livre é executado no local da infração ou na marca imaginária de penalti) é assinalado;
- A bola é tocada por um elemento estranho no seu movimento para a baliza adversária:
 - o pontapé de penalti é repetido, a menos que a bola prossiga para a baliza e a interferência não impeça a ação do guarda-redes ou de outro defensor de jogar a

bola, caso em que o golo é validado se a bola entra na baliza (ainda que tenha existido contacto com a bola), a menos que a interferência seja causada pela equipa atacante.

- A bola é tocada por um elemento estranho após ressaltar para o campo de jogo, vinda do guarda-redes, dos postes ou da barra transversal:
 - os árbitros interrompem o jogo;
 - o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo, no local onde a bola tocou o elemento estranho.

3. Tabela de resumo

Infração	Resultado do pontapé		
	A bola entra na baliza	A bola não entra na baliza	Local do recomeço
Invasão por jogador atacante	O penalti é repetido	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Local da infração
Invasão por jogador defensor	Golo	Pontapé de penalti repetido	–
Invasão por defensor e atacante em simultâneo	Pontapé de penalti repetido	Pontapé de penalti repetido	–
Bola não pontapeada para a frente	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Pontapé-livre a favor da equipa defensora	Marca imaginária de penalti
Executante não identificado	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o infrator	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o infrator	Marca imaginária de penalti
Finta ilegal	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o infrator	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o infrator	Marca imaginária de penalti
Infração pelo guarda-redes	Golo	Não defendido: penalti não repetido (a menos que o executante tenha sido claramente influenciado). Defendido: penalti repetido e o guarda-redes admoestado e advertido, no caso de infração posterior	–
Infração pelo guarda-redes e executante em simultâneo	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o executante	Pontapé-livre a favor da equipa defensora e advertência para o executante	Marca imaginária de penalti

LEI 15 – A REPOSIÇÃO LATERAL

A reposição lateral é concedida aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar, ou após a bola tocar o teto sobre o campo de jogo estando em jogo num recinto interior.

Não pode ser obtido um gol, diretamente de uma reposição lateral:

- Se a bola entra na baliza adversária – é concedido lançamento de baliza;
- Se a bola entra na baliza do executante – é concedido pontapé de canto.

1. Procedimento

Existem dois tipos de execução:

- Pontapé de linha lateral;
- Lançamento de linha lateral.

Todos os adversários devem encontrar-se a uma distância mínima de 5m do local onde a reposição lateral é executada.

A execução deve ser feita dentro de quatro segundos após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado estarem reunidas as condições para execução.

Se, após a execução do pontapé de linha lateral a bola

Se o recomeço de jogo é retardado por razões táticas, o árbitro apita e inicia a contagem dos quatro segundos, independentemente de o executante da reposição estar ou não, em condições para tal.

No caso de a bola não entrar no campo de jogo após a reposição lateral, os árbitros ordenam a repetição, por um jogador da equipa contrária.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta uma reposição lateral, pontapear ou lançar a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

O executante não pode tocar a bola de novo, até que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Pontapé de linha lateral

No momento da execução, o executante deve:

- Estar de frente para o campo de jogo;
- Ter uma parte de cada pé sobre a linha lateral ou na areia, no exterior da linha lateral;
- Pontapear a bola imóvel, colocada sobre a linha lateral – no ponto onde saiu do campo de jogo – ou sobre a areia e no exterior do campo, junto à linha lateral.

No caso de o pontapé não ser executado a partir da linha lateral, a bola entra em jogo assim que entre no campo de jogo. Se o pontapé é executado sobre a linha lateral, a bola entra em jogo assim que se move claramente.

Lançamento de linha lateral

No momento da execução, o executante deve:

- Estar de frente para o campo de jogo;
- Ter uma parte de cada pé sobre a linha lateral ou na areia, no exterior da linha lateral;
- Lançar a bola com ambas as mãos, por detrás e por cima da cabeça, no ponto onde a bola saiu do campo de jogo.

A bola entra em jogo assim que entra no campo de jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola de novo e antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre, a ser executado no local onde a infração é cometida, desde que ocorrida no meio-campo da equipa defensora da reposição, ou no ponto central, se a infração é cometida no próprio meio-campo. Se o executante cometer uma infração de mão na bola:

- É assinalado um pontapé-livre, a ser executado no local onde a infração é cometida;
- É assinalado um pontapé de penalti, se a infração ocorrer dentro da área de penalti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que nesse caso é assinalado um pontapé-livre, a ser executado no ponto central do campo de jogo.

Um adversário que, de forma incorreta, distraia ou impeça o executante da reposição (inclusive aproximando-se a menos de 5m de distância do local de execução) é advertido por comportamento antidesportivo e, se a reposição tiver sido executada, é concedido um

pontapé-livre, a ser executado no local da infração, desde que ocorrida no meio-campo da equipa defensora do pontapé-livre ou no ponto central, se a infração ocorre no outro meio-campo.

Por qualquer outra infração, incluindo se a reposição lateral não for executada no espaço de quatro segundos, é concedida outra reposição lateral à equipa adversária (que pode optar entre lançamento ou pontapé de linha lateral).

LEI 16 – O LANÇAMENTO DE BALIZA

Um lançamento de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo não pode ser marcado diretamente de um lançamento de baliza. Se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária. Se a bola entrar diretamente na baliza adversária do executante, é concedido um lançamento de baliza a esta equipa.

1. Procedimento

A bola é lançada ou largada a partir de qualquer ponto da área de penalti, pelo guarda-redes da equipa defensora;

- A bola está em jogo logo que, largada ou lançada, se mova claramente;
- A execução deve ser feita dentro de 4 segundos após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado essas condições para execução;
- Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penalti até que a bola esteja em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo guarda-redes executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé-livre, a ser executado no local da infração, se ocorrer no meio-campo adversário ou no ponto central, se a infração ocorrer no meio-campo da equipa do infrator; se o guarda-redes executante cometer uma infração por mão na bola:

- É assinalado um pontapé-livre a ser executado no local da infração, se esta ocorrer no exterior da área de penalti do guarda-redes executante;
- É assinalado um pontapé-livre a ser executado no ponto central, se a infração ocorre dentro da área de penalti do guarda-redes executante.

Se o lançamento de baliza não for executado no espaço de quatro segundos, é concedido um pontapé-livre à equipa adversária, a ser executado no ponto central.

Se, após a execução de um lançamento de baliza, estiverem adversários no interior da área de penalti por não terem tempo de sair da mesma, o jogo deve prosseguir.

Se um adversário que se encontra dentro da área de penalti quando o lançamento de baliza é executado, ou que entra na área de penalti antes de a bola estar em jogo, toca ou disputa a bola antes de esta entrar em jogo, o lançamento de baliza é repetido.

Se um jogador entrar na área de penalti antes de a bola estar em jogo e cometer ou sofrer uma falta, o lançamento de baliza é repetido e o jogador infrator pode ser advertido ou expulso, dependendo da infração.

Por qualquer outra infração a esta Lei, o lançamento de baliza é repetido. Se a infração é cometida pela equipa executante do lançamento, a contagem dos quatro segundos prossegue assim que o guarda-redes estiver em condição de repetir o lançamento.

LEI 17 – O PONTAPÉ DE CANTO

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassa completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

1. Procedimento

- A bola deve ser colocada dentro da área imaginária de canto, do lado mais próximo de onde a bola ultrapassou a linha de baliza;
- O executante do pontapé pode fazer um pequeno monte de areia, para elevar a posição da bola, usando os pés ou a bola;
- A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante;
- A execução deve ser feita dentro de quatro segundos, após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após os árbitros terem sinalizado estarem reunidas as condições para execução;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente; não necessita de sair da área imaginária de canto;
- A bandeirola de canto não pode ser deslocada;
- Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a pelo menos 5m do arco imaginário de canto até que a bola esteja em jogo.

2. Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola de novo e antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre, a ser executado no local da infração, se ocorrer no meio-campo adversário ou no ponto central, se ocorrer no meio-campo da equipa do infrator. Se o executante cometer uma infração de mão na bola:

- É assinalado um pontapé-livre a ser executado no local da infração;
- É assinalado um pontapé de penalti, se a infração ocorrer dentro da área de penalti do executante, a menos que o executante tenha sido o guarda-redes, sendo que, nesse, caso é assinalado um pontapé-livre a ser executado no ponto central.

Se um jogador, ao efetuar de forma correta um pontapé de canto, pontapear a bola deliberadamente contra um adversário a fim de poder em seguida voltar a jogá-la, sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

Por qualquer outra infração a esta lei, incluindo se o pontapé de canto não for executado no espaço de quatro segundos ou a partir da área imaginária de canto, é concedido um lançamento de baliza à equipa adversária. Por qualquer outra infração cometida pela equipa defensora, o pontapé é repetido.

LINHAS DE ORIENTAÇÃO PRÁTICA PARA ÁRBITROS DE FUTEBOL DE PRAIA E REstantes ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

SINALÉTICA	90
POSICIONAMENTO	100
INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES	114
TERMINOLOGIA DE FUTEBOL DE PRAIA	129
TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM	139

SINALÉTICA

O árbitro e os outros elementos da equipa de arbitragem

Os árbitros devem utilizar as sinaléticas listadas abaixo, tendo em consideração que a maioria dos sinais apenas necessitam ser feitos por um dos árbitros, enquanto um dos sinais deve ser feito, em simultâneo, por ambos.

Os árbitros-assistentes devem fazer a sinalética referente às pausas-técnicas (time-out) e da quinta falta acumulada.

Além do sinal "de dois braços" existente para uma vantagem, passa a ser permitido o sinal semelhante de "um só braço", já que nem sempre é fácil para os árbitros correrem com ambos os braços estendidos.

Os árbitros-assistentes devem fazer o sinal sempre que o cronómetro tenha sido parado ou quando um pontapé de saída tenha sido executado incorretamente.

