

REGRAS DE JOGO

BEACH SOCCER

FIFA 2015/2016

(TRADUZIDAS PARA LINGUA PORTUGUESA)

Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Joseph S. Blatter

Secretário geral: Jérôme Valcke

Endereço: FIFA

FIFA-Strasse 20

Apdo. Postal

8044 Zurique

Suíça

Telefone: +41 (0) 43 222 7777

Fax: +41 (0) 43 222 7878

Internet: FIFA.com

Tradução e Revisão das Regras de Jogo para lingua Portuguesa

RENATO DE CARLOS (Árbitro FIFA-SP)

ANDERSON FURRIEL (Árbitro FEBSERJ)

Prefácio

Na edição 2015/2016 das Regras de Jogo de Beach Soccer, de uma emenda à edição de 2008 sobre os méritos. De fato, analisado e revisado toda a redação e o corpo do trabalho com a finalidade de reorganizar e consolidar seu conteúdo, e assim alcançar a uniformidade consequente, simplicidade e fácil compreensão. Entre as mudanças mais notáveis, se incorporaram algumas das decisões do Subcomité Internacional Football Association Board a regra que foram anexados, ou estão agora na seção "Interpretação das Regras do Beach Soccer e Diretrizes para Árbitros ". Com o novo título conferido a seção, a FIFA Beach Soccer Commission deseja enfatizar que, apesar do fato de que o objetivo principal do seu conteúdo é complementar as Regras de jogo de Beach Soccer, a sua aplicação é indiscutivelmente obrigatória.

Além disso, alguns princípios que foram previamente entendidos no jogo, embora não explicitamente esclarecido nas Regras, foram introduzidos nesta nova edição.

Finalmente, a Comissão de Beach Soccer deseja lembrar para as Associações e Confederações que, de acordo com os estatutos da FIFA devem garantir o cumprimento rigoroso e uniforme das Regras de Jogo de Beach Soccer em todos os tipos de competições.

Observações nas regras do jogo de Beach Soccer

Modificações

Sujeito à aprovação das associações membros e sempre que se respeitem os princípios fundamentais das Regras, se poderá modificar as atuais regras de futebol do Beach Soccer em partidas disputadas por menores de 16 anos, equipes femininas, jogadores veteranos (maiores de 35 anos) e jogadores com deficiências.

As seguintes modificações serão permitidas:

- Dimensão da superfície de jogo.
- Tamanho, peso e material da bola.
- Largura entre os postes de meta e altura do travessão.
- Duração dos períodos da partida.
- Número de jogadores.

Outras modificações somente serão permitidas com o consentimento do Departamento de Arbitragem da FIFA e aprovação da Comissão de Beach Soccer da FIFA.

Nota: os termos referentes a pessoas físicas aplicam-se indistintamente a homens e mulheres.

Mudanças

Tendo em conta as numerosas modificações na estrutura, foi optado por dispensar uma linha de margem para indicar as alterações na presente edição.

Índice	
Regra	página
1 - Campo de jogo	6
2 - A bola	13
3 - O número de jogadores	15
4 - O equipamento dos jogadores	19
5 - Os Árbitros	21
6 - Os Árbitros assistentes	25
7 - A duração da partida	29
8 - O início e o reinício do jogo	31
9 - A bola em jogo ou fora de jogo	34
10 - Gol marcado	35
11 - Impedimento	37
12 - Faltas e incorreções	38
13 - Tiros livres	44
14 - O tiro penal	51
15 - Arremesso lateral	55
16 - O tiro de meta	59
17 - O tiro de canto	61
Procedimentos para determinar o vencedor de uma partida ou eliminatória em caso de empate	64
A área técnica	67
O Árbitro assistente de reserva	68
Sinais de Árbitros e Árbitros Assistentes	69
Interpretação das regras do Beach Soccer e diretrizes para árbitros	79

1- CAMPO DE JOGO

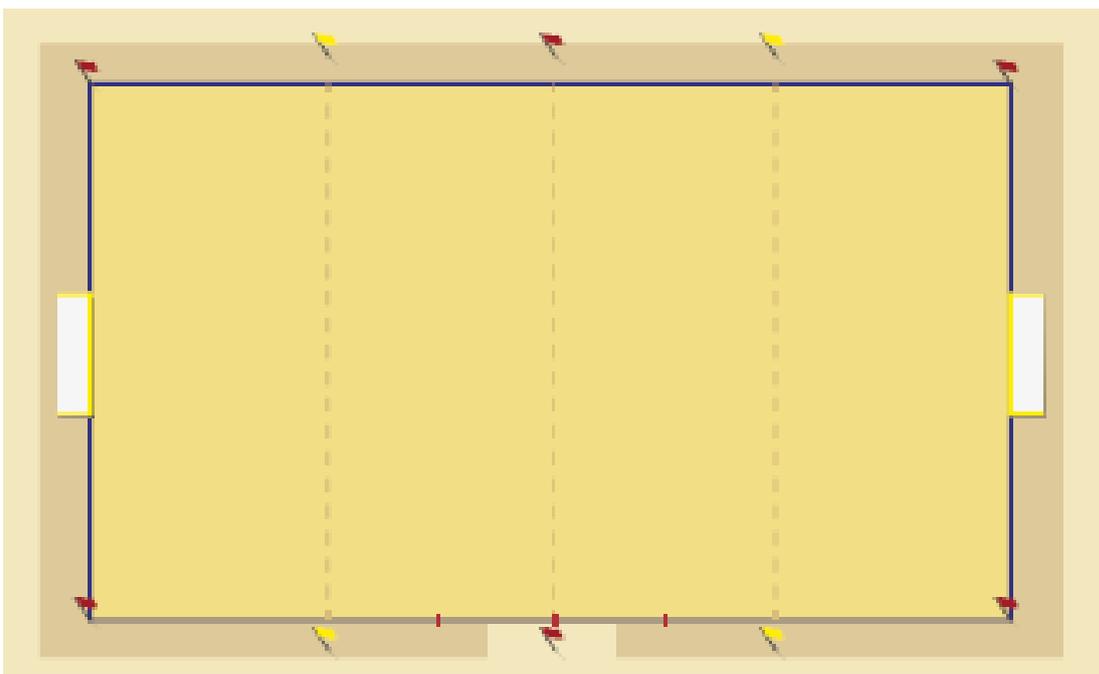
Campo de jogo

A superfície será de areia, estará nivelada, livre de seixos, conchas ou qualquer outro objeto que possa lesionar os jogadores.

Para competições internacionais, a areia deverá ser de grão fino, com uma profundidade mínima de 40 cm. Deve ser peneirada até que se torne aceitável para o jogo, sem ser áspera. Não deverá ter conchas ou outros elementos perigosos, nem deve ser excessivamente fino para não levantar pó que fique na pele.

Marcação da superfície de jogo

A superfície de jogo será retangular e marcada com linhas. As linhas pertencerão às áreas que delimitam.



As duas linhas de demarcatórias mais longas serão chamadas de linhas laterais. As duas mais curtas serão chamadas de linhas de meta. Não haverá linhas entre as metas.

O campo de jogo será dividido em duas metades por uma linha media imaginária, definida por duas bandeiras na cor vermelha, no exterior e a cada lado do campo.

O ponto central imaginário desta linha media imaginária é a posição exata para o tiro de saída e para a execução de alguns tiros livres.

Se deverá marcar sobre as linhas de meta e linhas laterais, dentro de 5m de cada quadrante de canto imaginário, para indicar a distância a ser observada na execução de um canto.

Se deverá marcar sobre a linha lateral mais próxima dos bancos das equipes, a 2,5 m da linha média imaginária, do lado esquerdo e direito, para sinalizar a distância máxima de onde poderão ser efetuadas as substituições.

Se deverá marcar sobre a linha lateral oposta a dos bancos de reservas, a 5 m da linha media imaginária, dos lados esquerdo e direito, para indicar a distância máxima a observar nos tiros de saída.

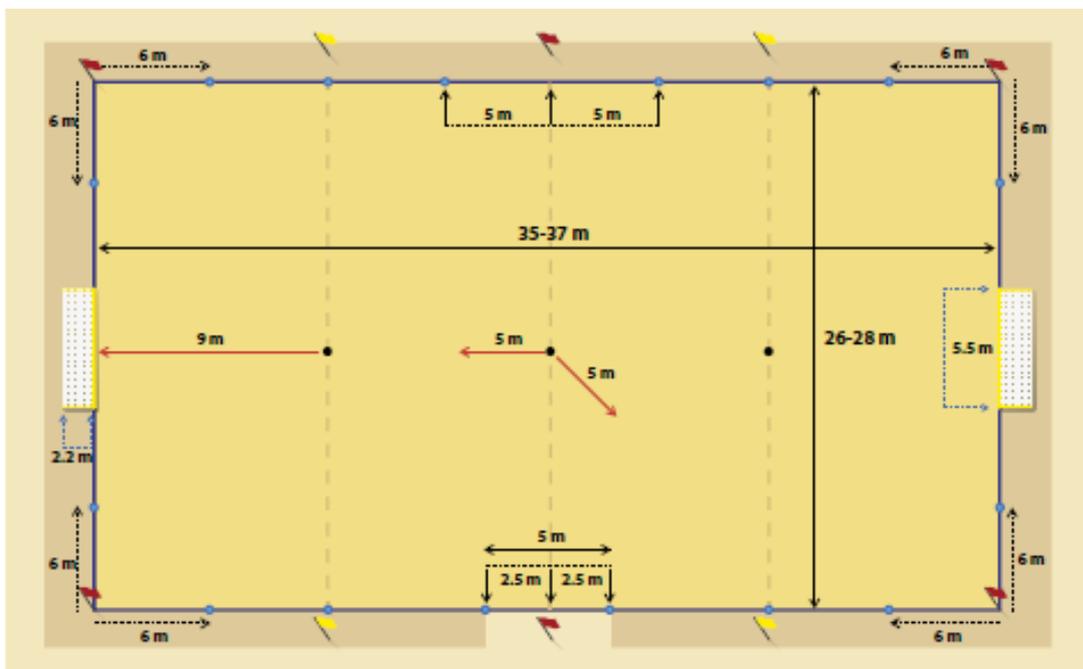
Se deverá marcar sobre cada linha lateral, na direção das bandeiras amarelas demarcatórias da área penal, para ajudar os árbitros a verem os limites desta área.

Dimensões

O comprimento da linha lateral deve ser maior que o da linha de meta.

Todas as linhas serão fitas de um material flexível, resistente e não perigoso para os pés dos jogadores. Terão uma largura de 10 cm e serão de uma cor contrastante com a da areia (preferencialmente azul). Estarão Fixadas firmemente na areia em cada canto e no meio da linha lateral com fechos especiais e âncoras especiais; nas metas estarão fixadas nos postes com anéis de borracha.

