

## ALTERAÇÕES ÀS LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE PRAIA ÉPOCA 2014/2015

Para conhecimento geral, informa-se que a FIFA divulgou as alterações às leis do jogo, pelo que em anexo se reproduz a respetiva tradução.



Pe' A Direção da FPF

## ALTERAÇÕES ÀS LEIS DO JOGO – FIFA 2014

### Futebol de Praia

Rio de Janeiro 2014

#### **LEI 1: O Campo**

##### **Marcas no Campo**

[...]

As marcas devem ser assinaladas sobre a linha de baliza e a linha lateral, a 5 m de cada área de canto, para garantir que jogadores defensores respeitam esta distância aquando da execução de um pontapé de canto.

##### **Local das Substituições:**

As marcas devem ser assinaladas na linha lateral mais próxima dos bancos dos técnicos das equipas, a 2.5 m da linha imaginária do meio campo e para a direita e para a esquerda, para indicar a distância máxima a observar durante as substituições.

##### **Execução do pontapé de saída:**

As marcas devem ser assinaladas na linha lateral oposta aos bancos dos técnicos das equipas, a 5 m da linha imaginária do meio campo, para a direita e para a esquerda, para indicar a distância mínima a observar no momento da execução do pontapé de saída.

##### **Áreas de grande-penalidade:**

As marcas devem ser assinaladas na linha lateral, no enfiamento das linhas imaginárias da área de grande-penalidade, para auxiliar os árbitros a identificar as áreas de grande-penalidade.

#### **LEI 2: A BOLA**

##### **Substituição de bola defeituosa**

Se a bola rebentar ou se deformar enquanto está em jogo, o jogo é interrompido:

- [...];
- O jogo recomeçará com a repetição do pontapé, se a bola rebentar ou se deformar durante a execução de um pontapé-livre ou um pontapé de grande-penalidade e antes

que a bola tenha tocado os postes da baliza, a barra ou um jogador e não tenha sido cometida uma infração.

### **LEI 3: NÚMERO DE JOGADORES**

#### **Número de Jogadores**

[...]

Um jogo não pode iniciar-se se qualquer das equipas for composta por menos de três jogadores.

[...]

#### **Outros jogos**

Em jogos de seleções nacionais "A" podem ser utilizados um máximo de dez substitutos.

Nos restantes jogos pode ser utilizado um maior número de substitutos, desde que:

- O regulamento da competição o permita;
- As equipas participantes cheguem a acordo quanto ao número máximo;
- Os árbitros sejam informados antes do jogo.

Se os árbitros não forem informados ou não se tiver chegado a acordo antes do jogo, não serão permitidos mais de dez substitutos.

#### **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 condições e disposições:

A substituição de um jogador por um substituto deve obedecer às seguintes condições:

- [...];
- A substituição é consumada 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;

## **Jogadores e substitutos expulsos**

- ❑ Um jogador expulso antes do pontapé de saída para o início do jogo, apenas pode ser substituído por um dos substitutos indicados previamente.
- ❑ Um substituto expulso, seja antes do pontapé de saída para o início do jogo ou após o mesmo, não pode ser substituído.
- ❑ Um substituto apenas pode substituir um jogador expulso e entrar no campo de jogo dois minutos completos após a expulsão que lhe corresponde, desde que tenha a autorização de um árbitro-assistente, salvo se no decurso dos dois minutos for marcado um golo e se verifique uma das seguintes condições:
  - Jogando cinco jogadores contra quatro e a equipa que tem superioridade numérica marca o golo, pode completar-se a equipa que tem quatro jogadores;
  - Jogando ambas as equipas com três ou quatro jogadores e se for marcado um golo, ambas as equipas mantêm o número de jogadores;
  - Jogando cinco jogadores contra três ou quatro contra três e a equipa em superioridade numérica marca o golo, a equipa com três jogadores pode acrescentar um e apenas um jogador;
  - Sendo a equipa em inferioridade numérica a marcar o golo, o jogo prossegue sem alteração do número de jogadores.

## **Lei 4: O equipamento dos jogadores**

### **Roupa interior**

Os jogadores não devem exibir na sua roupa interior lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, nem tão pouco outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

O organizador da competição ou a FIFA sancionarão os jogadores ou equipas cuja roupa interior exiba lemas, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais, assim como outra publicidade para além do logotipo do fabricante.