1. Sinalética por um dos árbitros



Pontapé-livre desde o meio-campo atacante



Pontapé-livre a partir do meio-campo do executante ou ponto central imaginário



**Reposição lateral
2 opções**

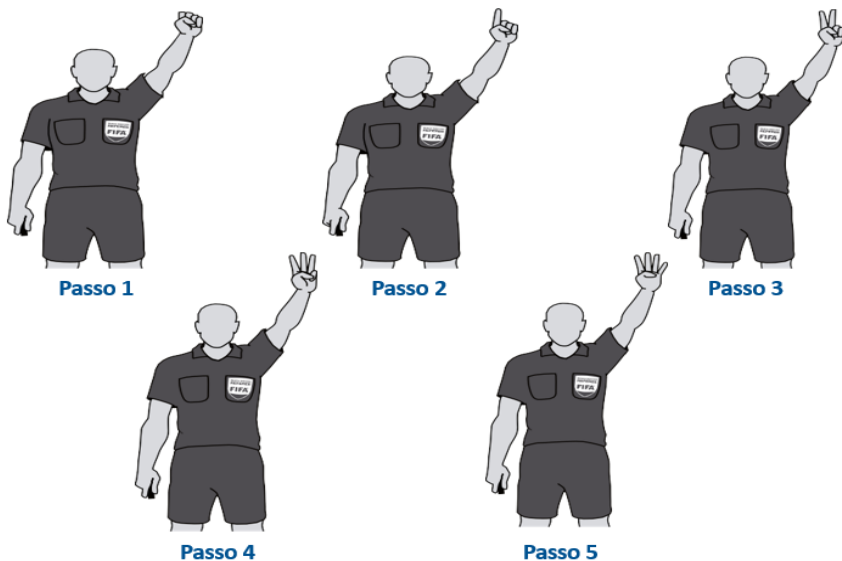


**Pontapé de canto
2 opções**





CONTAGEM DOS 4 SEGUNDOS



Um dos árbitros deve fazer a contagem dos quatro segundos, de forma visível:

- Nos recomços seguintes:
 - pontapés de canto;
 - reposições laterais;

- lançamentos de baliza;
- pontapés-livres;
- Quando o guarda-redes controla a bola no seu meio-campo.

Nas situações seguintes, os árbitros não fazem a contagem dos quatro segundos:

- Pontapés de saída;
- Pontapés de penalti.



Pausa
cronometragem



na Vantagem
(2 braços)



Vantagem
(1 braço)



Advertência
(cartão amarelo)



Expulsão
(cartão Vermelho)

NUMERAÇÃO DOS JOGADORES



Número 1



Número 2



Número 3



Número 4



Número 5



Número 6



Número 7



Número 8



Número 9



Número 10



Número 11



Número 12



Número 13



Número 14



Número 15



(Passo 1) Nr. 30



(Passo 2)



(Passo1) Nr. 52



(Passo 2)

**(Passo 1) Nr. 60****(Passo 2)****(Passo 1) Nr. 84****(Passo 2)****(Passo 1) Nr. 90****(Passo 2)****(Passo 1) Nr. 96****(Passo 2)****(Passo 1)
Nr. do jogador****Autogolo
2 momentos****(Passo 2)
Lado da equipa que sofre**

2. Sinalética por ambos os árbitros, em simultâneo



Primeiro passe ao guarda-redes

Sinalética dos árbitros-assistentes



Pausa na cronometragem



Pontapé de saída incorreto – 3º árbitro



Pontapé de saída incorreto – cronometrista

Sinalética do terceiro árbitro ou árbitro-assistente de reserva, após a obtenção de um golo, na baliza cuja linha de baliza estão a controlar.



(Passo 1)



(Passo 2)

POSICIONAMENTO

1. Posicionamento com a bola em jogo

Recomendações ou instruções:

- O jogo deve decorrer entre ambos os árbitros;
- Para isso, estes devem utilizar um sistema de posicionamento em diagonal;
- Com a movimentação no exterior do campo de jogo e paralelo a este, torna-se mais fácil enquadrar o colega árbitro e o jogo, dentro do campo de visão;
- O árbitro mais próximo do jogo (“zona de ação”, i.e., o espaço onde a bola está a ser jogada em determinado momento) deve encontrar-se dentro do campo de visão do seu colega árbitro, o qual deve focar-se na “zona de influência” (i.e., no espaço onde a bola não se encontra nesse instante, mas onde existe a possibilidade de ser cometida uma infração);
- Um dos árbitros deve movimentar-se na proximidade da ação, de forma a melhor observar, mas sem interferir com o jogo;
- Apenas com o propósito de alcançar um melhor ângulo de visão, os árbitros devem entrar no campo de jogo;
- **AQUILO QUE TEM DE SER OBSERVADO**, nem sempre acontece na proximidade da bola. Os árbitros devem prestar especial atenção a:
 - Agressividade individual em conflitos fora da zona de disputa da bola;
 - Possíveis infrações na área de penalti para onde o jogo se dirige;
 - Infrações ocorridas após a bola ser afastada;
 - As ações seguintes, no jogo (antecipação/prevenção).

2. Posicionamento geral durante o jogo

Recomenda-se que um dos árbitros se movimente na linha ou atrás do penúltimo defensor; ou da bola, nos casos em que esta está mais próxima da linha de baliza do que o penúltimo defensor.

Os árbitros devem movimentar-se sempre de frente para o campo de jogo. Um dos árbitros deve controlar a zona de ação, enquanto o outro controla a zona de influência.

3. Guarda-redes soltando a bola

Um dos árbitros deve alinhar-se com o limite da área de penalti, onde verifica se o guarda-redes não toca a bola pela segunda vez, após a ter posto em jogo, ou se a joga com as mãos ou braços, no exterior da sua área de penalti, enquanto vai sinalizando o número de segundos do guarda-redes, na posse de bola.

No lançamento de baliza, um dos árbitros deve assumir a mesma posição e, assim que este tem a posse de bola no interior da sua área de penalti, inicia a contagem dos quatro segundos. Se o guarda-redes permanece no exterior da sua área de penalti, pode ser advertido por retardar o recomeço de jogo.

Após o guarda-redes soltar ou lançar a bola, os árbitros assumem as movimentações adequadas ao jogo.

4. Situações de “golo/não golo”

Quando um golo é obtido de forma evidente, sem dúvidas na decisão, os árbitros devem olhar-se mutuamente e o árbitro do lado da mesa de cronometragem, após se aproximar dos árbitros-assistentes, comunica através do sinal convencionado, o número do jogador marcador do golo.

Quando um golo é obtido de forma pouco evidente e a bola prossegue em jogo, o árbitro no controlo da linha de baliza, interrompe o jogo apitando e alertando o seu colega árbitro. Em seguida, o árbitro do lado da mesa de cronometragem, após se aproximar dos árbitros-assistentes, comunica através do sinal convencionado, o número do jogador marcador do golo.

Quando uma equipa está a jogar com o guarda-redes adiantado, o terceiro árbitro deve auxiliar os árbitros, controlando a linha de baliza da equipa que joga com o guarda-redes adiantado, com o propósito de dispor de melhor ângulo de visão, nas situações de golo / não golo.

5. Posicionamento em situações em que a bola não está em jogo

A melhor posição é aquela desde onde os árbitros tomam as decisões corretas e dispõem de uma visão perfeita do jogo e dos jogadores. As orientações acerca do posicionamento são fundamentadas em probabilidades, devendo existir uma adaptação, de acordo com as informações recolhidas acerca das equipas, jogadores e outras incidências prévias.

As posições sugeridas aos árbitros, nos gráficos abaixo, são básicas; enquanto algumas são recomendadas, outras são obrigatórias. A referência a “zona” é feita com o propósito de salientar que qualquer das posições recomendadas, são na verdade, aquelas que permitem aos árbitros que controlam as mesmas, otimizar a sua eficiência. As zonas são flexíveis ou dinâmicas – mais largas ou mais curtas – desenhadas de acordo com as circunstâncias.

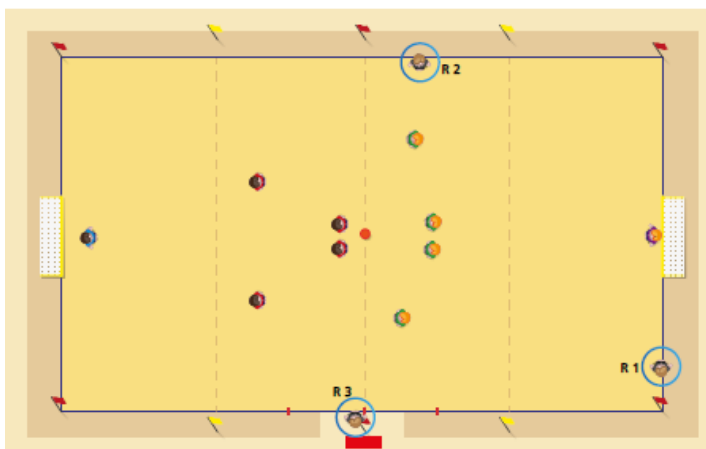
6. Posicionamento em cenários específicos

1. Posicionamento em pontapés de saída (1)

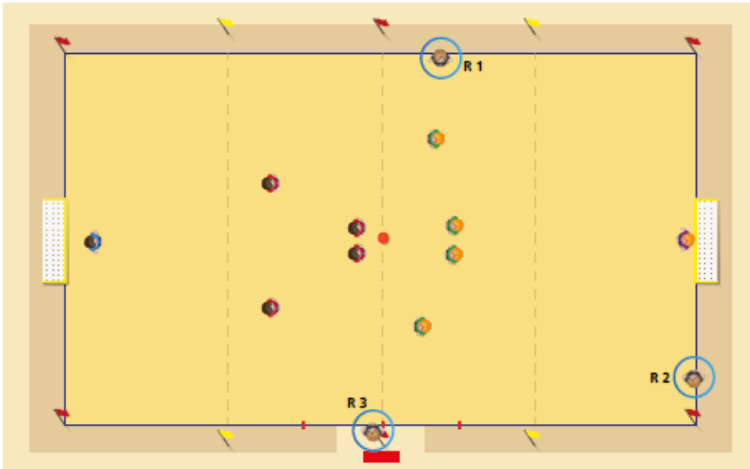
Nos pontapés de saída um dos árbitros deve posicionar-se sobre a linha de baliza, do lado das zonas de substituições, onde verifica se a bola ultrapassa a linha de baliza.