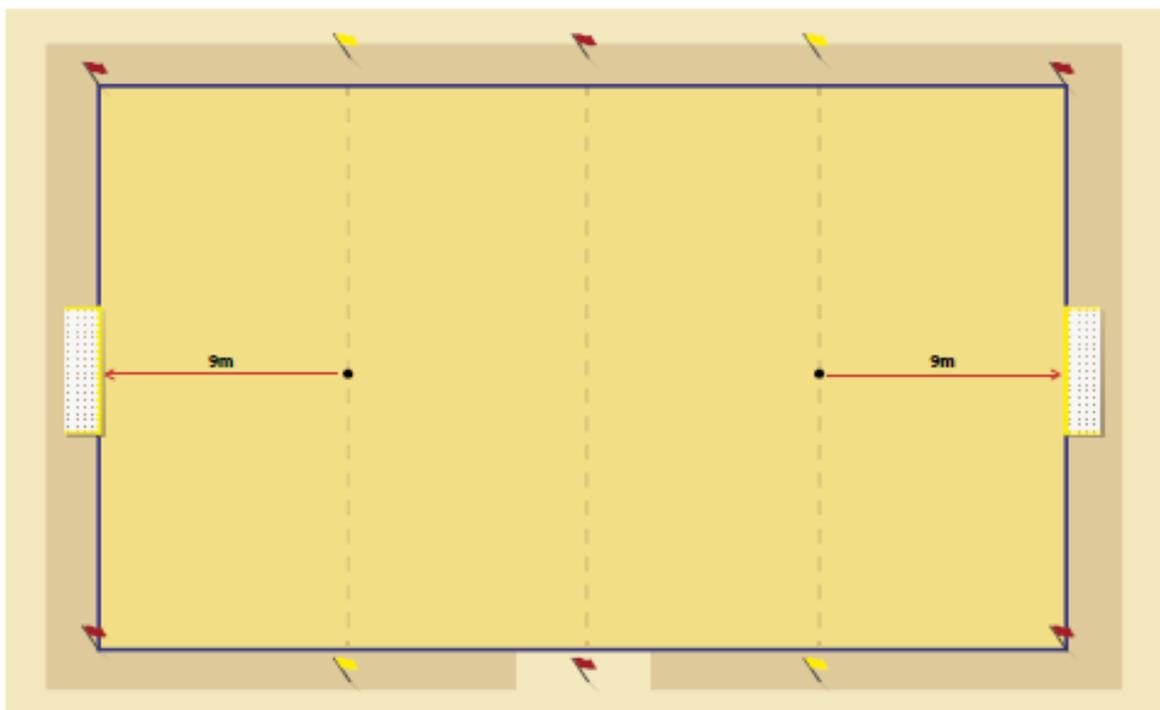
Comprimento (linhas laterais)	min. 35 m
	max. 37 m
Largura (linhas de meta):	min. 26 m
	max. 28 m



Área Penal

Uma linha imaginária deve ser traçada paralelamente a 9 m de cada linha de meta, dentro do campo de jogo, definido por duas bandeiras amarelas localizadas próximo a cada linha lateral e fora do campo de jogo. A área delimitada por essa linha e a linha de meta será a área de penal.

Em cada área penal será marcado um ponto penal imaginário a uma distância de 9 m do ponto médio da linha entre os postes de meta e equidistante destes.



Bandeiras

Os postes de bandeira de canto devem ser de plástico inquebrável e elástico, e deve ter uma altura mínima de 1,5 m.

Se utilizará um total de dez bandeiras que serão localizadas da seguinte forma:

- 1 bandeira vermelha em cada canto da superfície do jogo.
- 1 bandeira vermelha em cada extremidade da linha média imaginária, ancorado a uma distância entre 1 e 1,5 m no exterior das linhas laterais.
- 1 bandeira amarela em cada extremidade das linhas imaginárias da área penal, ancorado a uma distância de entre 1 e 1,5 m na parte externa das linhas laterais.

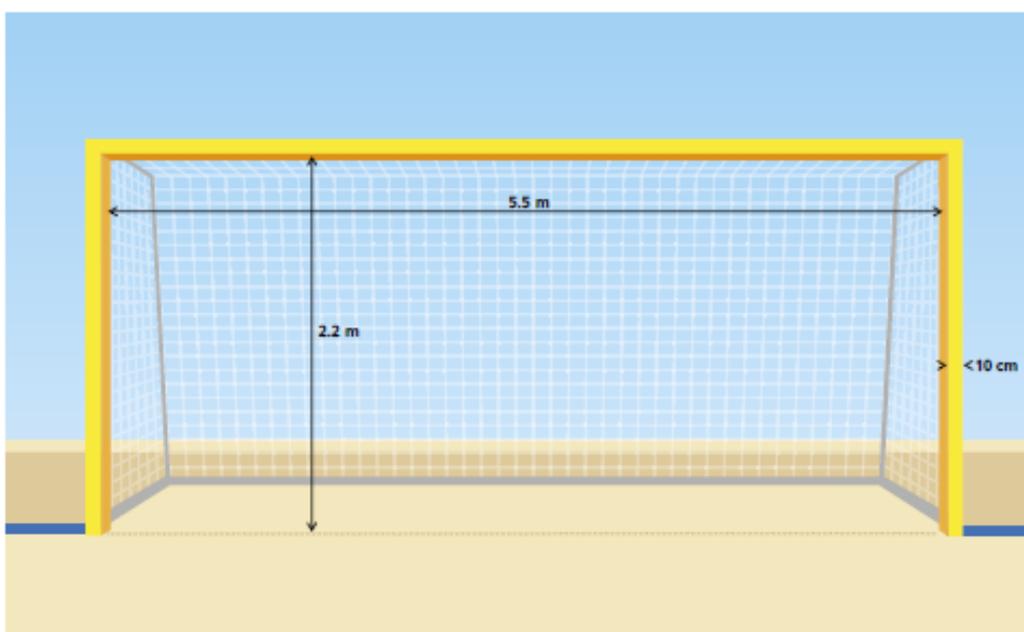
Quadrante de canto imaginário

Será traçado um quadrante imaginário com um raio de 1 m em cada canto no interior da superfície do jogo.

Metas

As metas serão colocadas no centro de cada linha de gol.

Consistirão em dois postes verticais, equidistantes dos cantos e unidos por uma barra horizontal (Travessão). Os postes e o travessão devem ser de madeira, metal ou outro material aprovado. Deverão ter forma redonda ou elíptica e não deve constituir nenhum perigo para os jogadores.



A distância (medida interna) entre os postes deve ser de 5,5 m e a distância desde a borda inferior da barra do travessão ao solo será de 2,2 m.

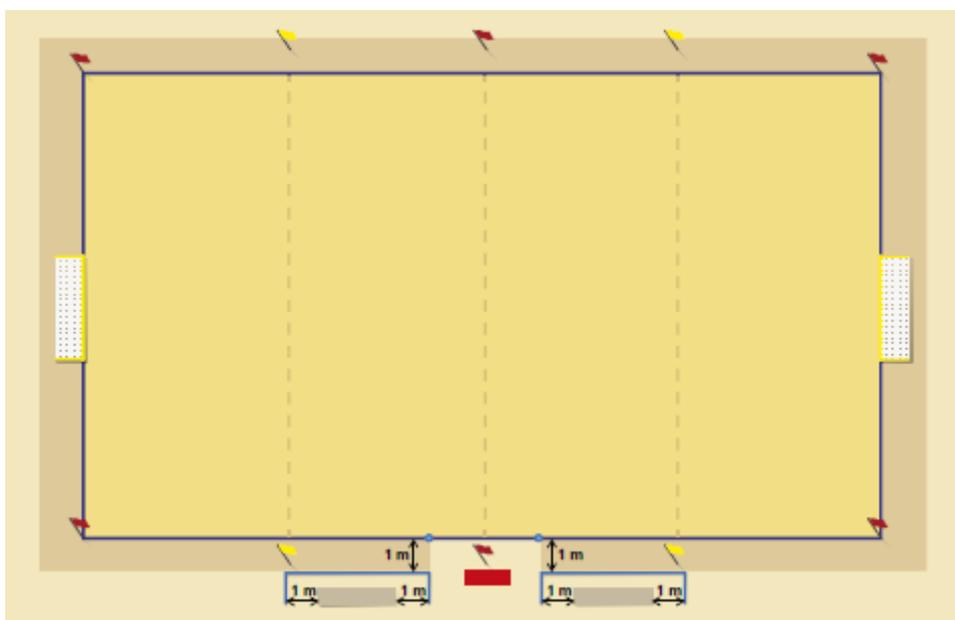
Os postes e a barra transversal devem ter o mesmo diâmetro, 10 cm, e devem ser de uma única cor (Preferencialmente amarelo fluorescente). As linhas de meta terão a mesma largura que os postes e o travessão. As redes deveram ser de cânhamo, juta, nylon ou outro material aprovado, e envolver-se com um suporte adequado por trás da meta e na parte de trás dos postes e do travessão, sem atrapalhar ou pôr em perigo o goleiro ou os jogadores.

Por razões de segurança, a parte inferior dos postes terá uma plataforma de fixação para ancorá-los debaixo da areia. Duas barras laterais de 1,5 m de distância, unidas mediante uma barra ou corrente revestida de plástico com ganchos e nós em ambas as extremidades, serão colocados na altura da areia. Esta barra (ou a corrente) também será ancorada na areia.

Zona de substituições

A zona de substituição estará na linha lateral, situada frente a mesa do cronometrista, cuja função é descrita na Regra 3.

- Se estenderá 5 m no total, 2,5 m de cada lado na intercessão da linha media imaginária e a linha lateral.
- Os bancos das equipas estarão distantes da linha lateral e da zona de substituições.
- A área situada frente à mesa do cronometrista, ou seja, 2,5 m de cada lado da linha media imaginária, permanecerá livre.



Decisão 1

A área técnica deverá cumprir os requisitos descritos na seção «A área técnica».

2 - A BOLA

Características e medidas

A bola:

- será esférica;
- ser de couro ou qualquer outro material adequado;
- terá circunferência mínima de 68 cm e máxima de 70 cm;
- terá um peso não superior a 440 g e não inferior a 400 g no início do jogo;
- terá uma pressão equivalente a 0,4-0,6 atmosferas ao nível do mar.

Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estoura ou se danificada enquanto estiver em jogo, o jogo será interrompido:

- O árbitro reiniciará o jogo soltando uma nova bola no ponto central imaginário da linha media imaginária, o terceiro árbitro auxiliará para determinar a posição correta.
- O jogo se reiniciará com repetição do tiro se a bola estourar ou se danifica durante o lançamento de um tiro livre ou um tiro desde o ponto de penal imaginário e não tocou os postes, o travessão ou um jogador e não se cometeu uma infração.

Se a bola estoura ou se danifica quando não está em jogo (tiro saída, tiro de meta, tiro de canto, bola ao chão, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral) o jogo será reiniciado de acordo com as Regras de jogo do Beach Soccer.

Haverá bolas adicionais ao redor da superfície do jogo em poder dos gandulas e com o terceiro árbitro com a finalidade de agilizar o jogo.

Logotipos nas bolas

Além das especificações da Regra 2, a aprovação de uma bola para partidas em uma competição oficial organizada pela FIFA ou pelas Confederações devem estar sujeita que à bola tenha uma das três marcas seguintes :

- FIFA QUALITY
- FIFA QUALITY PRO
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



As bolas que tenham marcas de qualidade previas, como <<FIFA Approved>>

<<FIFA Inspected>> ou <<International Match Standard>>, poderão ser utilizadas nas competições mencionados anteriormente até julho de 2017.

Estes logotipos indicarão que a bola foi oficialmente controlada e atende às especificações técnicas, diferentes para cada logotipo, e adicionais às especificações mínimas estipuladas na Regra 2. A lista de tais especificações adicionais, características de cada um dos logotipos, deverá ser aprovada pela International Football Association Board. Os centros que realizam os controles de qualidade estarão sujeitos a aprovação da FIFA.

Nas competições das associações membros poderão exigir o uso de bolas que tenham um dos três logotipos.

Publicidade

Nas partidas disputadas em uma competição oficial sob os auspícios da FIFA, Confederações ou Associações de membro esta proibida toda classe de publicidade comercial na bola, com exceção do emblema da competição, o nome do organizador da competição e da marca autorizada comercial fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e número de tais marcas.

3 - O NÚMERO DE JOGADORES

Jogadores

A partida será disputada por duas equipas formadas cada uma por um máximo de cinco jogadores, dos quais um vai jogar como goleiro. A partida não começará se uma das equipas tiver menos de três jogadores.