## Lei 5: OS ÁRBITROS

### O árbitro-assistente de reserva

Em torneios ou competições para os quais seja nomeado um árbitro assistente de reserva, as suas competências e obrigações deverão cumprir com o estipulado nas Leis do jogo.

## Lei 6: OS ÁRBITROS ASSISTENTES

### A autoridade dos árbitros assistentes

Podem ser nomeados dois árbitros assistentes (um terceiro árbitro e um cronometrista), os quais devem cumprir as suas funções de acordo com as Leis do jogo.

Posicionam-se no exterior do campo de jogo, na direção da linha imaginária de meio-campo e no mesmo lado da zona de substituições.

O cronometrista permanece sentado junto da mesa de cronometragem, enquanto o terceiro-árbitro pode desempenhar as suas funções sentado ou em pé.

[...]

### Competências e Obrigações

O terceiro árbitro:

- [...];
- Entrega aos elementos oficiais da respetiva equipa um documento indicativo de quando um substituto pode incorporar-se na mesma, após expulsão de um jogador:
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo para corrigir o seu equipamento;
- Sob a supervisão dos árbitros, controla a entrada de um jogador que tenha saído da superfície de jogo devido a uma lesão de qualquer tipo;
- Controla juntamente com um dos árbitros, a execução correta do pontapé de saída;
- Controla juntamente com um dos árbitros, que um pontapé-livre é executado corretamente no ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio-campo.

O cronometrista controla o jogo para que tenha a duração estipulada na Lei 7 e para tal:

- [...];
- Reinicia a cronometragem após execução correta de um pontapé de saída, um pontapé-

livre, um pontapé de grande-penalidade, se o jogo é reiniciado na sequência de sinal dos árbitros para a paragem da cronometragem ou na sequência de lesão de jogador(es).

- Desempenha as funções específicas do terceiro-árbitro em caso de ausência deste;
- Faculta qualquer outra informação relevante para o jogo.

## LEI 7: DURAÇÃO DO JOGO

### O fim dos períodos

O cronometrista indica o fim de cada período com um sinal acústico. Um dos árbitros, após ouvir o sinal acústico do cronometrista, confirma o final do período ou do jogo com o seu apito, tendo em consideração as circunstâncias seguintes:

- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé-livre, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado e termine o seu efeito;
- Se tiver de ser executado ou repetido um pontapé de grande-penalidade, o período em questão será prolongado até que o pontapé seja executado e termine o seu efeito.

Se a bola tiver sido jogada na direção de uma das balizas antes do sinal acústico do cronometrista, o árbitro esperará que o pontapé surta o seu efeito, para confirmar através do uso do apito, o final do período ou do jogo. O período ou jogo termina quando:

- A bola vá diretamente para a baliza adversária e se marque golo;
- A bola vá diretamente para a própria baliza e se marque golo, a menos que a bola entre na baliza diretamente de um pontapé-livre, de uma reposição de bola em jogo, lançamento de baliza ou um pontapé de canto;
- A bola ultrapassa completamente as linhas do campo;
- A bola toque o guarda-redes ou outro jogador defensor, os postes da baliza, a barra ou a areia e, ultrapassando completamente a linha de baliza, se marque golo;
- A bola toque o guarda-redes ou outro jogador defensor ou esta ressalte dos postes ou da barra da baliza, na areia e não ultrapasse a linha de baliza;
- A bola toque qualquer jogador da equipa que a jogou, antes de ultrapassar a linha de baliza da equipa adversária, não sendo o golo válido;
- A bola toque qualquer jogador da equipa que a jogou, antes de ultrapassar a linha de baliza da sua equipa, sendo o golo válido;
- Não tenha sido cometida nenhuma infração sancionada com pontapé-livre ou grande-penalidade, nem tenha que ser repetido um pontapé-livre ou grande-penalidade, a menos que tenha sido marcado um golo ou concedida uma lei da vantagem.

Se neste período tiver sido cometida uma falta sancionável com um pontapé-livre ou com um pontapé de grande-penalidade, o período termina quando:

- A bola não é rematada diretamente à baliza adversária;
- A bola vá diretamente para a baliza adversária e se marque golo;
- A bola ultrapassa completamente as linhas do campo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, na areia e se marque golo;
- A bola toque um ou ambos os postes, a barra, o guarda-redes ou outro defensor, não se marcando golo;
- Não é cometida nenhuma infração sancionável com pontapé-livre ou grande-penalidade nem tenha que ser repetido um pontapé-livre ou grande-penalidade, a menos que tenha sido marcado um golo ou concedida uma lei da vantagem.