O outro árbitro posiciona-se na linha lateral oposta, sobre a marca de 5 m, onde se assegura que os defensores não transpõem esta distância. Este árbitro presta também atenção a eventual indicação do terceiro árbitro, de que possa ter sido cometida infração ao pontapé de saída, apitando sempre que tenha de ser executado um pontapé de saída.

O terceiro árbitro deve posicionar-se na direção da linha imaginária de meio-campo, onde auxilia os árbitros no controlo da posição correta da bola, assegurando ainda que todos os jogadores (exceto o executante), permanecem na sua metade do campo de jogo. O terceiro árbitro ergue um braço, no caso de ser cometida uma infração pela equipa executante do pontapé de saída. Nestes casos, o cronometrista não aciona o cronómetro e sinaliza, com o sinal acústico, informando os árbitros da necessidade de repetição do pontapé de saída.



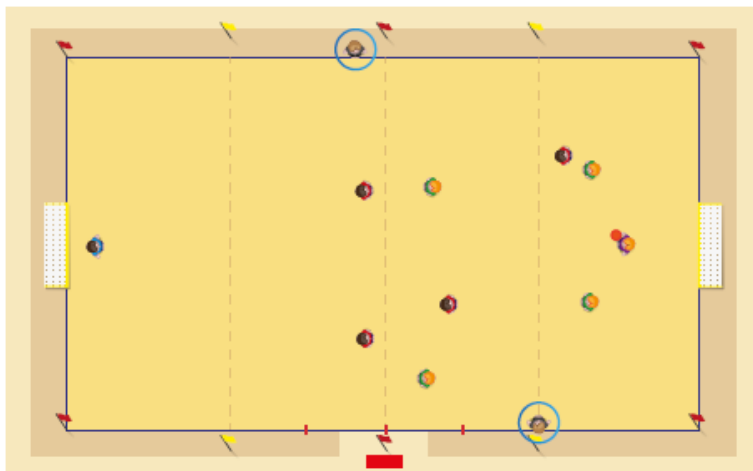
2. Posicionamento em pontapés de saída (2)



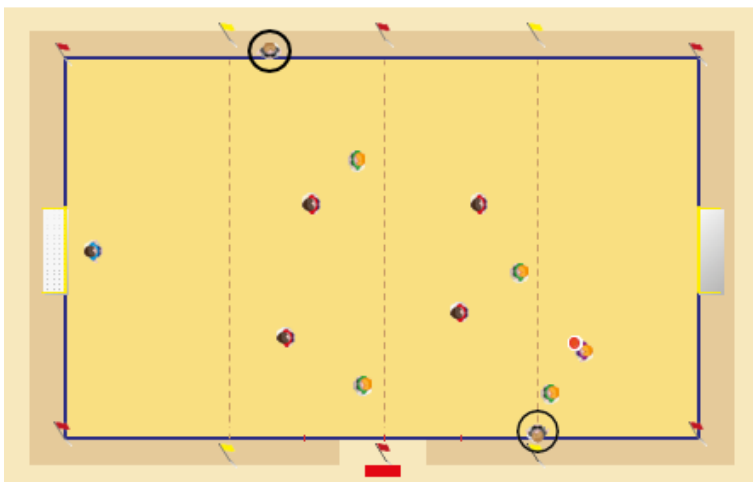
3. Posicionamento – lançamento de baliza (1)

- a) Um dos árbitros deve priorizar a verificação de a bola estar no interior da área de penalti.
 - Ainda que a bola não esteja no interior da área, os árbitros podem iniciar a contagem dos quatro segundos, se consideram que o guarda-redes tem reunidas as condições para a execução do lançamento de baliza ou se demora a tomar a posse da bola por razões táticas.
 - Se a equipa executante de um lançamento de baliza decide substituir o seu guarda-redes, o árbitro e após apitar, inicia a contagem dos quatro segundos, esteja a bola ou não, no interior da área de penalti. Não estando a bola no interior da área de penalti, o terceiro árbitro ou um “apanha-bolas” devem lançar de imediato uma bola para o interior dessa área.
- b) Quando a bola está no interior da área de penalti, o árbitro que controla a execução, deve adotar uma posição alinhada com o limite da área de penalti para verificar que o guarda-redes tem condições para a execução do lançamento de baliza e que os seus adversários se encontram fora da área de penalti. Iniciam então a contagem dos quatro segundos, a menos que a bola já tenha sido posta em jogo, de acordo com o ponto anterior.

- c) Em seguida, o árbitro que controlou o lançamento de baliza, deve adotar a posição adequada ao controlo do jogo, o que deve ser sempre a sua prioridade.

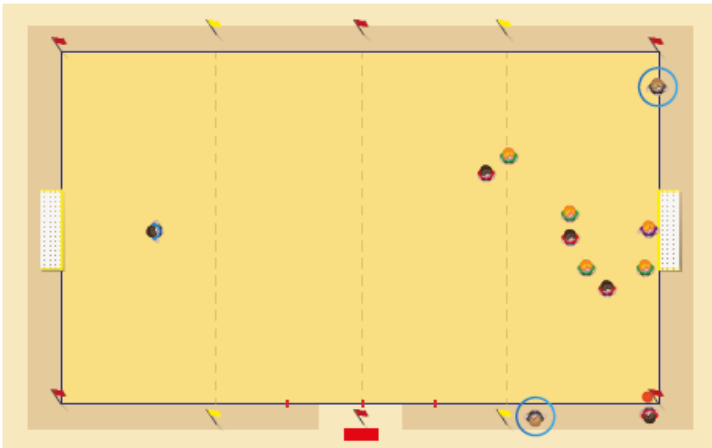


4. Posicionamento – lançamento de baliza (2)

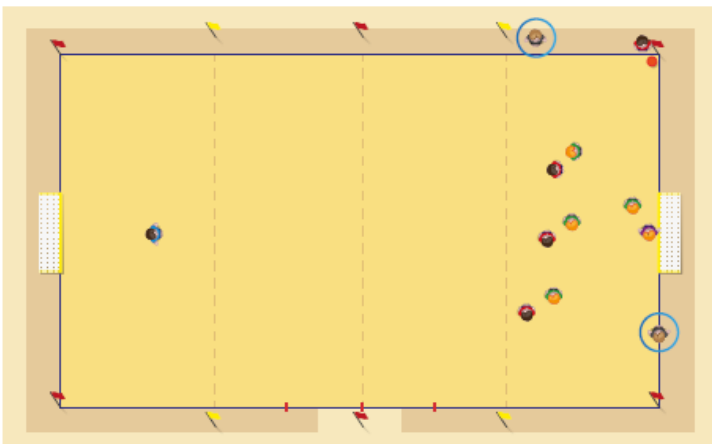


5. Posicionamento – pontapé de canto (1)

No pontapé de canto, o árbitro na proximidade do local de execução, posiciona-se na linha lateral a uma distância de cerca de 6 a 8 m do arco imaginário de canto. Desde esta posição, controla se a bola é colocada corretamente na área imaginária de canto e se os adversários do executante estão a respeitar a distância mínima de 5 m do arco imaginário de canto. O outro árbitro deve adotar uma posição, na mesma linha de baliza onde o pontapé de canto é executado, mas na linha lateral oposta e no vértice desenhado por ambas as linhas. Desde esta posição, controla a bola e a conduta dos jogadores.



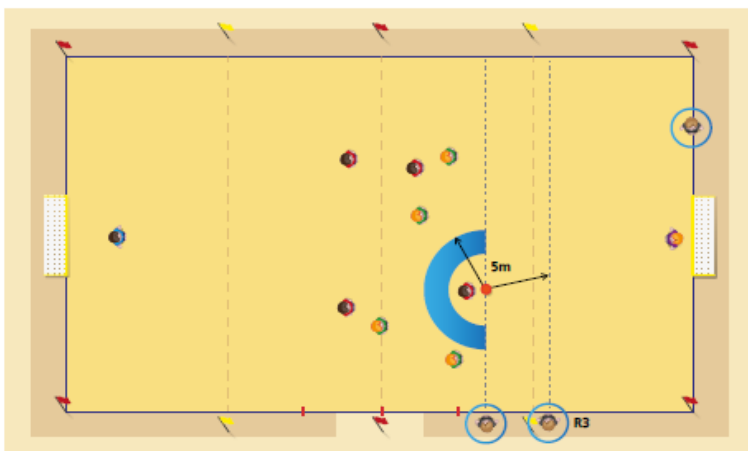
6. Posicionamento – pontapé de canto (2)



7. Posicionamento – pontapé-livre na metade adversária do campo de jogo

Num pontapé-livre a ser executado no meio-campo adversário, o árbitro que controla a execução, posiciona-se sobre a linha lateral, alinhado com o local da execução, de onde verifica o correto posicionamento da bola, assim como controla a posição dos jogadores, durante a execução. O outro árbitro assume uma posição sobre a linha de baliza, o que deve ser sempre a sua prioridade. Ambos os árbitros deverão seguir a trajetória da bola.