O jogo será suspenso se na superfície do jogo tiver menos que três jogadores em uma das duas equipas.

Competições oficiais

Poderá ser utilizado o máximo de sete substitutos em qualquer partida de uma competição oficial sob os auspícios da FIFA, das Confederações ou Associações membros. O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser nomeados, até um máximo de sete.

Será permitido um número ilimitado de substituições durante a partida.

Outras partidas

Nos jogos das seleções <<A>> poderá utilizar um máximo de dez substitutos.

Em todas as outras partidas, poderá ser utilizado um número maior de substitutos, sempre que:

- o regulamento da competição não o proíba;
- as equipas em questão cheguem a um acordo sobre o número máximo;
- se os árbitros forem informados antes do início da partida.

Se os árbitros não tiverem sido informados ou um acordo não tiver sido alcançado antes início da partida, não serão permitidos mais de dez substitutos.

Todas as partidas

Em todas as partidas, os nomes dos jogadores e substitutos, estejam ou não presentes, deverão entregar aos árbitros antes do início da partida.

Todo jogador ou substituto cujo nome não tenha sido entregue aos árbitros neste momento (acima descrito) não pode participar da partida.

Procedimento de substituição

Sempre poderá ser feita uma substituição, esteja ou não a bola em jogo.

Para substituir um jogador, devem ser cumpridas as seguintes condições e disposições:

- O jogador sairá da superfície de jogo pela zona de substituição, exceto nas exceções previstas nas Regras do Beach Soccer.
- O substituto não poderá entrar na superfície do jogo até o jogador que deve substituir, tenha deixado a superfície de jogo.
- O substituto entrará na superfície do jogo pela zona de substituições.
- Uma substituição terminará quando o substituto entrar na superfície do jogo pela zona de substituições, após entregar o colete para o jogador que vai ser substituído, a menos que este jogador tenha que deixar a superfície de jogo em outra zona por motivos previstos nas Regras do Beach Soccer, neste caso entregará o colete ao terceiro árbitro.
- A partir desse momento, o substituto se converte em jogador e o jogador aio qual substituiu torna-se um jogador substituído.
- Um jogador substituído pode retornar para participar da partida.
- Todos os substitutos estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros, sejam chamados ou não para participar da partida.
- Se um período é estendido para executar um tiro penal ou tiro livre, não se permitirá nenhuma substituição, exceto pelo goleiro defensor ou a do executor se este tivesse sido lesionado e a lesão o impedisse da execução do tiro.
- Se a bola esta em jogo, o cronômetro não vai parar durante a procedimento de substituição.

Substituição do goleiro

- Qualquer substituto pode substituir o goleiro sem a necessidade de avisar os árbitros ou esperar que tenha parado o jogo.
- Qualquer jogador pode mudar sua posição com o goleiro.
- Um jogador que substitui o goleiro deverá fazê-lo no momento que o jogo tenha sido parado e deverá avisar previamente os árbitros.
- Um jogador ou substituto que substitua o goleiro deve usar as cores que corresponde uma camisa de um goleiro.

Infrações e sanções

Se um substituto entra na superfície de jogo antes do jogador que substituirá ou, durante uma substituição, um substituto entra na superfície de jogo por um local que não seja a zona de substituições:

- os árbitros interromperão a partida (embora não imediatamente se puderem conceder uma vantagem);
- os árbitros advertirão o jogador por ter infringido o procedimento substituições e ordenarão para que este deixe a superfície do jogo.

Se os árbitros interromperem o jogo, este será reiniciado com um tiro livre a favor da equipa adversária, que se executará:

- no lugar onde a bola estava no momento da interrupção, se a bola estava no lado da equipa adversária à qual sofreu a infração (ver Regra 13: Posição de tiros livres).
- No ponto central imaginário da linha média imaginária, se a bola estava na metade da superfície de jogo da equipa que cometeu a infração (ver Regra 13: Posição de tiros livres).

Se a bola não estava em jogo, se reiniciará de acordo com as Regras de Beach Soccer. Se o substituto ou sua equipa cometerem outra infração o jogo será reiniciado de acordo com o que está indicado na seção <<Interpretação das regras do Beach Soccer e diretrizes para árbitros (Regra 3) >>.

Se, em uma substituição, o jogador a ser substituído deixa a superfície de jogo por motivos não justificados nas regras do Beach Soccer e por um lugar que não seja a zona de substituições:

- os árbitros interromperão a partida (embora não imediatamente se puderem conceder uma vantagem);
- os árbitros advertirão o jogador por ter infringido o procedimento substituições, após vai ordenará volte a entrar na superfície do jogo.

Se o substituto já tivesse entrado na superfície de jogo, os árbitros ordenarão para que saia da superfície de jogo e logo ordenarão o jogador que irá substituí-lo que retorne a superfície de jogo do jogo para adverti-lo.

Se os árbitros interromperem o jogo, este será reiniciado com tiro livre a favor da equipa adversária, a ser executado:

- no lugar onde a bola estava no momento da interrupção, se a bola estava no lado da equipa adversária à qual sofreu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres);

- No ponto central imaginário da linha média imaginária, se a bola estava na metade da superfície de jogo da equipe que cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em lances livres).

Se a bola não estivesse em jogo, será reiniciado de acordo com as Regras de jogo do Beach Soccer.

Para qualquer outra infração desta regra, os jogadores em questão serão advertidos (embora não imediatamente se puderem conceder uma vantagem).

Em casos especiais, o jogo será reiniciado conforme descrito em <<interpretação de regras do jogo e diretrizes para árbitros (Regra 3)>>'.

Jogadores expulsos e substitutos

Um jogador expulso antes do tiro de saída só poderá ser substituído por um dos substitutos designados.

Um substituto designado, expulso antes do tiro de saída ou depois do começo da partida, não poderá ser substituído.

Um substituto poderá substituir um jogador expulso e entrar na superfície de jogo após terem transcorridos dois minutos de jogo efetivos após a expulsão, sempre que tenha a autorização do cronometrista ou do terceiro árbitro (árbitros assistentes), a menos que um gol seja marcado antes que se transcorram os dois minutos, neste caso se aplicam as seguintes disposições:

- Se cinco jogadores enfrentam quatro e a equipe em superioridade numérica marca gol, se poderá completar a equipe de quatro jogadores.
- Se ambas as equipes jogam com quatro ou três jogadores e se marca um gol, ambas as equipes manterão o mesmo número de jogadores.
- Se cinco jogadores enfrentam três ou quatro jogadores enfrentam três e a equipe com superioridade numérica marca um gol, poderá ser adicionado um jogador para a equipe com três jogadores.
- Se a equipe com inferioridade numérica marcar um gol, o jogo continuará sem alterar o número de jogadores.

4 - O EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento e nem levarão qualquer objeto perigoso para si mesmo ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de joia).

Equipamento básico

O equipamento básico de um jogador consiste nas seguintes roupas separadas:

- Uma camisa ou camiseta manga: se usar roupa interior (camisa térmica) estas deverão ter a cor das mangas da camisa ou camiseta.
- Calções: se utilizar o shorts interior (calção térmico) estes devem ter a cor principal dos calções. O goleiro poderá usar calça cumprida.

O uso de calçado não é permitido. Se permite o uso de proteções elásticas nos pés (tornozeleiras), sempre que não cubram completamente os pés, os tornozelos e os dedos dos pés.

Cores

- As duas equipes usarão cores que os diferenciem entre si, dos árbitros e dos árbitros assistentes.
- Cada goleiro usará cores que o diferenciem dos demais jogadores, dos árbitros e dos árbitros assistentes.

Infrações e sanções

Em caso de infração a esta regra:

- não será necessário interromper a partida;
- os árbitros ordenarão ao jogador infrator que deixe a superfície de jogo para colocar seu equipamento em ordem ou na seguinte ocasião em que a bola não esteja em jogo, a menos que o jogador já tenha colocado seu equipamento em ordem;
- todo jogador que tenha deixado a superfície de jogo para colocar seu equipamento em ordem, não poderá voltar para superfície de jogo sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro;

- os árbitros ou o terceiro árbitro se certificarão que o equipamento do jogador está em ordem antes de permitir seu reingresso;
- o jogador tenha sido substituído ou não, só poderá reingressar depois que a partida tenha sido reiniciada, mas quando a bola não esteja em jogo.

Será advertido o jogador que foi obrigado a deixar a superfície de jogo por infração a esta regra e que, não tendo sido substituído anteriormente, reingresse sem a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro.

Reinício do jogo

Se os árbitros não concederem uma vantagem e interrompem a partida para advertir o infrator:

- a partida se reiniciará mediante um tiro livre a favor da equipe adversária que será executado:
 - do lugar onde a bola estava no momento da interrupção, se a bola se encontrava na metade da equipe adversária da que sofreu a infração (ver Regra 13: Posição dos tiros livres);
 - No ponto central imaginário da linha média imaginária, se a bola estava na metade da superfície de jogo da equipe que cometeu a infração (ver Regra 13: Posição dos tiros livres).

Equipamento básico obrigatório

O equipamento básico obrigatório não deverá ter slogans, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais. O organizador da competição ou a FIFA sancionará a equipe de um jogador cujo equipamento básico obrigatório tenha slogans, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

Roupa interior

Os jogadores não deverão exibir roupa interior com slogans, imagens ou mensagens políticas, religiosas ou pessoais e também outras propagandas que não seja o logotipo do fabricante.

O organizador da competição ou a FIFA sancionará os jogadores ou equipes que mostrem roupa interior com slogans, imagens ou mensagens políticas, religiosas, pessoais ou outra propaganda que não seja o logotipo do fabricante.

5 – OS ÁRBITROS

A autoridade dos árbitros

As partidas serão controlados por dois árbitros, árbitro e segundo árbitro, Que terão plena autoridade para fazer cumprir as Regras de Jogo do Beach Soccer em uma partida.

Poderes e deveres

Os árbitros:

- farão cumprir as regras de jogo do Beach Soccer;
- controlarão a partida em cooperação com os árbitros assistentes, sempre que seja necessário;
- garantirão que as bolas utilizadas correspondam as exigências da Regra 2;
- garantirão que o equipamento dos jogadores atenda os requisitos da Regra 4;
- anotarão os incidentes que ocorram durante a partida;
- interromperão a partida quando julgarem oportuno, no caso que sejam infringidas às regras do jogo de Beach Soccer;
- interromperão a partida por qualquer tipo de interferência externa;
- interromperão a partida se julgarem que um jogador sofreu uma lesão grave e garantirão que seja transportado para fora da superfície de jogo; um jogador lesionado só poderá retornar a superfície de jogo depois da partida ter sido reiniciada e após a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro;
- permitirão que a partida continue até que a bola não esteja em jogo, se julgarem que um jogador está levemente lesionado;
- garantirão que todo jogador que sofra um sangramento saia da superfície de jogo; o jogador só pode reingressar após a autorização dos árbitros ou do terceiro árbitro, estes se certificarão que o sangramento tenha cessado;
- permitirão que a partida continue se a equipe contra a qual foi cometida uma infração se beneficia com uma vantagem e sancionará a infração cometida inicialmente, se a vantagem esperada não ocorrer naquele momento;
- punirão a falta mais grave quando um jogador comete mais de uma falta ao mesmo tempo;
- punirão a infração mais grave quando um jogador comete mais de uma infração ao mesmo tempo;

- tomarão medidas disciplinares contra os jogadores que cometam infrações merecedoras de advertência ou expulsão; não são obrigados a tomar medidas imediatamente, mas devem fazê-lo na próxima ocasião em que a bola não esteja em jogo;
- Tomarão medidas contra componentes oficiais das equipes que não se comportem de forma correta e poderão, se julgarem necessário, expulsá-los da área técnica e os arredores da superfície de jogo;
- não permitirá que pessoas não autorizadas entrem na superfície de jogo;
- autorizarão a reinicialização da partida após uma interrupção;
- deverão fazer os sinais descritos na seção <<Sinais dos árbitros e árbitros assistentes >>;
- deverão se posicionar na superfície de jogo segundo estabelece em <<Posicionamento de árbitros>>, que fazem parte da «Interpretação das regras de jogo do Beach Soccer e diretrizes para Árbitros (Regra 5:Árbitros) >>, quando é obrigatório;
- enviarão às autoridades competentes um informe da partida, com dados sobre todas as sanções impostas a jogadores ou componentes oficiais das equipes e sobre qualquer outro incidente que tenha ocorrido e antes, durante e depois do jogo.