## **LEI 8: O PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO**

### **Início**

#### **Procedimento**

- [...].
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova:
  - ✓ Para a frente,
  - ✓ Para trás, desde que pontapeada por um colega do executante, não podendo a bola tocar na areia.

### **Bola ao solo**

#### **Infrações e sanções**

[...]

Se um jogador, após a bola tocar a areia, a jogar com um único toque, para uma das balizas e a bola entrar diretamente:

- Na baliza adversária, será concedido um lançamento de baliza à equipa adversária;
- Na própria baliza, será concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Se um jogador, após a bola tocar a areia, a pontapear ou tocar mais que uma vez e a bola entrar, sem que exista nenhuma outra incorreção:

- Será concedido um golo.

## LEI 9: BOLA EM JOGO E BOLA FORA

### Bola fora de jogo

A bola está fora de jogo quando:

- [...];
- Tiver tocado o teto ou algo aí suspenso, no caso de o jogo ser jogado num pavilhão.

### Recinto coberto

A altura mínima livre dos recintos cobertos é estipulada nos regulamentos da competição, sendo no mínimo 4 m.

Se a bola atingir o teto, estando em jogo, o jogo será recomeçado com reposição da bola, a favor da equipa adversária à que tocou a bola em último lugar. A reposição da bola será executada na linha lateral, no ponto mais próximo do local onde a bola tocou no tecto (*ver Lei 15 – A reposição da bola*).

## LEI 10: MARCAÇÃO DE GOLOS

### Golo marcado

[...]

- Se os árbitros, após ter sido marcado um golo e antes do respetivo pontapé de saída, se aperceberem que a equipa que marcou o golo estava a jogar com um jogador a mais ou que violara o processo de substituição, não validarão o golo e recomeçarão o jogo com um pontapé-livre direto, a favor da equipa adversária, no local imaginário da marca de grande-penalidade (*ver Lei 13 – Pontapés-livres diretos*).
- Se o pontapé de saída já tiver sido executado, sancionarão o jogador ou substituto infrator de acordo com a Lei 3, mas o golo será válido.
- Sendo o golo marcado pela equipa adversária do infrator, deverão validá-lo, tomando as medidas disciplinares de acordo com a Lei 3.
- Os árbitros relatarão o facto às autoridades competentes.

### Equipa vencedora

A equipa que marcar o maior número de golos durante um jogo será a vencedora.



Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou nenhum, o jogo termina empatado.

### **Regulamento da competição**

Se os regulamentos da competição estabelecerem que deve existir uma equipa vencedora depois de um jogo ou eliminatória a duas mãos que termine em empate, apenas serão considerados os seguintes procedimentos:

- A norma dos golos marcados fora;
- Prolongamento;
- Pontapés da marca de grande-penalidade.

Num jogo do campeonato, os pontos serão atribuídos como a seguir se indica:

- O vencedor no final do terceiro período: três pontos para a equipa vencedora;
- O vencedor no final do tempo extra: dois pontos para a equipa vencedora;
- O vencedor após a marcação dos pontapés da marca de grande-penalidade: um ponto para a equipa vencedora.

Estes procedimentos encontram-se estabelecidos na secção "*Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória*".

## **LEI 12: FALTAS E COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO**

### **Faltas punidas com um pontapé-livre direto**

Um pontapé-livre é concedido à equipa adversária do jogador que comete uma das sete faltas seguintes, de forma considerada pelos árbitros como negligente, por imprudente ou com recurso a força excessiva:

- Pontapear ou tentar pontapear um adversário;
- Rasteirar um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário;
- Atingir ou tentar atingir um adversário;
- Empurrar um adversário;

- Efetuar uma entrada contra um adversário.

Um pontapé-livre será também concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das faltas seguintes:

- Agarrar um adversário ou impedi-lo na execução de um pontapé de tesoura ou de bicicleta;
- Cuspir ou atirar areia deliberadamente a um adversário;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (exceto o guarda-redes dentro de sua própria área de grande-penalidade).

[...]

#### **Faltas punidas com pontapé de grande-penalidade**

[...]