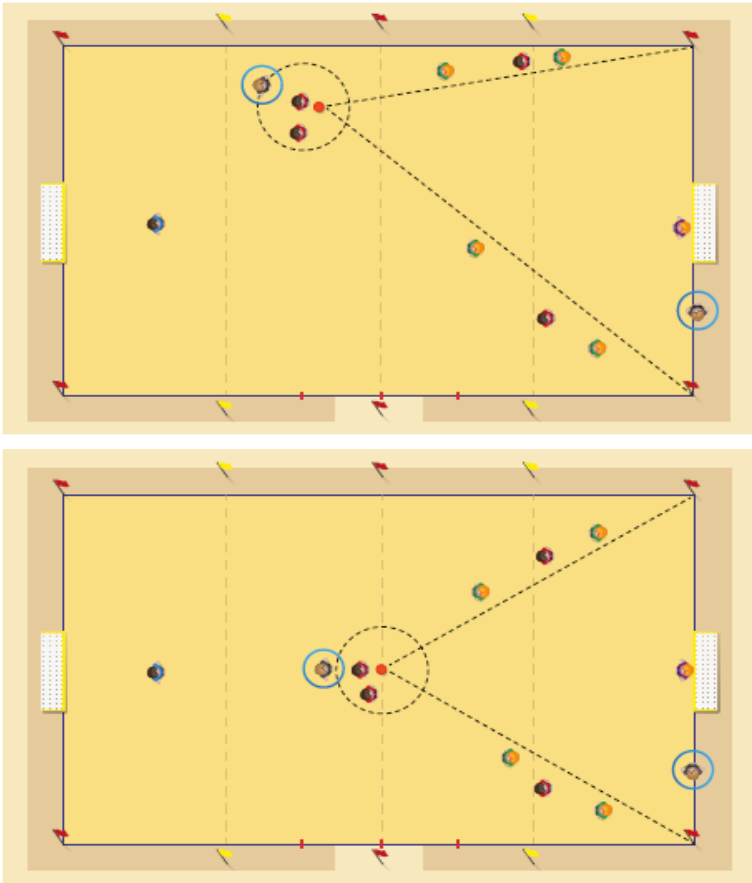
No caso de o pontapé-livre ser executado a menos de 5 m da linha imaginária da área de penalti, o terceiro árbitro posiciona-se na linha lateral a 5 m do outro árbitro e na direção da baliza defensiva, para controlar se o guarda-redes defensor respeita a distância.



8. Posicionamento – pontapé-livre na própria metade do campo ou no ponto central imaginário

Num pontapé-livre a ser executado no próprio meio-campo ou no ponto central imaginário, o árbitro que controla a execução, posiciona-se à frente da bola e garante que os jogadores defensores respeitem a distância de 5 m da bola e fora da área imaginária entre a bola e as bandeiras de canto. Além disso, garantem que os colegas do executante se posicionam fora da área imaginária entre a bola e as bandeiras de canto e o correto posicionamento da bola. Após orientar este procedimento, este árbitro desloca-se para atrás da bola sem perturbar o executante, apitando para autorizar a execução do pontapé-livre, ou para indicar qualquer infração que ocorra após a autorização da execução (antes

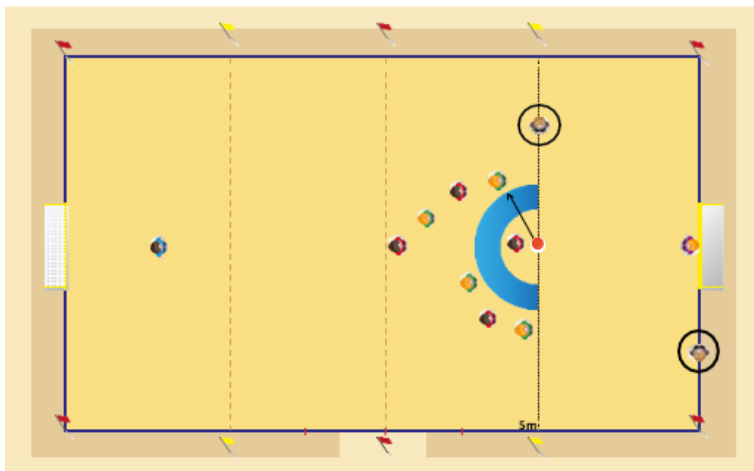
ou após a execução do pontapé-livre). O outro árbitro assume uma posição sobre a linha de baliza, o que deve ser sempre a sua prioridade. Ambos os árbitros deverão seguir a trajetória da bola.



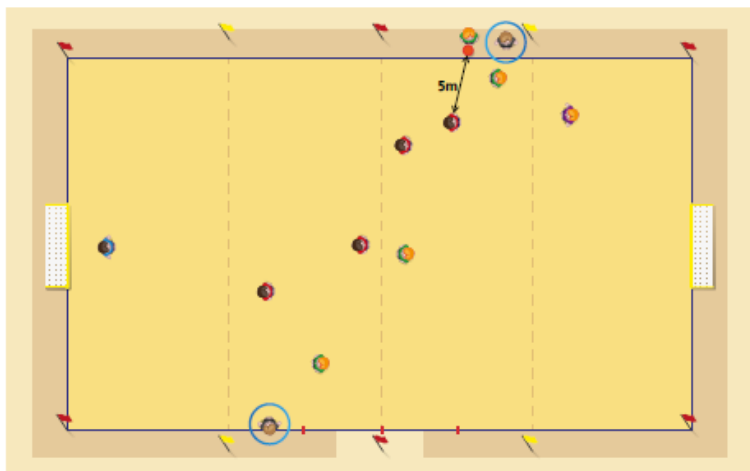
9. Posicionamento – pontapé de penalty

Um dos árbitros posiciona-se alinhado com a marca imaginária de penalti, onde verifica que a bola é colocada corretamente, identifica o executante e controla a distância dos outros jogadores, durante a execução. Este árbitro não autoriza a execução até que tudo esteja cumprido, podendo ser auxiliado pelo seu colega árbitro, se necessário.

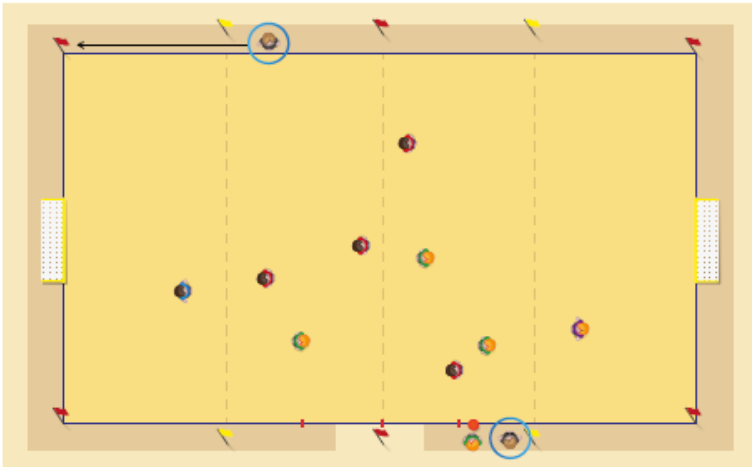
O outro árbitro deve posicionar-se sobre a linha de baliza, onde verifica se a bola ultrapassa a linha de baliza. Nos casos em que o guarda-redes defensor não cumpre com as imposições descritas na Lei 14 e a bola não entra na baliza, este árbitro deve erguer o braço; então, o outro árbitro apitará para ordenar a repetição do pontapé de penalti.



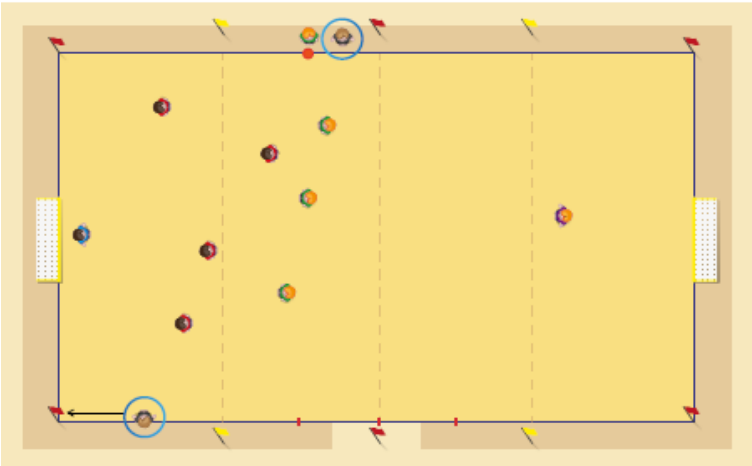
10. Posicionamento – reposição lateral (1)



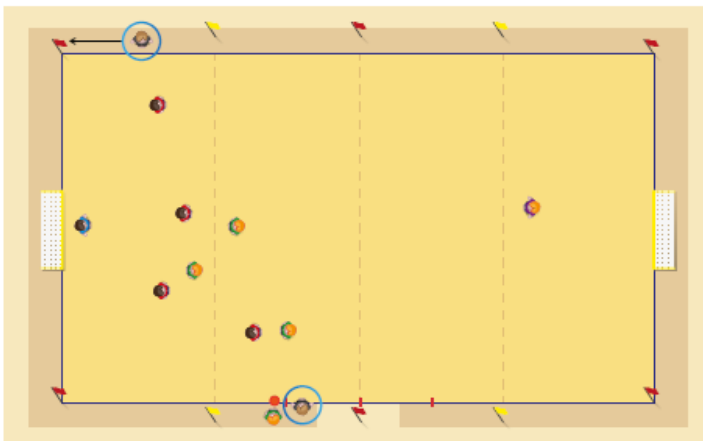
11. Posicionamento – reposição lateral (2)



12. Posicionamento – reposição lateral (3)



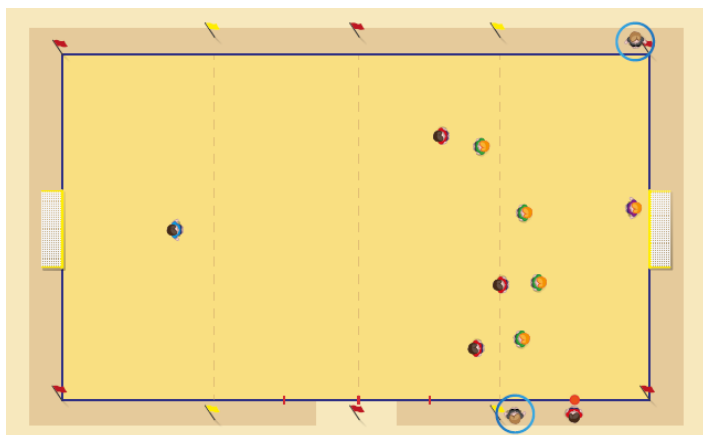
13. Posicionamento – reposição lateral (4)



14. Posicionamento – reposição lateral (5)

Numa reposição lateral próximo da área imaginária de canto a favor da equipa atacante, o árbitro no controlo da execução adota uma posição a uma distância aproximada de 5 m. Desde este local, controla se a execução é feita de acordo com o procedimento, assim como se a distância mínima até ao local é respeitada pelos adversários do executante.