O árbitro, por sua vez:

- atuará como cronometrista e terceiro árbitro no caso de os árbitros assistentes não estarem presentes;
- suspenderá temporariamente ou definitivamente a partida quando for julgado necessário em caso de infrações das regras do Beach Soccer;
- suspenderá temporariamente ou definitivamente a partida por qualquer tipo de interferência externa.

O segundo árbitro, por sua vez:

- substituirá o árbitro em caso de lesão ou indisposição do mesmo.

Decisões dos árbitros

As decisões dos árbitros sobre fatos relacionados à partida serão definitivos, incluindo se um gol foi marcado ou não e o resultado da partida.

Os árbitros poderão modificar sua decisão unicamente se derem conta de que é incorreta ou, se o julgar necessário, de acordo com uma indicação dos

árbitros assistentes, sempre que não tenham reiniciado o jogo ou finalizado a partida.

As decisões do árbitro prevalecerão sobre as do segundo árbitro se ambos sinalizarem uma infração e se houver desacordo entre eles.

O árbitro dispensará o segundo árbitro ou os árbitros assistentes no caso de intervenção imprópria ou conduta incorreta de qualquer um deles, providenciará, caso necessário, que sejam substituídos e notificará o fato ao órgão competente.

Responsabilidades dos árbitros

Os árbitros (ou, no caso de, os árbitros assistentes) não serão responsáveis por:

- qualquer tipo de lesão que sofra um jogador, oficial de equipe ou espectador;
- qualquer dano a todos os tipos de propriedade;
- qualquer outra perda sofrida por uma pessoa, clube, empresa, associação ou entidade similar, a qual se deva ou pode dever-se a alguma decisão que tomarão de acordo com as regras de jogo do Beach Soccer ou em relação ao procedimento normal necessário para manter, jogar e controlar uma partida.

Entre tais situações podem incluir:

- a decisão de não permitir continuar a partida devido às condições da superfície do jogo ou dos seus arredores, ou pelas condições meteorológicas;
- a decisão de suspender definitivamente uma partida por qualquer razão;
- a decisão sobre a adequação dos acessórios e equipamentos utilizados durante uma partida;
- a decisão de interromper ou não a partida devido à interferência de espectadores ou qualquer problema na área dos espectadores;
- a decisão de interromper o jogo ou não para permitir que um jogador lesionado seja transportado para fora da superfície do jogo para ser atendido;
- a decisão de solicitar que um jogador lesionado seja retirado para ser atendido;
- a decisão de permitir ou não permitir que um jogador use determinadas roupas ou equipamentos;
- a decisão (quando tem autoridade) de permitir ou não a toda pessoa (incluindo componentes de equipes e do recinto desportivo, segurança, fotógrafos ou outros membros da imprensa) estar presente no arredores da superfície do jogo;

- qualquer outra decisão que possa tomar de acordo com as Regras do Jogo do Beach Soccer ou de acordo com seus deveres e estipulado pelas normas ou regulamentos da FIFA, da Confederação, da associação membro ou da liga cuja jurisdição que se disputa uma partida.

Partidas internacionais

Em partidas internacionais será obrigatório a presença de um segundo árbitro.

Árbitro assistente reserva

Em torneios ou competições em que se designe um árbitro assistente de reserva, as tarefas e os deveres e deveres deste, deverão cumprir o estipulado nas Regras de jogo do Beach Soccer.

6- OS ÁRBITROS ASSISTENTES

Autoridade dos árbitros assistentes

Poderão ser designados dois árbitros assistentes (um terceiro árbitro e um cronometrista), que deverão executar suas funções de acordo com as Regras de jogo do Beach Soccer. Se posicionarão na parte exterior da superfície de jogo, próximo da linha media imaginária e do mesmo lado que da zona de substituições. O cronometrista permanecerá sentado próximo à mesa de cronometragem, enquanto que o terceiro árbitro poderá estar sentado ou de pé para exercer suas tarefas.

O terceiro árbitro e o cronometrista receberão um cronômetro adequado, que será fornecido pela associação ou o clube em cuja jurisdição se disputa a partida.

Providenciarão uma mesa de cronometragem, para poder exercer corretamente suas funções.

Poderes e deveres

O terceiro árbitro:

- Auxiliará os árbitros e o cronometrista;
- levará um informe dos jogadores que participarão da partida no início e no final de cada período;
- controlará juntamente com os árbitros, a substituição das bolas;
- controlará o equipamento dos substitutos antes de entrar na superfície de jogo;
- garantirá que as substituições sejam efetuadas corretamente e, mediante um apito ou um sinal acústico diferente da dos árbitros, indicará qualquer infração ocorrida durante o procedimento de substituição, se nenhuma vantagem não puder se concedida;
- anotará os números dos jogadores que marcaram os gols;
- tomará nota dos números e nomes dos jogadores que foram advertidos ou expulsos;
- entregará um documento aos oficiais da equipe em que informa quando um jogador expulso pode ser incorporado no jogo por um substituto;



THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE - ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ____ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ POUR FINIR LA ____ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ____ Y ____ SEGUNDOS PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER ERSATZSPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ____ PERIODE ZU BEENDEN.

O JOGADOR SUBSTITUTO PODERÁ RETORNAR AO CAMPO DE JOGO, QUANDO O CRONÔMETRO ESTIVER NO MINUTO ____ E ____ SEGUNDOS PARA TERMINAR O ____ PERÍODO.

- controlará o reingresso de um jogador que deixou a superfície do jogo para colocar em ordem o seu equipamento;

- controlará o reingresso de um jogador que tenha deixado a superfície do jogo por qualquer tipo de lesão;
- indicará aos árbitros um erro manifesto na advertência ou expulsão de um jogador, ou se ocorre uma conduta violenta fora do seu campo de visão; no entanto, os árbitros decidirão sobre qualquer questão relacionada com a partida;
- supervisionará o comportamento das pessoas posicionadas na área técnica, se houver, ou nos bancos, e comunicará aos árbitros qualquer conduta imprópria;
- Levará um informe das interrupções da partida por interferências externas e as razões das mesmas;
- controlará junto com um dos árbitros a execução correta dos tiros de saída;
- controlará com os árbitros a execução correta dos lances livres efetuados a partir do ponto central media imaginário da linha media imaginária;
- fornecerá qualquer outra informação importante para a partida;
- substituirá o segundo árbitro em caso de lesão ou indisposição do árbitro ou segundo árbitro.

O cronometrista controlará que a partida tenha a duração estipulada na

Regra 7, e para isso:

- iniciará o cronômetro após o tiro de saída, desde que esse tenha sido realizado corretamente;
- parará o cronômetro quando um gol é marcado, se sancione um tiro livre ou tiro penal ou por lesão a um jogador;
- parará o cronômetro quando indicado pelos árbitros;
- Reiniciará o cronometro após um tiro de saída, de um tiro livre ou um tiro penal, ou quando reiniciar o jogo após uma paralisação do cronometro indicado pelos árbitros ou por lesão de um jogador;
- Anotará no placar público, se houver os gols e os períodos;
- Cronometrará os 2 minutos de expulsão de um jogador;
- tomará nota dos números e nomes dos jogadores que foram advertidos ou expulsos;
- anunciará, por meio de um sinal de apito ou sinal acústico diferente dos árbitros, o final do primeiro, segundo e terceiro períodos da partida ou da prorrogação, se houver;

- Exercerá as funções específicas do terceiro árbitro no caso de ausência deste;
- fornecerá qualquer outra informação importante da partida.

Partidas internacionais

Nas partidas internacionais, será obrigatória a presença de um terceiro árbitro e de um cronometrista.

Nas partidas internacionais, o cronômetro utilizado deverá ter todos dispositivos necessários (cronometria precisa e um dispositivo para cronometrar simultaneamente os minutos de um período de expulsão de até quatro jogadores).

7 - A DURAÇÃO DA PARTIDA

Períodos de jogo

A partida durará três períodos iguais de 12 minutos cada, exceto que por mutuo acordo entre o árbitro e as duas equipes participantes se combine outra coisa. Todo acordo de alterar os períodos de jogo deverá ser tomado antes do início da partida e conforme o regulamento da competição.

Finalização dos períodos

O cronometrista indicará com um sinal acústico que se transcorreram os 12 minutos de duração de cada período. Um dos árbitros, depois de ouvir o sinal do cronometrista, anunciará por meio de seu apito o final do período ou da partida, tendo em conta que, no caso de executar ou repetir um tiro livre ou um tiro penal, se prolongará o período até que tal tiro tenha sido executado.

Se a bola já foi jogada em direção a uma das metas antes do sinal acústico do cronometrista, os árbitros aguardarão até que se finalize o lançamento efetuado, para anunciar por meio de seu apito o final do período ou da partida. O período ou a partida terminará quando:

- a bola entra diretamente na meta adversária e um gol é marcado; se o fizesse na própria meta o gol também seria válido, exceto que viesse diretamente de um tiro livre, arremesso lateral, tiro de meta ou tiro de canto;
- a bola saia dos limites da superfície de jogo;
- a bola toque o goleiro ou outro jogador da equipe defensor, o postes, o travessão ou a areia e cruze a linha de meta e consiga ou não um gol;

A bola toque qualquer jogador da equipe que jogou a bola e ultrapasse a linha de meta da equipe adversária, neste caso o gol não será válido;

- a bola toque qualquer jogador da equipe que jogou a bola e a bola ultrapasse a própria linha de meta, neste caso o gol será válido;
- Não se cometa nenhuma infração sancionada com um tiro livre ou um tiro penal, ou se solicita a repetição de um tiro livre ou um tiro penal, a menos que se consiga um gol ou se puder conceder uma vantagem.

Se no intervalo entre o sinal acústico do cronometrista e apito do árbitro cometeu se cometeu uma infração sancionável com tiro livre ou tiro penal, o período finalizará quando:

- a bola não seja chutada diretamente para a meta adversária;
- a bola entre diretamente na meta adversário e um gol é marcado;
- a bola saia dos limites da superfície de jogo;
- a bola toque um ou ambos os postes, o travessão, o goleiro ou outro jogador da equipe defensora, ou qualquer combinação desses elementos, e se consiga ou não um gol;
- Não se cometa outra infração sancionável com um tiro livre ou um tiro penal, nem se obrigue a repetição de um tiro livre ou um tiro penal, a menos que se consiga um gol ou se pudesse conceder uma vantagem.

Descanso entre os períodos

Os jogadores terão direito a um descanso entre cada período.

O descanso entre cada período não deverá durar mais que três minutos.

A duração do descanso entre os períodos poderá ser alterada unicamente com o consentimento do árbitro.

Partida suspensa

Voltará ser jogada uma partida suspensa, a menos que a regulamentação da competição estipule outro procedimento.

8 - O INÍCIO E O REINÍCIO DO JOGO

Introdução

Será lançada uma moeda no ar e a equipe preferida decidirá a direção em que atacará no primeiro período da partida.