É concedida uma grande-penalidade à equipa adversária do jogador que durante a execução de um pontapé-livre contra a sua equipa, toque a bola na sua área de grande-penalidade e entre o local da execução e as bandeiras de canto (cone), antes que a bola toque os postes e/ou a barra, o guarda-redes ou a areia.

**Pontapé-livre do ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio-campo ou desde o local onde ocorreu a infração**

#### **a) Pontapé livre do ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio campo**

Um pontapé livre é concedido à equipa adversária, que será executado no ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio campo imaginário, quando:

- Uma equipa mantiver a posse de bola, estando a bola em jogo, na sua própria área de grande penalidade, por mais de 4 (quatro) segundos;
- O guarda-redes recebe deliberadamente a bola com as mãos ou braços vindo de um passe de um colega de equipa; o GR passa a bola a um colega de equipa e o mesmo devolve-a com qualquer parte do corpo para o GR, que a toca deliberadamente com as mãos ou braços, sem que a bola tenha sido tocada por um adversário;
- O guarda-redes, com a bola em jogo, solta a bola das mãos e pontapeia-a antes dela tocar na areia;
- O guarda-redes depois de jogar a bola fora da sua própria área de grande penalidade, volta para a referida área e toca ou joga a bola com qualquer parte do seu corpo;

- O guarda-redes toca a bola novamente com as mãos na sua própria área de grande penalidade, depois que ele a ter soltado das mãos e antes que ela tenha tocado em outro jogador duas vezes consecutivas;
- Praticar jogo perigoso no seu próprio meio campo;
- Fazer obstrução a um adversário no seu próprio meio campo;
- Cometer no seu próprio meio, contra um colega de equipa qualquer uma das dez faltas (exceto jogar deliberadamente a bola com as mãos) puníveis com um pontapé de grande penalidade, quando cometida contra um adversário;
- Cometer qualquer outra infracção no seu próprio meio campo, não mencionada anteriormente na Lei 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

**b) Um pontapé livre é concedido à equipa adversária no local onde a infracção foi cometida**

Um pontapé livre é concedido à equipa adversária, que deve ser executado no local onde a infracção foi cometida (ver Lei 13: Pontapés livres direto), quando:

- Jogar de forma perigosa no meio campo adversário;
- Obstruir deliberadamente um adversário no meio campo adversário;
- Impedir o guarda-redes de jogar a bola com as mãos estando na sua própria área de grande penalidade, com a bola em jogo;
- Cometer no meio campo adversário, contra um colega de equipa qualquer uma das dez faltas (exceto jogar deliberadamente a bola com as mãos) puníveis com um pontapé de grande penalidade, quando cometida contra um adversário;
- Cometer qualquer outra infracção ao meio do adversário não mencionada anteriormente na Lei 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar um jogador.

**Sanções disciplinares**

[...]

O cartão amarelo é utilizado para comunicar que um jogador ou substituto foi advertido.

O cartão vermelho é utilizado para comunicar que um jogador ou substituto foi expulsão.

Os cartões apenas podem ser exibidos a jogadores e substitutos. O cartão correspondente é mostrado publicamente, apenas na superfície de jogo e após o jogo ter começado. Noutros casos, os árbitros informam verbalmente os jogadores e os elementos oficiais das equipas da sanção disciplinar aplicada.

Os árbitros têm autoridade para aplicar sanções disciplinares desde que chegam ao recinto de jogo onde se encontra o campo de jogo antes do início do jogo e até que o abandonem.

#### **Faltas puníveis com advertência:**

Um jogador é advertido se cometer uma das sete incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Infringir persistentemente as Leis do Jogo;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Desrespeitar a distância regulamentar aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé de saída, pontapé-livre ou reposição de bola (jogadores defensores);
- Entrar ou reentrar no campo de jogo sem autorização do árbitro ou se infringir o processo de substituição;
- Abandonar deliberadamente o campo de jogo sem autorização do árbitro.

Um substituto é advertido se cometer uma das quatro incorreções seguintes:

- Ser culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por atos;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Entrar na superfície de jogo infringindo o processo da substituição.