O outro árbitro deve adotar uma posição no mesmo lado do campo, na linha lateral oposta e no vértice desenhado por esta linha lateral e pela linha de baliza. Desde esta posição, controla a bola e a conduta dos jogadores.



15. Posicionamento – pontapés da marca imaginária de penalti, para determinar o vencedor de um jogo ou de uma eliminatória

O árbitro deve adotar uma posição sobre a linha de baliza, a aproximadamente 2 m da baliza. A sua prioridade deve ser verificar se a bola ultrapassa completamente a linha de baliza e se o guarda-redes cumpre com as imposições descritas na Lei 14.

Quando é evidente que a bola ultrapassa completamente a linha de baliza, os árbitros devem olhar-se mutuamente e confirmar a não existência, de alguma infração. Nos casos em que o guarda-redes defensor não cumpre com as imposições descritas na Lei 14 e a bola não entra na baliza, o árbitro deve erguer o braço; então, o segundo árbitro apitará para ordenar a repetição do pontapé de penalti.

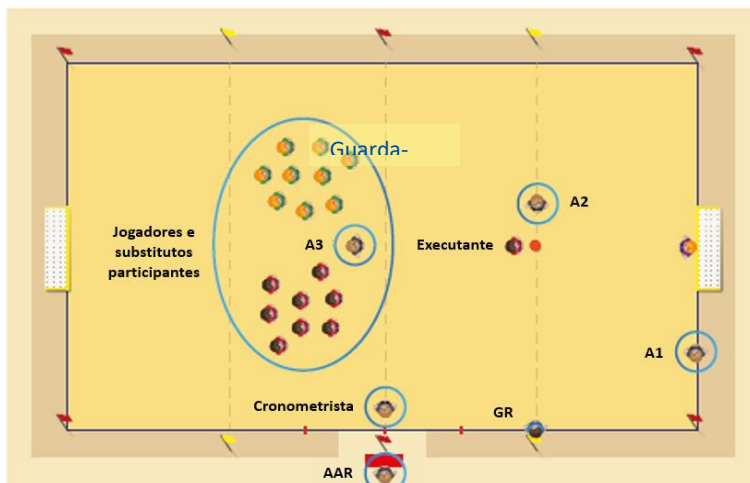
O segundo árbitro deve adotar uma posição alinhada com a marca imaginária de penalti, a uma distância aproximada de 3 m, desde onde verifica a posição correta da bola e do guarda-redes colega do executante, após o que dá autorização para a execução com o apito.

O terceiro árbitro deve adotar uma posição na zona central do campo, onde controla os demais jogadores e os substitutos de ambas as equipas participantes no procedimento.

O cronometrista mantém a sua posição, na mesa de cronometragem, de forma a garantir que todos os elementos oficiais e jogadores excluídos do procedimento e de ambas as equipas se comportam de forma correta, assim como a recolocar o painel do resultado em 0-0 e a registar o resultado dos pontapés nesse painel.

Estando nomeado árbitro-assistente de reserva, o cronometrista posiciona-se em frente à mesa de cronometragem, de forma a garantir que os elementos oficiais e os demais jogadores excluídos do procedimento e de ambas as equipas, se comportam de forma correta. O árbitro-assistente de reserva assume as funções do cronometrista, na mesa de cronometragem (incluindo o acto de recolocar o painel de resultado em 0-0, registando aí o resultado dos pontapés).

Todos os elementos da equipa de arbitragem registam os pontapés executados, assim como os números dos executantes.



16. Posicionamento – os árbitros na troca de ala de atuação

É permitido aos árbitros trocar de ala de atuação sempre que consideram que, com isso, podem causar impacto positivo no jogo. No entanto, devem ter em consideração o seguinte:

- Não deve ser efetuada a troca com a bola em jogo;
- Por princípio, a troca pode apenas acontecer quando o árbitro assinala um pontapé-livre, na metade longitudinal oposta, do campo de jogo;
- Logo que o decorrer do jogo o permita, os árbitros podem voltar às posições originais.

17. Posicionamento – terceiro árbitro (ou árbitro-assistente de reserva) quando uma ou ambas as equipas jogam com o guarda-redes adiantado

Quando uma equipa joga com o guarda-redes adiantado, o 3º árbitro (ou o árbitro-assistente de reserva) controla a linha de baliza da equipa atacante. No caso de ser marcado um golo nessa baliza, deve sinalizar esse golo com a sinalética descrita anteriormente.



...

INTERPRETAÇÃO E RECOMENDAÇÕES

LEI 5 – Os árbitros

Poderes e deveres

Os árbitros devem entender que, sendo o Futebol de Praia um desporto competitivo, o contacto físico entre jogadores é um aspeto normal, aceitável e que faz parte do jogo. Contudo, se os jogadores não respeitam as Leis de Jogo do Futebol de Praia e os princípios do desportivismo, ou seja, do *fair-play*, os árbitros devem tomar as medidas adequadas para garantir que isso seja respeitado.

Os árbitros têm autoridade para advertir ou expulsar jogadores ou elementos oficiais nos intervalos e depois do jogo terminar, assim como durante as interrupções do prolongamento e os pontapés da marca imaginária de penalti.

Vantagem

Os árbitros podem aplicar a vantagem sempre que se cometa uma infração e as Leis de Jogo do Futebol de Praia não proíbam explicitamente esta aplicação da vantagem. Por exemplo, é permitida num lançamento de baliza com jogadores adversários do guarda-redes executante dentro da área de penalti, se este pretende executar rapidamente; no entanto, não é permitida a sua aplicação numa reposição lateral executada incorretamente.

Não é permitida a aplicação da vantagem por infrações ao abrigo da regra dos quatro segundos, com exceção da infração cometida pelo guarda-redes, com a bola em jogo, na sua metade do campo de jogo e a sua equipa perde de imediato a posse da bola. Nas demais situações referentes a esta regra (pontapés-livres, reposições laterais, lançamentos de baliza e pontapés de canto), os árbitros não podem aplicar a vantagem.

Os árbitros devem considerar as situações seguintes, para a sua decisão de aplicar ou não a vantagem:

- A gravidade da infração: quando esta implica uma expulsão, o jogo deve ser interrompido e os árbitros devem expulsar o jogador, a menos que estejam perante uma clara oportunidade de golo;
- O local onde a infração é cometida: quanto mais próxima da baliza adversária, tanto mais real é a vantagem;
- As probabilidades de um ataque prometededor imediato;
- O ambiente em que decorre o jogo.

A decisão de sancionar a infração inicial deve ser tomada nos segundos seguintes à sua ocorrência, mas não se pode retroceder se a sinalética descrita anteriormente não tiver sido previamente executada ou se tiver sido permitida outra jogada.

Se a infração implica uma advertência, esta deve ser efetuada na próxima interrupção do jogo. Contudo, a menos que exista uma clara situação de vantagem, é recomendado que os árbitros interrompam o jogo e advertam de imediato o infrator. No caso de a advertência não ser efetuada na interrupção do jogo seguinte, não pode ser efetuada mais tarde.

Infrações simultâneas

Quando cometidas mais do que uma infração em simultâneo, os árbitros punem aquela que é mais grave em termos de sanção, do seu recomeço, da dureza física e do impacto tático.

Interferência externa

Os árbitros devem interromper o jogo se um espetador faz soar um apito, se consideram que essa ação interfere no jogo, por exemplo, se um jogador agarra a bola com as mãos. Sendo o jogo interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti (ver Lei 8).

Contagem dos quatro segundos com a bola em jogo

Sempre que o guarda-redes está de posse de bola, estando esta em jogo e no meio-campo do guarda-redes, o árbitro no controlo dessa ação deve fazer de forma visível a contagem dos quatro segundos.

Recomeço do jogo

Os árbitros devem garantir que os recomeços de jogo são efetuados de forma rápida e não permitem que sejam retardados por questões táticas (pontapés de linha lateral, lançamentos de baliza, pontapés de canto ou pontapés-livres). Em recomeços de jogo normais, iniciam a contagem dos quatro segundos sem necessidade de utilizar o apito. Se os árbitros consideram que o reinício está a ser atrasado por razões táticas, devem apitar

e então iniciar a contagem dos quatro segundos, independentemente de o jogador que efetua o recomeço estar pronto ou não. Nas situações em que a contagem dos quatro segundos não é aplicável (pontapés de saída e pontapés de penalti), um jogador que retarde o recomeço de jogo deve ser advertido.

É permitida a presença de pessoas em redor do campo de jogo de forma a facilitar o recomeço rápido e a fluidez do jogo.

Uso do apito

O uso do apito é obrigatório para:

- Executar o pontapé de saída;
 - no início de cada um dos períodos do jogo (primeiro, segundo, terceiro e prolongamento, quando jogado);
 - após cada golo;
- Interromper o jogo:
 - para assinalar um pontapé-livre ou um pontapé de penalti;
 - para suspender ou dar o jogo por terminado, assim como para confirmar o final do período, após indicação do sinal sonoro do cronometrista;
- Recomeçar o jogo:
 - na execução dos pontapés-livres;
 - na execução dos pontapés de penalti;
- Recomeçar o jogo interrompido devido a:
 - advertência ou expulsão por uma incorreção;
 - lesão de um ou vários jogadores.

O uso do apito não é necessário para:

- Interromper o jogo:
 - para assinalar um lançamento de baliza, um pontapé de canto ou reposição lateral (sendo obrigatório nas situações dúbias);
 - para validar um golo (sendo obrigatório nas situações dúbias da bola entrar ou não na baliza);

- Recomeçar o jogo:
 - na execução de um lançamento de baliza, de um pontapé de canto ou reposição lateral em que a distância mínima de 5 m não é solicitada;
- Recomeçar o jogo com um lançamento de bola ao solo.

O uso muito frequente e desnecessário do apito enfraquece o seu impacto quando é realmente necessário. Quando a equipa que beneficia de uma reposição lateral ou de um pontapé de canto solicita que seja respeitada a distância mínima de 5 m, pelos seus adversários, ou o posicionamento correto num lançamento de baliza, os árbitros devem informar claramente os jogadores de que o jogo não recomeça antes da sua autorização com o apito. Se esta sua determinação não é acatada e o jogo recomeça antes da sua autorização, o executante é advertido por retardar o recomeço do jogo.