A outra equipe executará o tiro de saída da partida.

A equipe se favoreceu, após a moeda lançada no primeiro período, executará o tiro de saída para dar início o segundo período.

No segundo período da partida, as equipes mudarão de lado e atacarão na direção oposta.

Antes do início do terceiro período da partida, se lançará novamente uma moeda no ar e a equipe favorecida decidirá a direção em que atacará durante no terceiro período ou se prefere dar o tiro de saída.

Se for disputada uma prorrogação, a equipe que não executou o tiro de saída no terceiro período o fará na prorrogação; as equipes mudarão de lado e atacarão na direção oposta.

Tiro de saída

O tiro de saída é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:

- no início da partida;
- depois de haver marcado um gol;
- no início do segundo e terceiro períodos da partida;
- no início da prorrogação, se houver.

Não poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de saída.

Procedimento

- Todos os jogadores deverão estar em sua própria metade da superfície de jogo.
- Os adversários da equipe que efetua o tiro de saída deverão estar a pelo menos 5 m da bola até que seja jogado.
- A bola estará imóvel no ponto central imaginário da linha media imaginária.
- O árbitro situado na lateral oposta, de onde estão localizados os bancos de reservas, dará o sinal para execução do tiro de saída

A bola estará em jogo no momento em que é chutada e que se mova para frente ou, se for chutada para trás, no momento seja chutada para frente por um companheiro do executor no ar antes de tocar a areia.

Depois que uma equipe marcar um gol, e se não finalizou o período, a equipe adversária deverá efetuar o tiro de saída.

Infrações e sanções

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro de saída tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes de a bola tocar outro jogador e se os árbitros não concederem uma vantagem, pararão o jogo e a partida será reiniciada com um tiro livre a favor da equipe adversária a ser executada:

- no lugar onde se cometeu a infração, se esta foi cometida na metade da superfície do campo de jogo da equipe adversária (ver Regra 13: Posição em tiros livres);
- no ponto central imaginário da linha média imaginária, se a bola estava na metade da superfície de jogo da equipe que cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em lances livres).

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes de tocar outro jogador e se os árbitros não concederem uma vantagem, pararão o jogo e o reiniciarão com um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado no local onde se cometeu a infração (ver Regra 13: Posição de tiro livre).

Por qualquer infração do procedimento do tiro de saída, se repetirá o tiro de saída desde que nenhuma vantagem possa ser concedida.

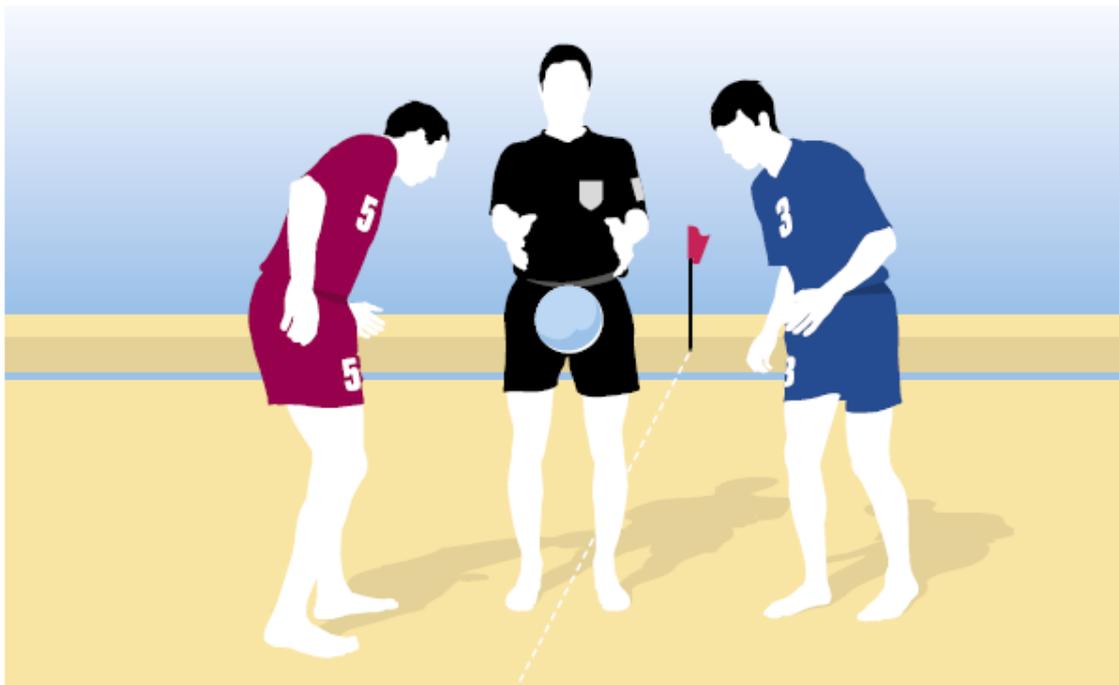
Bola ao chão

Se a bola estiver em jogo e os árbitros necessitarem interromper temporariamente a partida por qualquer motivo não indicado nas Regras de jogo do Beach Soccer, o jogo será reiniciado com uma bola ao chão. A partida também se reiniciará com uma bola ao chão quando assim determinem as Regras de jogo do Beach Soccer.

Procedimento

Um dos árbitros deixará a bola cair na areia e no ponto central imaginário da linha media imaginária, com o auxílio do terceiro árbitro para determine a posição correta.

A partida será considerada reiniciada quando a bola tocar a areia.



Infrações e sanções

A bola será lançada novamente:

- se é tocada por um jogador antes de tocar a areia;
- se a bola sair da superfície de jogo depois de tocar a areia, sem ter sido tocada por um jogador;
- se qualquer infração for cometida antes da bola tocar a areia.

Se um jogador, depois da bola tocar a areia, chuta a mesma diretamente para uma das metas e a bola entrar diretamente:

- na meta adversária, se concederá um tiro de meta;
- na própria meta, se concederá um tiro de canto a equipe adversária.

Se um jogador, após a bola ter tocado a areia, chuta a bola repetidamente para uma das metas e a bola entra em uma delas, um gol será válido.

9 - A BOLA EM JOGO OU FORA DE JOGO

A bola fora de jogo

A bola não estará em jogo quando:

- cruzar completamente uma linha ou linha lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar;
- a partida tenha sido interrompida pelos árbitros;
- atinja o teto, se a partida for jogada em uma superfície coberta.

A bola em jogo

A bola estará em jogo em qualquer outro momento, incluindo quando:

- rebote os postes, travessão ou bandeiras de canto e permaneça no interior da superfície de jogo;
- rebote nos árbitros localizados no interior da superfície de jogo.

Superfície coberta

A altura mínima das superfícies cobertas deve ser estabelecida no regulamento da competição, mas deve ter no mínimo quatro metros.

Se a bola atinge o teto estando em jogo, a partida se reiniciará com um arremesso lateral a favor da equipe adversária da equipe que tocou na bola por último. O arremesso deve ser feito no local mais próximo de onde a bola atingiu o teto (ver Regra 15 - tiro ou arremesso lateral).

10 – GOLS MARCADOS

Se haverá marcado um gol quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta entre as postes e debaixo do travessão, sempre que a equipe marcadora não cometer anteriormente uma infração das Regras de jogo do Beach Soccer.

Um gol não será válido se o goleiro da equipe atacante lança ou golpeia a bola intencionalmente com a mão ou braço desde sua própria área de penal. O jogo se reiniciará com um tiro de meta a favor da equipe adversária.

Se os árbitros, após a marcação de um gol e antes de se efetuar o tiro de saída, se dão conta de que a equipe que marcou o gol tinha um jogador a mais ou havia feito uma substituição incorreta, não validarão o gol e reiniciarão a partida com um tiro livre, a favor da equipe adversária, desde o ponto penal imaginário (ver Regra 13: Posição de tiro livre). Se tiro de saída já houvesse sido realizado, advertirão o jogador infrator conforme a Regra 3, mas o gol será validado. Se o gol tiver sido conseguido pela equipe adversária, vão validar e sancionarão o jogador infrator de acordo com a Regra 3.

Equipe vencedora

A equipe que marcou maior número de gols durante uma partida será a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum gol, o jogo terminará em um empate.

Regulamento da competição

Se o regulamento da competição estabelece que deverá haver uma equipe vencedora após uma partida ou uma eliminatória que terminar em empate, se permitirão somente os seguintes procedimentos:

- regra dos gols marcados fora de casa.
- prorrogação.
- tiros desde o ponto penal imaginário.

Neste caso, e se a partida for uma partida de liga, a pontuação será a seguinte:

- Partida vencida no final do terceiro período: três pontos para o time vencedor.
- Partida vencida no final da prorrogação: dois pontos para a equipe vencedora.
- Partida vencida após os tiros desde o ponto penal imaginário: um ponto para a equipe vencedora.

Estes procedimentos são descritos para determinar o vencedor

<<Procedimentos para determinar o vencedor de uma partida ou eliminatória no caso de empate>>.

11 - IMPEDIMENTO

No Beach Soccer, não há impedimento.

12 – FALTAS E INCORREÇÕES

As faltas e incorreções são infrações às Regras de Jogo do Beach Soccer que serão sancionadas da seguinte forma:

Faltas

As faltas serão sancionadas com um tiro livre ou um tiro penal.

Faltas sancionadas com um tiro livre

Será concedido um tiro livre para a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes faltas de maneira que os árbitros considerem imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- dar ou tentar dar um pontapé (chute) em um adversário.
- dar ou tentar dar uma rasteira ou um calço em um adversário.
- saltar sobre um adversário.
- fazer carga em um adversário.
- golpear ou tentar golpear um adversário.
- empurrar um adversário.
- dar uma entrada contra um adversário

Também será concedido um tiro livre direto a favor da equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

- Segurar um adversário ou impedi-lo de dar uma bicicleta.
- Cuspir ou jogar areia deliberadamente contra um adversário.
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (salvo o goleiro dentro de sua própria área penal).

O tiro livre será executado no local onde se cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Faltas penalizadas com um tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador comete uma das dez infrações descritas acima dentro de sua própria área de penal, independentemente da posição da bola, desde que a mesma esteja em jogo.

Também se concederá um tiro penal se um jogador, durante a execução de um tiro livre vindo de um adversário, toca na bola em sua própria área penal, dentro da zona compreendida entre o lugar que se executa o tiro livre e as bandeiras de canto e, antes que a bola toque os postes, o travessão, o goleiro e a areia.

Faltas penalizadas com um tiro livre a se executar desde o ponto central imaginário da linha media imaginária ou desde o local onde se cometeu a infração.