#### **Faltas puníveis com expulsão**

Um jogador ou substituto é expulso quando cometa uma das seguintes nove faltas:

- [...];
- Cuspir ou atirar areia deliberadamente sobre um adversário ou qualquer outra pessoa;
- Tocar na bola entre o local do pontapé-livre e os postes da baliza da sua equipa antes que a bola tenha tocado nos postes, na barra, no guarda-redes ou na areia;
- [...].

Um substituto é expulso se cometer a seguinte falta:

- Anular um golo ou uma ocasião clara de golo.

## Decisões

[...].

2. Para punir um jogador que impede um adversário de executar ou tentar executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta, os árbitros devem ter em consideração os seguintes critérios:

- Se a bola está na posse do jogador que vai executar ou tentar executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta e um adversário toca nele, um pontapé livre ou um pontapé de grande penalidade será concedido à equipa adversária;
- Se a bola está em posse de um jogador que está a executar ou vai executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta, e um adversário toca ou joga a bola, um pontapé livre ou pontapé de grande penalidade será assinalado a favor da equipa adversária;
- Se a bola está na posse do jogador que está a executar ou vai executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta e um adversário toca nele ou joga a bola e como consequência esse jogador é atingido pelo jogador executante do pontapé de tesoura ou de bicicleta, os árbitros devem punir o jogador que impediu ou tentou impedir o adversário de executar o pontapé de bicicleta;
- Se a bola não está na posse do jogador que está a executar ou vai executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta, e um adversário toca ou joga a bola, o defensor não está a cometer qualquer infração;
- Se a bola não está na posse de um jogador que está a executar ou vai executar um pontapé de tesoura ou de bicicleta, e quando o executa atinge o adversário, será punido de acordo com a infração cometida;

3. Um jogador adversário do jogador que executa ou vai executar o pontapé de tesoura ou de bicicleta pode saltar para cima para disputar a bola, desde que não toque no jogador atacante.

4. Qualquer ato de simulação em campo que tenha a intenção de enganar os árbitros deve ser sancionado como comportamento antidesportivo.

5. Pontapear a bola para longe ou prendê-la com o corpo de forma deliberada para perder tempo ou para impedir um adversário de jogar a bola deve ser sancionado como jogo perigoso.

- a. Os árbitros devem interromper o jogo, se não podem dar a lei da vantagem e concedem à equipa adversária um pontapé livre no local onde a falta foi cometida, se esta foi no meio campo adversário;
- b. Ou a partir do ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio campo, se a infracção foi cometida no meio campo da equipa que cometeu a infracção (ver lei 13: Posição dos pontapés livres diretos).

## LEI 13: PONTAPÉS LIVRES

### Pontapés livres

Os pontapés livres são executados de acordo com o seguinte procedimento:

- [...];
- Se o pontapé livre é marcado a partir da sua própria área grande penalidade, a bola está em jogo quando, pontapeada, sair totalmente da área de grande penalidade;
- [...].

### Posição nos pontapés-livres

- [...]
- b) Pontapé-livre a partir do seu meio-campo ou desde o ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio-campo:

Se um pontapé livre for executado no meio campo da equipa que não cometeu a infração, ou a partir do ponto imaginário da linha imaginária de meio campo, todos os jogadores defensores devem estar:

- No campo de jogo;
- À distância mínima de 5 m da bola, até que esta esteja em jogo, deixando livre uma área imaginária entre a bola e as duas bandeiras de canto, excetuando-se o guarda-redes da equipa defensora, que pode permanecer na sua área de grande penalidade.

Se um pontapé livre for executado no meio campo da equipa que não cometeu a infração, ou a partir do ponto imaginário da linha imaginária do meio campo, os jogadores colegas do executante devem estar:

- No campo de jogo;
- Deixando livre uma área imaginária entre a bola e as duas bandeiras de canto, com exceção do executante.

### Procedimento

- [...];
- O pontapé livre deve ser executado no espaço de 4 (quatro) segundos após o sinal dos árbitros;

☐ [...].