Se um dos árbitros apita por engano no decurso do jogo, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que aquela ação interfere com o jogo. Neste caso, o jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo, no local onde aquela se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti (ver Lei 8). Se o som do apito não interfere com o jogo, os árbitros devem dar claros e manifestos sinais de que o jogo deve prosseguir.

Linguagem corporal

A linguagem corporal é uma ferramenta que o árbitro usa para:

- O ajudar a controlar o jogo;
- Mostrar autoridade e autodomínio.

A linguagem corporal não é uma forma de explicar uma decisão.

LEI 6 – Os outros elementos da equipa de arbitragem

Deveres e responsabilidades

O terceiro árbitro e o cronometrista auxiliam os árbitros no controlo do jogo em conformidade com as Leis de Jogo do Futebol de Praia. Também assistem os árbitros noutros aspetos da direção do jogo, sempre que solicitado e sob o controlo dos árbitros. Isto inclui responsabilidades como:

- Inspeccionar o campo de jogo, as bolas a utilizar e o equipamento dos jogadores;
- Determinar se foram solucionados problemas com o equipamento ou em casos de hemorragia;
- Verificar os procedimentos de substituição;
- Garantir os registos do controlo do tempo, golos, advertências e expulsões.

Posicionamento dos árbitros-assistentes e trabalho de equipa

1. Pontapé de saída

O terceiro árbitro posiciona-se na linha lateral, na interceção com a linha imaginária de meio-campo, desde onde verifica:

- O correto posicionamento dos substitutos, elementos oficiais e demais pessoas, assim como se todos os jogadores com exceção do executante, se encontram na sua metade do campo;
- Se o pontapé de saída é executado de forma correta.

O cronometrista, sentado na sua posição, verifica se o pontapé de saída é executado corretamente.

2. Posicionamento global durante o jogo

O terceiro árbitro verifica o correto posicionamento dos substitutos, elementos oficiais e demais pessoas. Para isso, pode movimentar-se ao longo da linha lateral, em caso de necessidade, mas sem entrar no campo de jogo.

O cronometrista sentado na sua posição, assegura que o cronómetro é acionado ou parado, de acordo com o decurso do jogo.

3. Substituições

O terceiro árbitro verifica o uso correto do equipamento dos substitutos e que as substituições cumprem com o estabelecido. Para isso, pode movimentar-se ao longo da linha lateral, em caso de necessidade, mas sem entrar no campo de jogo.

4. Pontapés da marca imaginária de penalti

Quando não existe árbitro-assistente de reserva, o terceiro árbitro deve posicionar-se no meio-campo contrário àquele onde se vão executar os pontapés da marca imaginária de penalti, com os jogadores e substitutos participantes no procedimento. Desde esse local, controla o comportamento dos referidos jogadores e garante que nenhum executante repete um pontapé antes de que todos os jogadores e substitutos habilitados da sua equipa o tenham feito.

Sendo nomeado um árbitro-assistente de reserva deve posicionar-se na mesa de cronometragem, com o intuito de recolocar o painel de resultado em 0-0, registando aí o resultado dos pontapés.

Todos os elementos da equipa de arbitragem registam os pontapés executados, assim como os números dos executantes.

Sinalética dos árbitros-assistentes (obrigatória)

Se o terceiro árbitro está no controlo da linha de baliza, quando uma ou ambas as equipas jogam com o guarda-redes adiantado e a bola entra nessa baliza que controla, o terceiro árbitro ergue o seu braço e de imediato aponta para o centro do campo, informando os árbitros da obtenção de um golo.

Sinal acústico

O sinal acústico é um sinal essencial num jogo de Futebol de Praia, devendo ser utilizado apenas em casos de necessidade e por forma a chamar à atenção dos árbitros.

As situações seguintes exigem a sua utilização:

- No final dos períodos do 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;
- Na comunicação de comportamentos incorretos por parte de substitutos ou elementos oficiais;
- Na comunicação de uma irregularidade no procedimento de substituição;
- Na comunicação de um equívoco disciplinar cometido pelos árbitros;
- Na comunicação de uma interferência externa.

Se, no decurso do jogo, o cronometrista faz soar o sinal sonoro por engano, os árbitros devem interromper o jogo se consideram que aquela ação interfere com o jogo. Neste caso, o jogo deve recomeçar com um lançamento de bola ao solo, no local onde aquela se encontrava no momento da interrupção, a menos que esta estivesse no interior da área de penalti (ver Lei 8). Se o sinal sonoro não interfere com o jogo, os árbitros devem dar claros e manifestos sinais de que o jogo deve prosseguir.

Cronómetro

Se o cronómetro não funcionar corretamente, os árbitros-assistentes devem informar os árbitros desse facto. O cronometrista deve continuar a cronometragem do jogo com recurso a um cronómetro manual. Neste caso, os árbitros-assistentes permitem a presença de um elemento oficial de cada equipa a seu lado, mantendo-os informados do tempo real de jogo.

Se após uma interrupção do jogo, o cronometrista se esquece de acionar o cronómetro, os árbitros ordenam a adição do tempo indevidamente cronometrado.

Nos recomeços, o cronómetro é acionado da seguinte forma:

- Pontapé de saída – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Lançamento de baliza – após o guarda-redes soltar a bola das mãos, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de canto – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Reposição lateral (com o pé) – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Reposição lateral (com as mãos) – após a bola ser lançada para o interior do campo de jogo, de acordo com o procedimento;
- Pontapé-livre – após a bola ser pontapeada e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Pontapé de penalti – após a bola ser pontapeada para a frente e se ter movido claramente, de acordo com o procedimento;
- Lançamento de bola ao solo – após um dos árbitros ter largado a bola das mãos e esta ter tocado a areia, de acordo com o procedimento.

LEI 8 – O começo e recomeço de jogo

Pontapés de saída

Os árbitros não necessitam confirmar junto dos guarda-redes ou de qualquer jogador, antes de autorizar a execução do pontapé de saída.

LEI 12 – Faltas e Incorreções

Carregar um adversário

A ação de carregar representa uma disputa pelo espaço utilizando o contacto físico, estando a bola à distância jogável, mas sem utilizar os braços ou os cotovelos. É uma infração carregar um adversário:

- De forma imprudente;
- De forma negligente;
- Com o recurso a força excessiva.

Agarrar um adversário

Agarrar um adversário inclui a ação de evitar que o seu adversário se possa movimentar livremente, utilizando as mãos, os braços ou o corpo.

Os árbitros devem intervir preventivamente e agir com firmeza nestas infrações de “agarrar o adversário”, especialmente dentro da área de penalti e quando se prepara a execução de pontapés de canto, de reposições laterais ou pontapés-livres.

Na gestão destas situações, os árbitros:

- Admoestam qualquer jogador que agarre um adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Advertem o jogador se ele continuar a agarrar o adversário antes de a bola entrar em jogo;
- Concedem pontapé-livre ou pontapé de penalti e advertem o infrator se a infração ocorre após a bola estar em jogo.

Se um defensor começa a agarrar o adversário fora da área de penalti e continua a agarrá-lo dentro da mesma, os árbitros assinalam pontapé de penalti.

Sanções disciplinares

- Um jogador que agarra um adversário para evitar que este adquira a posse de bola ou se coloque numa posição vantajosa, deve ser advertido por comportamento antidesportivo;
- Um jogador que agarra um adversário, anulando uma clara oportunidade de golo da equipa adversária, deve ser expulso;
- Nas demais situações em que um jogador agarra um adversário, não deve ser tomada nenhuma medida disciplinar.

Recomeço do jogo

Deve ser concedido um pontapé-livre a ser executado no local da infração ou um pontapé de penalti se a infração é cometida no interior da área de penalti da equipa do infrator, à equipa adversária desta.

Jogar a bola com a mão

Sanções disciplinares

Existem circunstâncias onde se exige uma advertência por comportamento antidesportivo quando um jogador joga a bola com a mão, por exemplo, quando:

- Interfere com ou interrompe um ataque prometededor da equipa adversária;
- Tenta marcar um golo jogando deliberadamente a bola com a mão;
- Tenta negar um golo à equipa adversária ou uma clara oportunidade de golo por uma infração de mão na bola, quando o seu guarda-redes não se encontra na sua área de penalti, não conseguindo os seus intentos.

No entanto, um jogador que impede um golo ou anula uma clara oportunidade de golo jogando deliberadamente a bola com a mão, deve ser expulso. Tal sanção não resulta da ação do jogador de tocar intencionalmente a bola com a mão, mas da intervenção inaceitável e desleal de impedir a marcação de um golo do adversário.

Recomeço de jogo

- Deve ser concedido um pontapé-livre a ser executado no local da infração ou um pontapé de penalti se a infração é cometida no interior da área de penalti da equipa do infrator, à equipa adversária desta.

Fora da sua área de penalti, o guarda-redes está sujeito às mesmas restrições que os restantes jogadores, no que diz respeito a jogar a bola com as mãos.

Dentro da sua área de penalti, o guarda-redes não pode ser punido com pontapé de penalti, por jogar a bola com a mão, exceto se a infração se deve ao arremesso de um objeto contra a bola ou por promover um contacto com a bola utilizando um objeto agarrado nas mãos.

Contudo, o guarda-redes pode ser culpado de algumas infrações puníveis com um pontapé-livre.

Infrações cometidas pelo guarda-redes

Estar de posse de bola significa que o guarda-redes tem o controlo da bola. O guarda-redes é considerado como estando em controlo da bola quando a toca com qualquer parte do corpo, exceto nas situações em que a bola ressalta do seu corpo.

Não é permitido ao guarda-redes ficar de posse de bola por mais de quatro segundos, no seu meio-campo, nestas circunstâncias:

- Com as mãos e/ou braços (no interior da sua área de penalti);
- Com os pés (em qualquer ponto do seu meio-campo).