Tiro livre que se executar desde o ponto central imaginário da linha media imaginaria

Será concedido um tiro livre para equipe adversária, que se executar desde o ponto central imaginário da linha media imaginaria, se:

- uma equipe permanece com a posse da bola, que está em jogo, dentro sua própria área de penal por mais de 4 (quatro) segundos;
- o goleiro, após jogar a bola com as mãos em sua área penal, depois de haver recebido de um companheiro, e volta tocá-la com as mãos ou braços de forma deliberada dentro desta mesma área penal, depois que um companheiro a tenha jogado com qualquer parte de seu corpo e, sem que a bola tenha tocado um jogador adversário entre ambas situações;
- o goleiro, estando a bola em jogo, solta a bola de suas mãos e a chuta no ar antes que toque a areia;
- o goleiro, depois de jogar a bola para fora de sua própria área penal, volte para esta área e jogue ou toque a bola com qualquer parte de seu corpo;
- o goleiro volte a tocar a bola com as mãos em sua própria área penal depois de tê-la colocado em jogo e sem que nenhum outro jogador a tenha tocado entre ambas as ocasiões;
- um jogador joga de forma perigosa em sua própria metade do campo;
- um jogador obstaculiza deliberadamente o avanço de um adversário na sua própria metade do campo;

Um jogador, dentro de sua própria metade do campo, comete contra um companheiro uma das dez infrações sancionadas com tiro penal (exceto a mão voluntária) quando se cometem contra um adversário;

- um jogador comete qualquer outra infração em sua própria metade do campo que não tenha sido anteriormente mencionada na Regra 12, pelo qual se interrompe a partida para adverti-lo ou expulsá-lo.

b) Tiro livre que se executará desde o lugar onde se cometeu a infração

Será concedido um tiro livre para equipe adversária, que se executará no local onde se cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres), se:

- um jogador joga de forma perigosa na metade de campo do adversário;
- um jogador obstaculiza deliberadamente o avanço de um adversário na metade de campo do adversário;
- um jogador impede que o goleiro lance a bola com as mãos desde sua própria área penal, com a bola estando em jogo;
- um jogador comete contra um companheiro, na metade de campo do adversário, uma das dez infrações sancionadas com tiro penal (exceto a mão voluntária) quando se cometem contra um adversário;
- um jogador comete qualquer outra infração na metade de campo da equipe adversária que não tenha sido mencionado anteriormente na Regra 12, pelo qual se interrompe a partida para adverti-lo ou expulsá-lo.

Incorreções

As incorreções serão sancionadas com advertência ou expulsão.

Sanções disciplinares

O cartão amarelo será utilizado para informar ao jogador e ao substituto, que o mesmo foi advertido.

O cartão vermelho será utilizado para informar ao jogador ou ao substituto, que o mesmo foi expulso.

Somente poderão ser apresentados cartões amarelos e cartões vermelhos aos jogadores e jogadores substitutos. O cartão correspondente será exibido de forma pública e unicamente na superfície de jogo e se partida já houver sido iniciada. Nos demais casos, os árbitros informarão de forma verbal aos oficiais das equipes a sanção disciplinar imposta.

Os árbitros têm autoridade para impor sanções desde o momento em que chegam nas instalações onde esta a superfície de jogo antes do início da partida até que saiam.

Se um jogador comete uma infração punível com uma advertência ou uma expulsão, seja dentro ou fora da superfície de jogo, contra um adversário, um companheiro, os árbitros ou contra qualquer outra pessoa, será punido de acordo com a natureza da infração cometida.

Incorreções sancionáveis com cartão amarelo.

Um jogador será advertido com cartão amarelo se cometer uma das seguintes sete infrações:

- Ser culpado de conduta antidesportiva.
- Desaprovar com palavras ou gestos as decisões dos árbitros.
- Infringir persistentemente as Regras de jogo do Beach Soccer.
- Retardar deliberadamente o reinício do jogo.
- Não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto, tiro de saída, arremesso lateral ou em um tiro livre (adversários).
- entrar ou regressar a superfície de jogo sem a permissão dos árbitros ou infringir o procedimento de substituição.
- abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão dos árbitros.

Um substituto será advertido com cartão amarelo se comete uma das quatro infrações:

- Ser culpado de conduta antidesportiva.
- Desaprovar com palavras ou gestos as decisões dos árbitros.
- Retardar deliberadamente o reinício do jogo.
- Entrar na superfície de jogo infringindo o procedimento de substituição.

Incorreções sancionáveis com expulsão

Um jogador ou um substituto será expulso e receberá cartão vermelho se cometer uma das seguintes oito infrações:

- Jogo brusco grave.
- Conduta violenta.
- Cuspir ou jogar areia deliberadamente em um adversário ou qualquer outra pessoa.
- Impedir um gol ou acabar com uma oportunidade clara de gol, com uso intencional de mão na bola (Isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal).
- Impedir uma oportunidade clara de gol da equipe adversária, quando um jogador se movimenta em direção a meta adversária, mediante infração punível com tiro livre ou tiro penal.
- Tocar a bola na zona compreendida entre o local do tiro livre e os postes de sua própria meta em um tiro livre executado pela equipe adversária, antes que a bola toque os postes, o travessão, o goleiro e a areia.
- Empregar linguagem e/ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva.
- Receber uma segunda advertência com cartão amarelo na mesma partida.

Um substituto será expulso se impedir um gol ou uma oportunidade gol clara de gol.

Um jogador ou um substituto expulso deverá deixar os arredores da superfície de jogo e área técnica

Decisões

Uma entrada que põe em perigo a integridade física de um adversário deverá ser sancionada como jogo brusco grave.

Para sancionar ou impedir o adversário de executar uma bicicleta, os árbitros levarão em conta as seguintes condições:

- Se o jogador que vai executar ou esta executando uma bicicleta esta com a posse da bola e um adversário o toca, se sancionará contra a equipe deste jogador um tiro livre ou tiro penal;
- Se o jogador que vai executar ou esta executando uma bicicleta esta com a posse da bola e um adversário toca ou joga a bola, se sancionará contra a equipe deste jogador um tiro livre ou tiro penal;
- Se o jogador que vai executar ou esta executando uma bicicleta esta com a posse da bola e um adversário o toca ou toca e joga a bola e a consequência é que o defensor da bicicleta recebe um golpe do que esta executando a bicicleta, os árbitros sancionaram o jogador que tentou evitar ou evitou a bicicleta;

- Se o jogador que vai executar ou esta executando uma bicicleta e não esta com a posse da bola e um adversário toca ou joga a bola, nenhuma infração foi cometida.
- Se o jogador que vai executar ou esta executando uma bicicleta não esta com a posse da bola, e atinge um jogador adversário, este será sancionado de acordo com a infração cometida.
- O jogador é considerado possuir a bola depois de controlá-la com qualquer parte do corpo, exceto suas mãos ou braços.

3.

Um jogador pode, ao defender uma bicicleta, saltar verticalmente desde que não toque o jogador que esta executando.

4.

Todo ato de simulação na superfície de jogo, que tenha por finalidade enganar o árbitro será sancionado como conduta antidesportiva.

5.

Se sancionará como jogo perigoso se um jogador afastar ou bloquear a bola deliberadamente com a finalidade de perder tempo ou para impedir que o jogador adversário possa jogar a bola. Os árbitros vão parar o jogo se não puderem conceder vantagem e reiniciarão com um tiro livre a favor da equipe adversária que será executado no local onde a infração foi cometida, se foi cometido na metade da equipe adversária, ou no ponto central imaginário da linha media imaginária, se a infração foi cometida na metade da equipe infratora (ver Regra 13: Posição em lances livres).

6.

O jogador que tirar a camisa para comemorar um gol deverá ser advertido com cartão amarelo por uma conduta antidesportiva.

13 - TIROS LIVRES

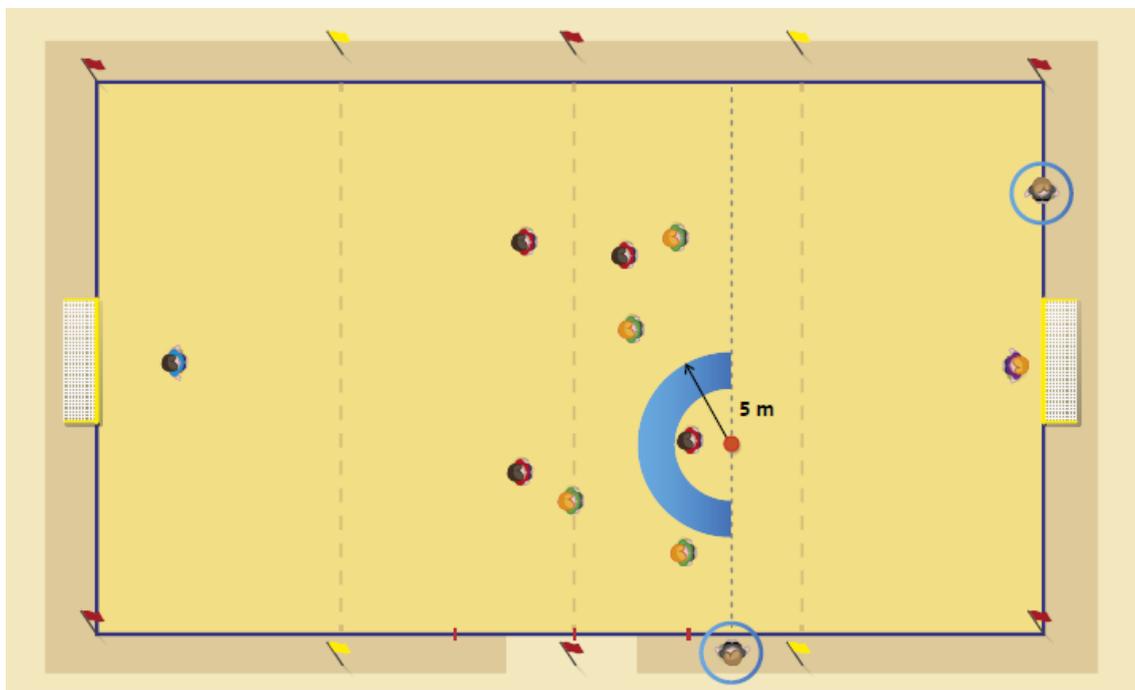
Tiros livres

A execução dos tiros livres será feita de acordo com os seguintes procedimentos:

- Os jogadores não podem formar uma barreira.
- O jogador contra o qual cometeu a falta executará o tiro, a menos que sofra uma lesão grave, neste caso será executado pelo seu substituto.
- A bola deverá estar imóvel quando o tiro é disparado e o executor não poderá voltar a tocar a bola antes que esta toque um outro jogador.
- O tempo será estendido para executar um tiro penal ao final de cada período ou no final da prorrogação.
- Se o tiro livre for executado na própria área de penal, a bola entrará em jogo quando for chutada diretamente para fora dessa área.
- Se um tiro livre entrar diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto a favor da equipe adversária.
- Se um tiro livre entrar diretamente na meta contrária, será concedido um gol.