### Infrações e sanções

Se na execução de um pontapé-livre desde o seu próprio meio campo ou a partir do ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio campo, após o sinal de um dos árbitros para a sua execução e estando a bola em jogo, qualquer jogador com exceção do guarda-redes defensor, tocar a bola na zona compreendida entre a bola e as bandeiras de canto, antes que a bola toque os postes e/ou a barra, o guarda-redes, a areia ou saindo previamente da referida zona ou ainda sendo cometida outra infração:

- ☐ Se os árbitros não aplicarem a lei da vantagem, a punição sancionada com pontapé-livre será como segue:
  - Se cometida por um defensor, fora da sua área de grande-penalidade, executada onde tocou a bola ou com grande-penalidade, se a tocar na sua área de grande-penalidade;
  - Se cometida por um colega do executante, executada onde tocou a bola se o contacto foi no meio-campo adversário ou no ponto central imaginário, a meio da linha imaginária de meio-campo, se a tocar no seu meio-campo (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres);
  - Os árbitros não tomam medidas disciplinares, exceto se a infração for cometida por um defensor, na zona compreendida entre a bola e os postes da sua baliza, sendo que nesse caso expulsam o infrator por impedir uma ocasião clara de golo.

Se na execução de um pontapé-livre desde o seu próprio meio campo ou a partir do ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio campo, após o sinal de um dos árbitros para a sua execução e antes que a bola esteja em jogo, um jogador adversário se encontra a menor distância da bola do que estipulado regulamentarmente ou invade a zona compreendida entre a bola e as bandeiras de canto:

- ☐ O pontapé-livre será repetido e o infrator advertido, a menos que os árbitros apliquem a lei da vantagem ou seja cometida outra infração punível com pontapé-livre ou grande-penalidade.
  - Se a infração é punível com um pontapé-livre, os árbitros avaliam e decidem se punem a infração inicial ou a infração posterior;
  - Se a segunda infração exigir medidas disciplinares, os árbitros exibem duplamente o cartão amarelo ou o cartão vermelho, caso a infração o exija;
- ☐ [...]

Se na execução de um pontapé-livre, pela equipa defensora dentro da sua área de grande-penalidade, a bola não for pontapeada diretamente para fora da área de grande-penalidade:

- O pontapé-livre será repetido, mas a contagem dos 4 segundos continua quando o jogador voltar a reunir as condições para a sua execução.

Se a equipa demorar mais de quatro segundos para a execução do pontapé-livre:

- Os árbitros assinalam pontapé-livre a favor da equipa adversária, a ser executado:
  - ✓ No local onde o jogo deveria ter sido reiniciado, se esse local for no meio-campo da equipa defensora;
  - ✓ A partir do ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio-campo, se o local da execução for o seu próprio meio-campo ou do ponto imaginário no meio da linha imaginária de meio-campo (ver Lei 13 – Pontapés-livres);
- [...].

#### **LEI 14: PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE**

##### **Infrações e sanções**

- [...]

Se um pontapé de grande-penalidade for executado por um colega de equipa do jogador previamente identificado:

- Os árbitros interrompem o jogo, advertem o infrator por comportamento antidesportivo e ordenam o recomeço do jogo com um pontapé-livre, a favor da equipa defensora, na marca de grande-penalidade (ver Lei 13 – Posição nos pontapés-livres).
- [...].

Se após a execução de um pontapé de grande-penalidade:

- [...]

A bola rebenta ou se deforma, estando em jogo e antes de tocar os postes e/ou a barra ou outro jogador:

- O pontapé será repetido.



## **LEI 15: A reposição de bola em jogo**

### **Pontapé de linha lateral**

No momento de pontapear a bola, o jogador deve:

- Pontapear a bola, que deve estar imóvel no local por onde deixou de estar em jogo, no exterior do campo de jogo e até 25 cm desse ponto.
- Efetuar o pontapé dentro dos quatro segundos seguintes a estarem reunidas as condições para a execução.

Se o recomeço de jogo for retardado por questões táticas, os árbitros após autorizarem com o seu apito, iniciam a contagem dos quatro segundos, independentemente do executante estar ou não em condições da execução.

### **Lançamento de linha lateral**

No momento de lançar a bola, o jogador deve:

- [...];
- Efetuar o lançamento dentro dos quatro segundos seguintes a estarem reunidas as condições para a execução.

Se o recomeço de jogo for retardado por questões táticas, os árbitros após autorizar com o seu apito, iniciam a contagem dos quatro segundos, independentemente do executante estar ou não em condições da execução.

## **LEI 16: Lançamento de baliza**

### **Procedimento**

- O guarda-redes executante efetua o lançamento de baliza nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;
- A bola está em jogo assim que tenha sido lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade, pelo guarda-redes executante.