Em qualquer destas situações, o árbitro no controlo da ação deve fazer de forma notória e visível a contagem dos quatro segundos.

Recomeço de jogo

- Pontapé-livre.

Infrações cometidas sobre o guarda-redes

Logo que o guarda-redes ganha a posse de bola com as mãos, nenhum adversário pode disputá-la.

É infração:

- Impedir que o guarda-redes liberte a bola das mãos;
- Jogar ou tentar jogar a bola, quando o guarda-redes a sustém na palma da mão;
 - Um jogador que pontapeia ou tenta pontapear a bola quando o guarda-redes está em processo de a soltar das mãos deve ser sancionado pela prática de jogo perigoso;
- Impedir de maneira desleal, o movimento do guarda-redes, por exemplo, na execução de um pontapé de canto.

Quando um atacante adversário de um guarda-redes provoca um contacto físico dentro da área de penalti deste, não pressupõe que seja cometida qualquer infração, exceto se o atacante salta sobre, carrega ou empurra o guarda-redes de maneira imprudente, negligente ou com recurso a força excessiva.

Recomeço de jogo

Se o jogo é interrompido por uma infração cometida sobre o guarda-redes de acordo com o descrito nos parágrafos anteriores e não sendo aplicada a vantagem, o jogo deve recomeçar com pontapé-livre.

Prática de jogo perigoso

A prática de jogo perigoso não implica a existência de contacto físico entre os jogadores. Ao existir contacto físico, a ação converte-se numa infração punível com pontapé-livre a ser executado no local da infração ou pontapé de penalti. Em caso de contacto físico, os árbitros devem considerar seriamente a possibilidade de também ter sido cometido um ato de comportamento antidesportivo, no mínimo.

Sanções disciplinares

- Se um jogador joga de forma perigosa numa disputa de bola “normal”, os árbitros não tomam qualquer medida disciplinar. Se a ação configura um risco óbvio de lesão, os árbitros devem advertir o jogador por fazer uma entrada contra um adversário de forma negligente;
- Se um jogador impede uma clara oportunidade de golo jogando de forma perigosa, os árbitros expulsam-no.

Recomeço de jogo

- Deve ser concedido um pontapé-livre a ser executado no ponto central imaginário, se a infração é cometida no meio-campo da equipa do infrator ou um pontapé-livre no local da infração, se esta é cometida no meio-campo adversário.

No caso de existir contacto ou se os árbitros consideram que a disputa de bola foi feita de forma imprudente, negligente ou com recurso a força excessiva, foi cometida uma infração de diferente natureza, punível com pontapé-livre a ser executado no local da infração ou pontapé de penalti.

Manifestar desacordo por palavras ou ações

Um jogador ou substituto culpado de discordar protestando (verbalmente ou não) contra as decisões dos árbitros ou árbitros-assistentes, deve ser advertido.

O capitão de equipa não tem estatuto especial ou qualquer privilégio de acordo com as Leis de Jogo do Futebol de Praia, devendo atuar com um certo grau de responsabilidade no que respeita à conduta da sua equipa.

Todo o jogador ou substituto que invista sobre um elemento da equipa de arbitragem ou seja culpado de empregar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros, deve ser expulso.

Retardar o recomeço do jogo

Os árbitros devem advertir o jogador que retarde o recomeço do jogo, com recurso às seguintes táticas dilatórias:

- Execute um pontapé-livre antes do árbitro apitar, com o propósito deliberado de forçar os árbitros a ordenar a repetição;
- Pontapeie ou transporte a bola para longe do local do recomeço, após interrupção do jogo;
- Atrase a saída do campo de jogo, após ter entrado a equipa médica para avaliar uma lesão sofrida;
- Provoque um conflito por tocar deliberadamente a bola, após o jogo ter sido interrompido pelos árbitros.

Simulação

Qualquer jogador que tente ludibriar os árbitros ao fingir ter sofrido falta ou estar lesionado, é culpado de simulação e deve ser punido por comportamento antidesportivo. Se o jogo é interrompido por esse motivo, o jogo deve recomeçar com um pontapé-livre.

Confrontações massivas

Nas situações de confrontação massiva:

- Os árbitros devem identificar e lidar com rapidez e eficiência relativamente aos elementos que iniciaram o conflito;
- Os árbitros devem adotar uma boa posição em relação ao conflito, de forma que todos os incidentes possam ser claramente vistos e as incorreções possam ser identificadas;
- O terceiro árbitro e o árbitro-assistente de reserva, caso seja nomeado, estes devem entrar no campo de jogo para auxiliar os árbitros, se necessário;
- Após sanado o conflito, devem ser tomadas medidas disciplinares.

Infrações persistentes

Os árbitros devem estar sempre alerta, relativamente a jogadores que infringem persistentemente as Leis de Jogo do Futebol de Praia. Devem considerar antes de mais que, mesmo quando um jogador comete uma série de infrações, ainda que de natureza distinta, deve ser advertido por infringir persistentemente as Leis de Jogo do Futebol de Praia.

Não existe um número definido de infrações que constitua “persistência” ou a presença de um padrão; trata-se de uma matéria de apreciação exclusiva dos árbitros e que deve ser determinada no contexto da gestão eficaz do jogo.

Infração grosseira (Jogo faltoso grave)

Um jogador que se torne culpado de infração grosseira deve ser expulso e o jogo deve recomeçar com pontapé-livre a ser executado no local da infração ou com pontapé de penalti (no caso de a infração ocorrer no interior da área de penalti do infrator).

Em situações de jogo faltoso grave não se aplica a vantagem, a menos que exista uma clara oportunidade de golo. Nesse caso, os árbitros expulsam o jogador infrator na próxima interrupção de jogo.

LEI 14 – Pontapé de Penalti

Procedimento

- Se a bola se torna defeituosa após bater num dos postes ou na barra transversal e entra na baliza, os árbitros concedem o golo;
- Se a bola se torna defeituosa após bater num dos postes ou na barra transversal e não entra na baliza, os árbitros interrompem o jogo e não ordenam a repetição do pontapé de penalti. O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo;
- Se os árbitros ordenam a repetição do pontapé de penalti, não sendo a infração original devido a uma falta, esta repetição não tem de ser executada pelo jogador que o fez anteriormente;
- Se o executante de um pontapé de penalti o executa antes da autorização dos árbitros, estes ordenam a repetição do pontapé e advertem o executante.

LEI 15 – Reposição lateral (pontapé de linha lateral ou lançamento lateral)

Procedimento em infrações

Os árbitros devem recordar os jogadores da equipa defensora de que devem cumprir a distância mínima regulamentar de 5 m até ao local da execução da reposição lateral.

Quando necessário, os árbitros admoestam um jogador que não respeite a distância mínima de 5m, antes da execução. Nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância, os árbitros devem advertir o infrator. O jogo recomeça com uma reposição lateral e a contagem dos quatro segundos recomeça do início.

Quando uma reposição lateral é executada de forma incorreta, os árbitros não podem aplicar a vantagem, ainda que a bola fique na posse de um adversário, mas concedem uma reposição lateral à equipa adversária.

LEI 16 – Lançamento de baliza

Procedimento em infrações

Se um guarda-redes, ao executar de forma correta um lançamento de baliza, o faz lançando a bola deliberadamente contra um adversário sem ser de forma imprudente, negligente ou com força excessiva, os árbitros devem permitir que o jogo prossiga.

Quando um guarda-redes executante de um lançamento de baliza, não solta ou lança a bola ainda no interior da área de penalti, os árbitros devem ordenar a repetição do mesmo; no entanto, a contagem dos quatro segundos continua no ponto em que se encontrava quando foi interrompida, logo que estejam reunidas as condições para a repetição.

A contagem dos quatro segundos deve iniciar-se logo que o guarda-redes está em controlo da bola, independentemente de ser nas mãos ou nos pés.

Se um guarda-redes executa um lançamento de forma correta e de seguida, toca a bola deliberadamente com as mãos ou braços no exterior da área de penalti antes de qualquer outro jogador ter tocado ou jogado a bola, os árbitros além de conceder um pontapé-livre à equipa adversária, devem tomar a adequada decisão disciplinar contra o guarda-redes, de acordo com o descrito nas Leis de Jogo do Futebol de Praia.

Se um guarda-redes executa um lançamento de baliza com o pé, os árbitros devem avisá-lo e ordenar que execute o lançamento com a mão; no entanto, a contagem dos quatro segundos continua no ponto em que se encontrava quando foi interrompida, logo que estejam reunidas as condições para a repetição.

LEI 17 – Pontapé de canto

Procedimento em infrações

Os árbitros devem recordar os jogadores da equipa defensora de que devem cumprir a distância mínima regulamentar de 5 m que os adversários do executante devem observar até ao arco imaginário de canto até que a bola esteja em jogo. Quando necessário, os árbitros admoestam um jogador que não respeite a distância mínima de 5 m, antes da execução. Nos casos em que este demore a afastar-se ou que constantemente infrinja a distância, os árbitros devem advertir o infrator.

Se um guarda-redes na sequência de uma ação de jogo, acaba por encontrar-se fora da sua baliza ou até fora do campo de jogo, a equipa adversária pode executar o pontapé de canto de forma rápida.

TERMINOLOGIA DE FUTEBOL DE PRAIA

A

Abandonar o jogo

Terminar ou dar o jogo por terminado, antes de cumprido o tempo de jogo regulamentar.

Acumulado de golos visitado/visitante (casa-fora)

Método de desempate de um jogo/eliminatória em que ambas as equipas obtêm igual número de golos, e os golos obtidos como visitantes contam a duplicar.

Advertência

Sanção disciplinar que implica relatório às autoridades competentes e identificado com a exibição de cartão amarelo. Extensiva a jogadores e substitutos, assim como a elementos oficiais das equipas, uma dupla advertência implica expulsão.

Agarrar

A infração de agarrar ocorre apenas quando o contacto de um jogador com o corpo ou equipamento de um adversário impede o movimento do adversário.

Área-técnica

Espaço definido e reservado para elementos oficiais e substitutos e que inclui lugares sentados.

Assistência a jogadores lesionados

Rápida avaliação de lesão, por elemento da equipa médica, com o intuito de verificar a necessidade de tratamento.