Posição em lances livres

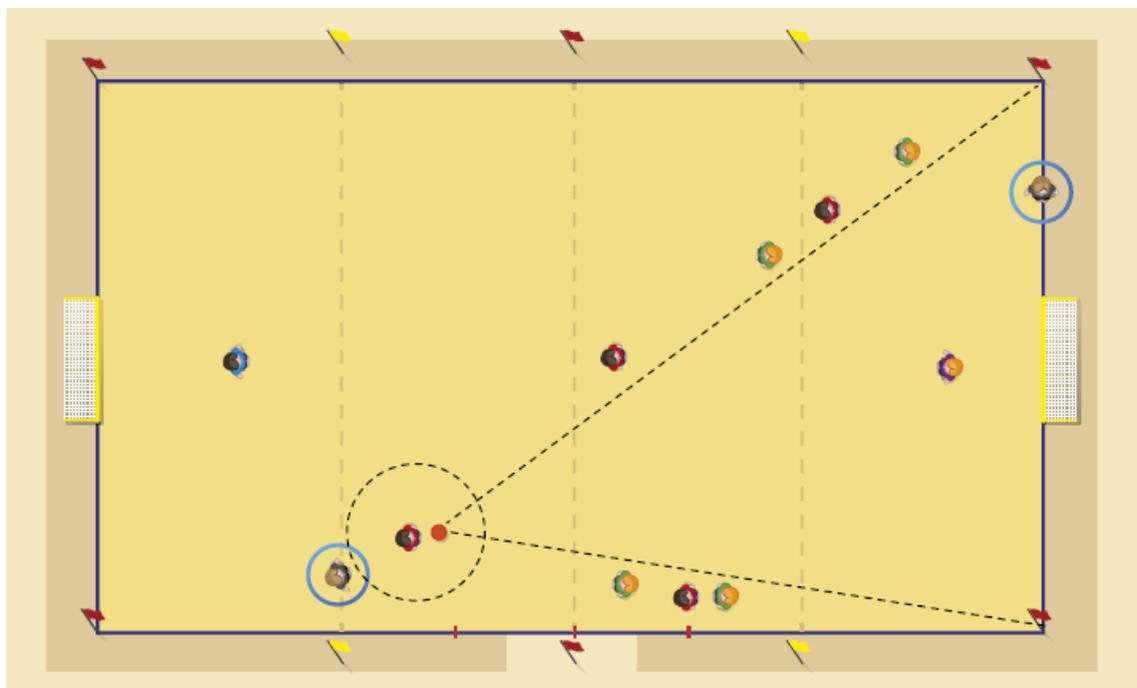
Tiro livre na metade do adversário



Se executar um tiro livre na metade do campo da equipe que cometeu a infração, todos os jogadores, exceto o jogador executor e o goleiro deverão encontra-se:

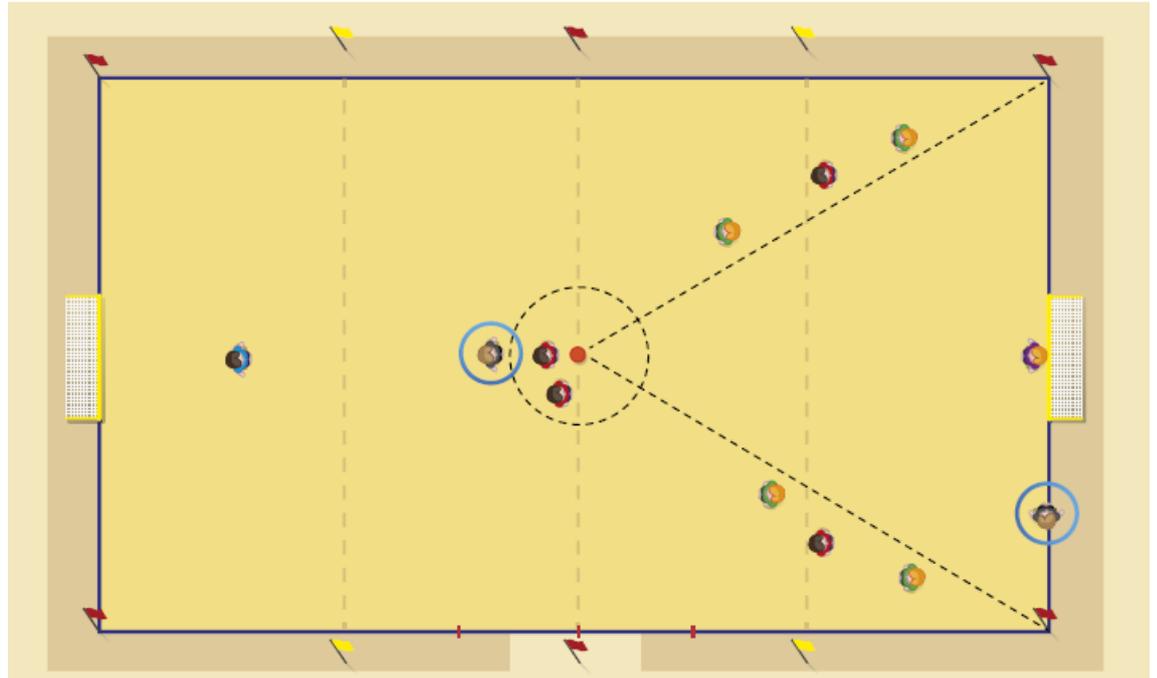
- dentro da superfície de jogo (incluindo o goleiro do adversário)
- No mínimo a 5 m da bola até que a bola esteja em jogo;
- Permanecerão atrás de uma linha imaginária alinhada com a bola, paralela a linha de meta e fora da área penal, para não obstruir o jogador que executa o tiro livre. Nenhum jogador, exceto o executor, poderá cruzar essa linha imaginária até que a bola esteja em jogo.

Tiro livre na metade própria ou desde o ponto central imaginário da linha media imaginária.



Se executar um tiro livre desde a metade do campo da equipe que não cometeu a infração ou do ponto central imaginário da linha media imaginária, todos os jogadores defensores deverão:

- estar dentro da superfície de jogo;
- estar no mínimo a 5 m da bola até que a bola esteja em jogo;
- deixar livre uma área imaginária entre a bola e as bandeiras de canto, exceto o goleiro da equipe adversária, que pode permanecer na sua área penal.



Se executar um tiro livre desde a metade do campo da equipe que não cometeu a infração ou do ponto central imaginário da linha média imaginária, todos os jogadores companheiros do executor deverão encontra-se:

- na superfície de jogo;
- Deixando livre uma área imaginária entre a bola e as bandeiras de canto, exceto o jogador executor.

Procedimento

- O jogador que executa o tiro livre pode fazer um pequeno montículo de areia com o pé ou com a bola para elevar a posição da bola.
- O tiro livre deve ser executado dentro de 4 (quatro) segundos após a autorização dos árbitros.
- O executor não pode voltar tocar a bola pela segunda vez até outro jogador a toque.
- A bola estará em jogo depois que seja tocada ou jogada.
- A bola poderá ser chutar em qualquer direção e também ser passada para um companheiro, incluindo o goleiro companheiro do executor.
- Se a bola é chutada na direção da meta da equipe adversária dentro da área delimitada pela bola e as bandeiras de canto somente o goleiro da equipe defensora pode tocar a bola enquanto está permanecer no ar e antes de tocar os postes ou o travessão. Em qualquer outra situação, se a bola sair para fora desta zona ou tocar a areia ou o goleiro defensor ou os postes ou o travessão, se elimina a proibição de qualquer jogador jogar.

Infrações e sanções

Se ao executar um tiro livre desde a própria metade do campo ou desde o ponto central imaginário na linha media imaginária, após a autorização de um dos árbitros com um sinal para executá-lo e enquanto a bola está em jogo, e se comete uma infração, sendo esta cometida por qualquer jogador (exceto o goleiro defensor) e toca a bola na área compreendida entre a bola e as bandeiras de canto antes da bola ter tocado os postes, o travessão, o goleiro ou a areia:

- se os árbitros não concedem uma vantagem e a infração é cometida por um defensor fora de sua área de penal, a equipe do jogador infrator será sancionada com um tiro livre que se executará desde o local onde a bola foi tocada ou com um tiro penal se o jogador infrator tocou em sua própria área penal.
- se os árbitros não concedem uma vantagem e a infração é cometida por um companheiro do executor, a equipe do infrator será sancionada com um tiro livre, que se executará desde o lugar onde a bola foi tocada, se isso ocorrer na metade do adversário, ou do ponto central imaginário da linha media imaginária se a bola foi tocada na própria superfície do jogo (ver Regra 13: Posição em tiro livres). Os árbitros não devem impor sanções, exceto se um defensor toca a bola na área entre a bola e os postes de sua meta, cujo caso em que expulsarão o jogador por evitar uma oportunidade clara de gol.

Se ao executar um tiro livre desde a própria metade do campo de uma equipe ou desde o ponto central imaginário da linha media imaginária após autorização dos árbitros com um sinal para executá-lo, mas antes que a bola esteja em jogo, um adversário não respeita a distância regulamentar que o separa da bola ou invade a área compreendida entre a bola e as bandeiras de canto:

- o tiro será repetido e o infrator será advertido com cartão amarelo, a não ser que os árbitros concedam uma vantagem ou se cometa outra infração sancionável com um tiro livre ou um tiro penal. Se a infração cometida é sancionável com um tiro livre, os árbitros avaliarão se sancionam a primeira infração ou a infração cometida posteriormente. Se a segunda infração cometida requer a imposição de mais sanções, os árbitros o advertiram com cartão amarelo pela segunda vez, ou expulsarão diretamente se a infração cometida assim o exigir.

Se ao executar um tiro livre desde a própria metade do campo de ou desde o ponto central imaginário da linha media imaginária após autorização de um dos árbitros com um sinal para executá-lo, mas antes que a bola esteja em jogo, um companheiro do executor invade a área compreendida entre a bola e as bandeiras de canto:

- se os árbitros não concederem uma vantagem, a equipe do infrator será sancionada com um tiro livre, que se executará desde o local onde invadiu essa área, se foi cometida na metade do adversário ou o tiro será desde o ponto central imaginário da linha media imaginária se invadiu na própria metade da superfície de jogo (Ver Regra 13: Posição em tiros livre). Os árbitros não vão impor sanções, a não ser que se cometa outra infração que assim exigir.

Se ao executar um tiro livre desde a própria metade de uma equipe ou desde o ponto central imaginário da linha media imaginária executando-o após o sinal do árbitro, porém antes que a bola entre em jogo, um ou mais adversários não respeitam a distância regulamentar de onde estre este e a bola invadem a área compreendida entre a bola e as bandeiras de canto, e um ou mais companheiros do executor invadem a área compreendida entre a bola e as bandeiras de canto:

- o tiro livre será repetido e os infratores serão advertidos, mas não irão impor nenhuma outra sanção.

Se ao executar um tiro livre desde a metade do adversário, após a autorização com o sinal dos árbitros para executa-lo, mas antes que a bola esteja em jogo, um adversário não respeita a distância regulamentar entre si e a bola e invade a área compreendida entre a linha de meta e linha imaginária paralela na mesma linha de onde esta a bola:

- se repetirá o tiro e advertirá com cartão amarelo o infrator, a não ser que os árbitros concedam uma vantagem ou se cometa outra infração sancionável com um tiro livre, os árbitros avaliarão se sancionarão a primeira infração ou a cometida posteriormente. Se a segunda infração cometida necessitar de outra sanção, os árbitros advertirão com segundo cartão amarelo pela outra ocasião, ou expulsarão diretamente se a infração cometida assim exigir.

Se ao executar um tiro livre desde a metade do adversário, após a autorização com o sinal de um dos árbitros para executá-lo, mas antes que a bola esteja em jogo, um companheiro não respeita a distância regulamentar entre si e a bola ou invade a área compreendida entre a linha de meta e a linha imaginária paralela na mesma linha de onde esta bola:

- será concedido um tiro livre, que deve ser executado desde o local onde o infrator não respeitou a distância mínima de 5m da bola, se estiver na metade do adversário, ou desde o ponto central imaginário da linha media imaginária se estiver em sua própria metade da superfície de jogo, ou se o infrator invadiu a zona proibida (ver Regra 13: posição de tiro livre). Os árbitros não deverão impor mais sanções, a não ser que seja cometida outra infração que assim exija.

Se ao executar um tiro livre desde a metade do campo adversário após autorização do árbitro com o sinal de um dos árbitros para executá-lo, mas antes que a bola esteja em jogo, um ou mais adversários ou um ou mais companheiros não respeitam a distância regulamentar ou invadem a área compreendida entre a linha de meta e a linha paralela imaginária na linha de onde esta a bola:

- Se repetirá o tiro livre e os árbitros farão uma advertência aos jogadores infratores, mas não irão impor qualquer outra sanção.

Se a equipe defensora executa um tiro livre desde sua própria área penal sem que a bola saia desta área:

- se repetirá o tiro, a contagem de quatro segundos continuará quando o executor esteja em posição de fazê-lo novamente.