Se o recomeço de jogo for retardado por questões táticas, os árbitros após autorizarem com o seu apito, iniciam a contagem dos quatro segundos, independentemente do executante estar ou não em condições da execução.

### **Infrações e sanções**

Não sendo a bola lançada diretamente para fora da área de grande-penalidade:

- É repetido o lançamento de baliza, mas a contagem dos 4 segundos continua quando o

guarda-redes voltar a reunir as condições para a sua execução.

- [...]

#### **LEI 17: O pontapé de canto**

##### **Procedimento**

- [...];
- O jogador executante efetua o pontapé de canto nos 4 segundos posteriores a estarem reunidas as condições para a execução;

Se o recomeço de jogo for retardado por questões táticas, os árbitros após autorizarem com o seu apito, iniciam a contagem dos quatro segundos, independentemente do executante estar ou não em condições da execução.

## **PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU ELIMINATÓRIA**

Os golos marcados fora, o prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade são os três métodos aprovados para determinar o vencedor em caso de empate, sempre que os regulamentos da competição assim o exijam.

O prolongamento e os pontapés da marca de grande-penalidade não fazem parte do jogo. Contudo, eventuais medidas disciplinares tomadas durante o decurso do jogo, mantêm-se em vigor.

### **Golos marcados no campo do adversário**

Os regulamentos da competição podem estipular que, jogando um jogo em cada campo de jogo – próprio e alheio – e o resultado agregado após o segundo jogo se encontra empatado, os golos marcados no campo do adversário sejam contados a dobrar.

## **PONTAPÉS DA MARCA DE GRANDE PENALIDADE IMAGINÁRIA**

- [...].

### **Procedimento**

- [...];
- Respeitando as disposições a seguir mencionadas, cada equipa executa até três pontapés;
- As equipas executam os pontapés alternadamente;
- Um guarda-redes excluído da execução, de modo a igualar o número de jogadores participantes entre ambas as equipas e que se encontra na sua área técnica, pode substituir em qualquer momento o guarda-redes da sua equipa que se encontra a defender;
- Antes do início da execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, o árbitro certifica-se de que ambas as equipas dispõem do mesmo número de jogadores participantes e habilitados a executar os pontapés da marca de grande-penalidade, na outra metade da superfície de jogo.

# INTERPRETAÇÃO DAS LEIS DO JOGO E DIRETRIZES PARA ÁRBITROS

## LEI 1: O campo de jogo

### Marcações do campo

É proibido marcar a superfície de jogo com linhas descontínuas.

Se um jogador ou substituto efetua marcas não autorizadas na superfície de jogo, é advertido por comportamento antidesportivo.

Se os árbitros observam um jogador a fazer marcas durante o jogo:

Se os árbitros se apercebem de tal facto, estando a bola em jogo, interrompem o mesmo (embora não imediatamente, se podem aplicar a lei da vantagem), advertem o infrator por comportamento antidesportivo, devendo recomeçar o jogo com pontapé-livre, favorável à equipa adversária do infrator, como a seguir se indica:

- No local onde a bola se encontrava no momento da interrupção, se a bola estava no meio-campo da equipa adversária, no momento em que foi cometida a infracção,
- No ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio-campo, se a bola estava no meio-campo da equipa que cometeu a infracção (ver Lei 13: pontapés-livres).

## LEI 2: A BOLA

### Bola suplementar na superfície de jogo

Caso uma bola suplementar entre no campo de jogo e com a bola em jogo, os árbitros devem interromper o jogo unicamente se a bola suplementar interferir no jogo.

Sendo o jogo interrompido, deve recomeçar com lançamento de bola ao solo no ponto imaginário no meio da linha imaginária do meio-campo, com a colaboração do terceiro-árbitro na determinação da posição correta.

Se a bola suplementar entra no campo de jogo com a bola em jogo, não interferindo no jogo, os árbitros devem ordenar que a mesma seja retirada na primeira oportunidade.

## LEI 3: NÚMERO DE JOGADORES

### Jogadores expulsos

- Se um jogador comete uma incorreção e é expulso por segunda advertência ou de forma direta após a aplicação da lei da vantagem e a sua equipa sofre um golo após a aplicação da mesma, antes de ser expulso, a sua equipa não é reduzida no número de jogadores, já que a incorreção é cometida antes de o golo ser marcado;

- Se um jogador comete uma incorreção punível com expulsão, durante o intervalo ou antes do início de um dos períodos do prolongamento, a sua equipa começa o período de jogo seguinte ou o período do prolongamento com um jogador a menos.