B

Bloqueio

Ação em que um jogador assume ou se movimenta para uma posição no campo de jogo com o objetivo de distrair ou impedir um adversário de jogar a bola ou de aceder a uma determinada zona do campo de jogo, mas sem provocar deliberadamente o contacto.

Brutalidade

Ato selvagem, impiedoso ou deliberadamente violento.

C

Campo de jogo

Área de jogo delimitada pelas linhas laterais, linhas de baliza e redes das balizas, quando utilizadas.

Carregar (adversário)

Entrada com contacto físico e contra adversário, normalmente com recurso ao ombro ou parte adjacente do braço, que é mantido junto ao corpo.

Centro do campo

Ponto central da linha central imaginária.

Colocar em perigo a integridade física de um adversário

Colocar um adversário em perigo ou risco (de lesão).

Comportamento antidesportivo

Ação ou conduta incorreta, punível com advertência.

Conduta violenta

Ação sem disputa de bola, com recurso ou tentativa de recurso a força excessiva ou brutalidade contra um adversário ou quando um jogador atinge deliberadamente alguém na cabeça ou rosto, a menos que a força utilizada seja negligenciável.

D

Deliberado

Ação de um jogador que planeava ou pretendia executar, sem que se trate de um acto reflexo ou reação não intencional.

Desacordo

Discordância pública (verbal ou gestual), para com uma tomada de decisão dos árbitros, punível com advertência (cartão amarelo).

Discrecionarietàade

Poder de julgamento dos árbitros ou outros elementos da equipa de arbitragem, nas suas tomadas de decisão.

Disputa de bola

Ação em que um jogador compete com um adversário, pela bola.

Distância jogável

Espaço entre jogador e bola, que lhe permite manter a bola em sua posse, ao estender a perna ou, no caso dos guarda-redes, ao saltar com os braços esticados. Esta distância é variável, consoante a envergadura dos envolvidos.

Distrair

Perturbar, confundir ou desviar a atenção, normalmente de forma incorreta.

E

Elemento estranho

Qualquer pessoa que não seja um elemento da equipa de arbitragem e não conste nas fichas de jogo (jogadores, substitutos e elementos oficiais das equipas) ou um animal, um objeto, parte da estrutura, etc.

Elemento oficial da equipa

Qualquer pessoa que não seja jogador ou substituto e que conste na ficha de jogo oficial da equipa, p. ex., do corpo dirigente, técnico ou médico.

Espírito do jogo

Os princípios essenciais do futebol de praia (ethos) como um desporto, mas também no âmbito de um jogo particular.

Expulsão (cartão vermelho)

Medida disciplinar em que é exigido ao infrator que abandone o campo de jogo (incluindo suas zonas adjacentes), por ter cometido infração sancionada com expulsão (identificada pelo cartão vermelho). Um elemento oficial também pode ser expulso.

F

Falta grosseira (jogo faltoso grave)

Tackle ou disputa de bola que ao colocar a integridade física e segurança de um adversário em perigo, ou empregando força excessiva ou brutalidade, implica sanção de expulsão (cartão vermelho).

Fichas de jogo

Documento oficial das equipas, onde se listam os jogadores, substitutos e elementos oficiais.

Fintas

Ação de quem pretende confundir um adversário, diferenciadas nas Leis de Jogo do Futebol de Praia como legais ou ilegais.

Força excessiva

Recurso a demasiada força ou energia, superior ao que seria necessário.

G

Guarda-redes adiantado

Guarda-redes que de forma momentânea joga como um jogador “de campo”, movimentando-se no meio-campo adversário e deixando a sua baliza desprotegida. Esta função pode ser exercida quer pelo guarda-redes que se encontra a jogar regularmente como tal, quer por um seu colega jogador que o substitui com esse propósito específico.

I

Imprudência

Ação, através de tackle ou outra disputa de bola, executada por um jogador que demonstra falta de atenção, de consideração ou precaução.

Infração

Ação que rompe ou viola as Leis de Jogo do Futebol de Praia.

Interceção

Evitar que a bola alcance o objetivo pretendido.

Interferência indevida

Ação ou intromissão desnecessária ou despropositada.

J

Jogada

Ação protagonizada por um jogador que promove contacto com a bola.

L

Lançamento de bola ao solo

Método neutro de recomeço de jogo – um dos árbitros larga a bola para um jogador da equipa que tocou na bola em último lugar (exceto se ocorre na área de penalti, caso em que a bola é lançada para o guarda-redes); a bola está em jogo logo que toque na areia.

Lesão crítica

Lesão que é considerada crítica, pela qual o jogo deve ser interrompido e é necessário que a equipa médica realize uma avaliação e tratamento no campo de jogo antes de retirar o jogador lesionado, como em casos potenciais de concussão, ossos quebrados ou lesões na cabeça ou coluna vertebral.

Lesão séria

Lesão que é julgada preocupante o suficiente para que o jogo seja interrompido, mas que permita à equipa médica assistir e retirar rapidamente o jogador do campo de jogo para avaliação ou tratamento, se necessário, para que o jogo possa recomeçar.

Linguagem ofensiva, insultuosa ou abusiva e/ou actos

Conduta ou expressões (verbal ou gestual) de cariz rude, desrespeitoso ou injurioso, punível com expulsão (cartão vermelho).

Ludibriar

Ato de enganar ou induzir em erro os árbitros, levando-os a tomadas de decisões técnicas ou disciplinares erradas, as quais beneficiem o culpado ou a sua equipa.

N

Negligência

Ação, através de tackle ou outra disputa de bola, executada por um jogador que não tem em conta e ignora o perigo ou as consequências para o adversário.

Negligenciável

Irrelevante, insignificante.

O

Obstrução

Retar, bloquear ou evitar a intervenção ou movimento de um adversário.

P

Pontapé

Ação que provoca o movimento da bola, através do contacto do pé ou tornozelo de um jogador.

Pontapés da marca imaginária de penalti

Método de desempate de um jogo em que ambas as equipas e de forma alternada executam pontapés até que uma equipa tenha obtido um golo a mais e ambas as equipas tenham executado o mesmo número de pontapés (a menos que durante a execução dos primeiros cinco pontapés por cada equipa, uma das equipas não possa igualar a outra, ainda que convertendo os restantes pontapés).

Posição de recomeço

A posição de um jogador num recomeço é determinada pela posição dos seus pés ou de qualquer parte do seu corpo que esteja a tocar no campo de jogo.

Prolongamento

Método de desempate de um jogo e que consiste em jogar um período adicional e que não pode exceder três minutos.

Prorrogação de tempo

Tempo concedido para a execução de um pontapé-livre ou pontapé de penalty, no final de cada período ou do prolongamento, sempre que a infração ocorra antes do final desse período.

Punição

Acto de penalizar, normalmente interrompendo o jogo e concedendo um pontapé-livre ou pontapé de penalti à equipa adversária do infrator.

R

Recomeço

Método de retomar o jogo, após ter sido interrompido.

Redução numérica (por expulsão)

Situação em que incorre uma equipa quando tem o número de jogadores reduzido por dois minutos de tempo de jogo depois de ter um jogador expulso; o número de jogadores pode, no entanto e em determinadas circunstâncias, ser repostos sem cumprido o tempo, se a equipa adversária obtém um golo.

S

Sanção

Ação disciplinar tomada pelos árbitros.

Simulação

Ação que pretende criar a falsa impressão de que algo acontece quando não acontece (ver também ludibriar), cometida por um jogador que pretende retirar vantagem ilícita.

Sinalética

Indicação através de comunicação não-verbal ou gestual, pelos árbitros ou outros elementos da equipa de arbitragem, com recurso ao uso e movimento das mãos ou braços ou o uso do apito.

Sistema eletrónico de desempenho e monitorização (SEDM)

Sistema de registo e análise de dados, referentes às performances físicas e fisiológicas dos jogadores.

Suspensão do jogo

Interromper um jogo por um período de tempo com o propósito de eventual recomeço posterior, p. ex., devido a problemas no campo de jogo ou por lesão crítica.

T

Tackle

Disputa de bola com os pés, quer junto à areia quer pelo ar.

Tempo de jogo

Tempo durante o qual o cronómetro está ativo; o cronometrista pára o cronómetro após a marcação de golo(s), após concedido um pontapé de penalti ou um pontapé-livre, ou após os árbitros ordenarem a interrupção do jogo por qualquer outro motivo.

V

Vantagem

Possibilidade dada aos árbitros de permitirem que o jogo prossiga quando exista uma infração, desde que beneficie a equipa adversária do infrator.

Z

Zona de ação

Espaço no campo de jogo onde se está a disputar a bola.

Zona de influência

Espaço no campo de jogo onde apesar de não se disputar a bola, podem ocorrer disputas entre adversários.

TERMINOLOGIA DE ARBITRAGEM

ÁRBITROS

Terminologia empregue quanto à pessoa ou pessoas responsáveis por dirigir um jogo de futebol de praia, sob a égide de uma Associação ou Federação de futebol ou futebol de praia e/ou da competição sob cuja jurisdição seja disputado um jogo.

ÁRBITROS “DE CAMPO”

Árbitro

Árbitro principal que atua no campo de jogo. Os demais elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção e controlo do árbitro. O árbitro tem a decisão final.

Segundo árbitro

O segundo no grau de responsabilidade dos árbitros que atuam no campo de jogo. Os demais elementos da equipa de arbitragem atuam sob a direção e controlo do árbitro. O segundo árbitro atua sempre sob a supervisão do árbitro.

OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

O organizador das competições pode nomear outros elementos para coadjuvar os árbitros:

- **Terceiro árbitro**

Árbitro-assistente que auxilia os árbitros nas tomadas de decisão, controlando os elementos oficiais e substitutos, anotando os dados referentes ao jogo.

- **Árbitro-assistente de reserva**

Árbitro-assistente que substitui o terceiro árbitro ou o cronometrista, em caso de algum deles estar impossibilitado de continuar a atuar.

- **Cronometrista**

Elemento da equipa de arbitragem cuja principal função é controlar o tempo de jogo.

Fédération Internationale de Football Association