#### **LEI 4: O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES**

##### **Outros equipamentos**

Os jogadores quando usam coberturas de cabeça, devem:

- Ser de cor preta ou da cor principal da camisola (sempre e quando os jogadores da mesma equipa usem a mesma cor);
- Estar conformes e adequados esteticamente com o equipamento do jogador;
- Estar separados da camisola;
- Estar fixos e não constituir nenhum perigo, quer para o seu portador quer para qualquer outro jogador (p.ex., com um sistema de abertura e fixação à volta do pescoço);
- Não dispor de protuberâncias ou elementos salientes;

#### **LEI 5: OS ÁRBITROS**

##### **Contagem dos 4 segundos, com a bola em jogo**

Sempre que uma equipa está de posse de bola, com esta em jogo e na sua própria área de grande-penalidade, o árbitro no controle da ação deve fazer de forma visível a contagem dos 4 segundos.

##### **Recomeço do jogo**

Os árbitros devem garantir prioritariamente que os recomeços de jogo se façam de forma rápida, não permitindo que, por razões táticas, não se recomece o jogo imediatamente depois de uma interrupção (reposição de bola em jogo, lançamentos de baliza, pontapés de canto ou pontapés-livres). Nestes casos, iniciam a contagem dos 4 segundos, sendo necessário fazer uso do apito. No caso dos pontapés-livres, iniciam de igual forma a contagem dos 4 segundos, mas de forma mental.

Nos casos em que o recomeço não permita a contagem dos 4 segundos (pontapés de saída ou pontapés de grande-penalidade) é advertido o jogador que retarde o recomeço do jogo.

## **LEI 12: FALTAS E ONCORREÇÕES**

### **As infrações cometidas pelo guarda-redes**

Um guarda-redes não pode tocar na bola no seu meio-campo, nas seguintes circunstâncias:

- Se após jogar a bola fora de sua própria área de grande-penalidade, regressa à dita área de grande-penalidade e toca ou joga a bola com qualquer parte de seu corpo.

### **Jogar de forma perigosa**

Jogar de forma perigosa consiste na ação em que um jogador, jogando ou tentando jogar a bola, põe em perigo um jogador adversário ou a si mesmo, sendo cometida com um adversário próximo e impedindo que este jogue a bola por medo de lesionar-se ou lesionar o outro jogador.

## **LEI 14: PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE**

### **Procedimento**

Utilizar fintas durante a corrida em direção à marca de grande-penalidade para confundir os adversários faz parte do Futebol de Praia e é permitido. No entanto, utilizar fintas ao pontapear a bola após o jogador finalizar a corrida em direção à marca de grande-penalidade, deve considerar-se uma infração à lei 14 e um comportamento antidesportivo, pelo que o jogador infrator deve ser advertido.

## **LEI 15: A REPOSIÇÃO DE BOLA**

### **Procedimento em caso de infrações**

Se a bola não entra no campo de jogo, numa reposição de bola em jogo, os árbitros ordenam que um jogador da equipa adversária execute a sua repetição.

## **LEI 16: O LANÇAMENTO DE BALIZA**

### **Procedimento em caso de infracções**

Se o guarda-redes que efetua o lançamento de baliza não solta a bola desde o interior da sua área de grande-penalidade, os árbitros ordenam a repetição do lançamento de baliza, embora a contagem dos 4 segundos continue onde foi interrompida, quando o guarda-redes reunir as condições para voltar a efetuar o lançamento;

Não é necessário que o guarda-redes tenha a bola nas mãos para que os árbitros entendam dever iniciar a contagem dos 4 segundos. Contudo, devem sinalizar o início da contagem com um apito.

## **PROCEDIMENTO PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO OU DE UMA ELIMINATÓRIA**

### **Pontapés da marca de grande penalidade**

#### **Procedimento**

Durante a execução dos pontapés da marca de grande-penalidade, os árbitros não podem permitir que os meios de comunicação estejam ou permaneçam dentro do campo de jogo.

Caso o regulamento da competição permita a colocação de câmaras, a posição da mesma será no lado oposto do campo à zona das substituições, no enfiamento da linha imaginária do meio-campo e a não mais de dois metros da linha lateral.