Se a equipe executora de um tiro livre levar mais que quatro segundos para executá-lo:

- os árbitros concederão um tiro livre para a equipe adversária, que será executado desde local onde o jogo deveria ter sido reiniciado, se o tiro se executa desde a metade da equipe defensora do tiro livre, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária se for executado desde a própria metade da superfície de jogo (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se um período for estendido para permitir que um jogador realize um tiro livre e o executor não realiza com a intenção de marcar um gol:

- os árbitros darão por finalizado o período ou a partida, conforme o caso.

Se ao executar um tiro livre, a bola é chutada por um companheiro de equipe do jogador previamente identificado para executá-lo:

- os árbitros interromperão a partida, advertirão o infrator com cartão amarelo por conduta antidesportiva e reiniciarão a partida com um tiro livre a favor da equipe defensora, que será executado no local onde o jogador chutou a bola, se o tiro livre original foi marcado na metade do campo da equipe defensora ou desde o ponto central imaginário no meio da linha média imaginária se o tiro livre original foi na própria metade da superfície de jogo (ver Lei 13: Posição do tiro livre).

Tiro livre executado por qualquer jogador, exceto o goleiro desde a própria área penal.

Se a bola estiver em jogo e o executor tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes de tocar outro jogador:

- se os árbitros não concederem uma vantagem, irão paralisar a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde se cometeu a infração, se a infração foi cometida na metade da equipe do tiro livre, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária, se a infração foi cometida na própria metade da equipe (ver Regra 13: Posição do tiro livres).

Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos antes que a bola toque outro jogador:

- se os árbitros não concederem uma vantagem, irão paralisar a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde se cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em lances livres);
- se concederá um tiro penal se a infração foi cometida dentro da área penal do executor do tiro, a não ser que o executor do tiro seja o goleiro.

Tiro livre executado pelo goleiro.

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta toque outro jogador:

- se os árbitros não concederem uma vantagem, irão paralisar a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde se cometeu a infração, se a infração foi cometida na metade da equipe defensora do tiro livre, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária, se a infração foi cometida na própria metade da equipe (ver Regra 13: Posição em tiro livres).

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca deliberadamente a bola com mãos antes que esta toque outro jogador:

- se a infração ocorre fora da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, irão paralisar a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde se cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres);
- se a infração ocorre dentro da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, irão paralisar a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (ver Regra 13: Posição em tiro livres).

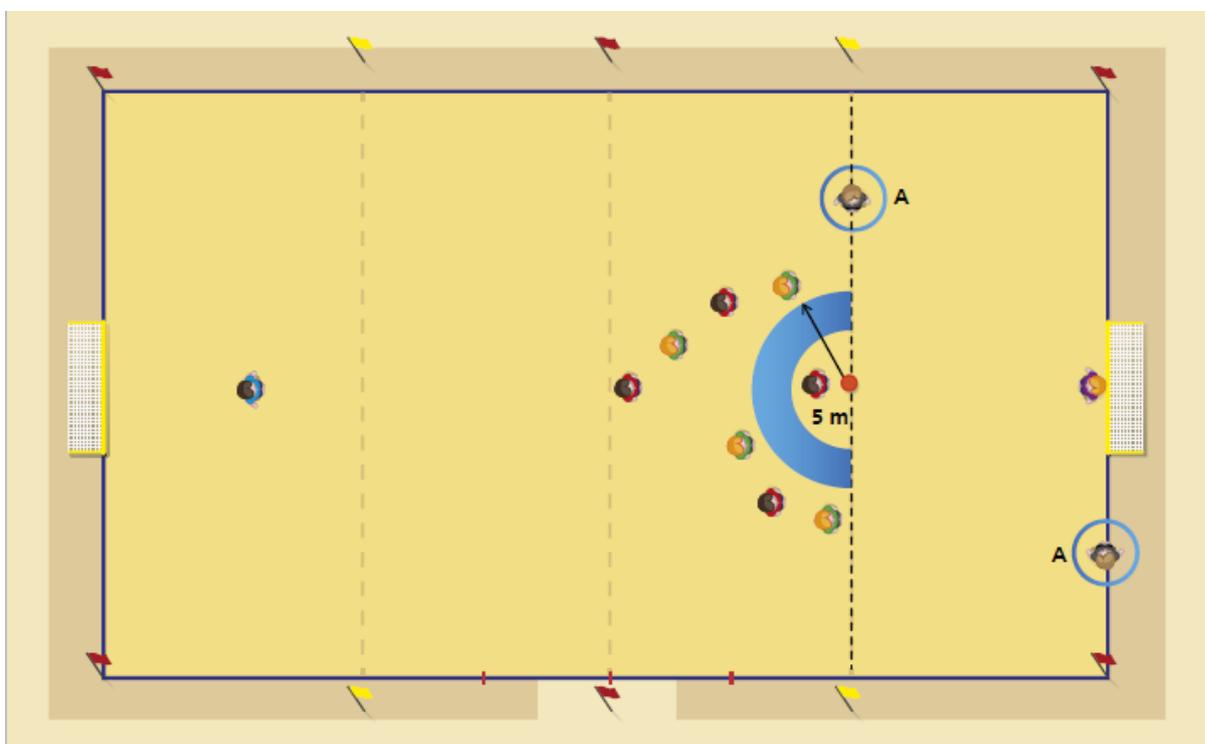
14 – O TIRO PENAL

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometa uma das faltas sancionadas com um tiro livre, que não devam ser executadas desde o ponto central imaginário da linha média imaginária, dentro da própria área penal, enquanto a bola está em jogo.

Poderá marcar um gol diretamente de um tiro penal.

Será concedido tempo adicional para poder executar um tiro penal no final de cada período ou no final da prorrogação.

Posição da bola e dos jogadores



A bola:

- deve ser colocada em um ponto penal imaginário, localizado no centro da linha da área penal imaginária, a 9 m do centro da meta.

O executor do tiro penal:

- deverá ser devidamente identificado como o executor;
- será o jogador contra quem a infração foi cometida, a menos que tenha sofrido uma grave lesão, neste caso seu substituto será o executor. Se a falta não for cometida contra um adversário, por exemplo, jogar a bola voluntariamente com a mão, poderá ser executado por qualquer jogador ou substituto da equipe que deve executar o tiro penal.

O goleiro defensor:

- deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, de frente ao executor do tiro, e entre os postes de meta até que a bola esteja em jogo. Poderá mover-se lateralmente.

Os jogadores, exceto o executor do tiro, estarão:

- na superfície de jogo;
- fora da área penal;
- atrás da bola;
- a um mínimo de 5 m da bola.

Procedimento

- O jogador que executará o tiro livre pode fazer um pequeno montículo de areia com os pés ou com a bola para elevar a posição da bola.
- Depois que cada jogador ocupou sua posição de acordo com a regra, um dos árbitros dará o sinal para que se execute o tiro penal.
- O executor do tiro penal chutará a bola para frente.
- A bola estará em jogo no momento que seja chutada e se mova para frente.

Quando se executa um tiro penal durante o curso normal de uma partida, ou quando se é prorrogado o tempo no final dos três períodos, ou no final do período da prorrogação para executar ou voltar a executar um tiro penal, um gol será concedido se, antes de passar entre as os postes e debaixo do travessão:

- a bola toca um ou ambos os postes, o travessão ou o goleiro.

Os árbitros decidirão quando foi concluído um tiro penal.

Infrações e sanções

Se o executor do pênalti não chutar a bola para frente:

- os árbitros interromperão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o ponto penal imaginário (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se ao executar um tiro penal, a bola é chutada por um companheiro do jogador que já havia sido nomeado anteriormente:

- os árbitros interromperão a partida, advertirão o jogador infrator com cartão amarelo por conduta antidesportiva e concederão um tiro livre a favor da equipe defensora, que será executada desde o ponto penal imaginário (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se um período foi prolongado para permitir que um jogador execute um tiro livre e o executor não realiza com a intenção de marcar um gol:

- os árbitros darão por finalizado o período ou a partida, conforme o caso.

Se os árbitros dão o sinal para executar o tiro penal e, antes da bola entrar em jogo:

Um jogador da equipe que executa o tiro infringe as Regras de jogo do Beach Soccer:

- os árbitros permitirão que o tiro seja executado;
- se a bola entrar na meta, se repetirá o tiro penal;
- se a bola não entrar na meta e os árbitros não concederem uma vantagem, estes irão paralisar a partida e marcarão um tiro livre a favor da equipe adversária, que deverá ser desde o local onde a infração foi cometida, se foi cometida na metade da equipe defensora do tiro penal, ou desde ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração foi cometida na metade do time infratora (ver Regra 13: Posição de tiro livre).
- os árbitros irão impor as sanções necessárias, independentemente de que a bola entre ou não na meta.

Um jogador da equipe defensora infringe as Regras de jogo do Beach Soccer:

- os árbitros permitirão que o tiro seja executado;
- se a bola entrar na meta será concedido um gol;
- se a bola não entrar na meta, o tiro penal será repetido;
- os árbitros irão impor as sanções necessárias, independentemente de que a bola entre ou não na meta.

Um ou mais jogadores da equipe defensora e um ou mais da equipe atacante infringem as Regras de jogo do Beach Soccer:

- o tiro penal será repetido
- os árbitros irão impor as sanções necessárias, independentemente de que a bola entre ou não na meta.

Se, após um tiro penal ter sido executado:

O executor toca a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que a bola tenha sido tocada em outro jogador:

- se os árbitros não concedem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde se cometeu a infração, se foi cometida na metade da equipe defensora do tiro penal, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

O executor toca deliberadamente a bola com as mãos antes de a bola tocar outro jogador:

- se os árbitros não concedem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o local onde cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres);

A bola toca qualquer outro objeto no momento em que se move para frente:

- o pênalti será repetido

A bola rebate no goleiro, no travessão ou nos postes e permanece na superfície de jogo e, em seguida, toca em qualquer outro objeto:

- os árbitros interromperão o jogo;
- o jogo se reiniciará com uma bola ao chão.

A bola estoura ou está danificada enquanto está em jogo e não tocou nos postes, o travessão ou em um jogador:

- o tiro penal será repetido.

15- O ARREMESSO LATERAL

O arremesso / tiro lateral é uma maneira de retomar o jogo.

O arremesso/tiro lateral será concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ultrapassar a linha lateral completamente por terra ou pelo ar ou haver tocado o teto, se o jogo for disputado em uma superfície coberta. Será executado desde o local onde a bola saiu, ou no ponto mais próximo da linha onde a bola tocou o teto, no caso de jogar sob uma superfície coberta.

Não se poderá marcar um gol diretamente de um arremesso/tiro lateral. Se o arremesso/tiro lateral for cobrado diretamente para uma meta e a bola atravessa a linha meta entre os postes, por debaixo do travessão e não tocar em nenhum jogador:

- um tiro de canto será concedido a favor da equipe adversária se a bola entrar diretamente na meta da equipe que esta executando;
- um de meta é concedido a favor da equipe adversária se a bola entrar diretamente na meta da equipe adversária.

Se a bola tocar qualquer jogador antes de entrar em uma das metas, o gol será válido.

Qualquer jogador pode executar um arremesso/tiro, incluindo o goleiro.

Posição dos jogadores

Os jogadores adversários deverão estar:

- na superfície de jogo;
- a uma distância não inferior a 5 m do local da linha lateral onde se executa o arremesso/tiro lateral.

Procedimento

Existem dois procedimentos:

- tiro lateral com o pé.
- arremesso lateral com as mãos.

Arremesso/tiro lateral com o pé

No momento de chutar a bola, o executor deverá:

- ter um pé sobre a linha lateral ou ambos na parte externa da superfície de jogo;
- chutar a bola, que deverá estar imóvel, próximo do local onde saiu da superfície de jogo, bem como fora da superfície de jogo a uma distância não superior a 25 cm do referido local;
- Executar o arremesso/tiro durante quatro segundos após estar em posição de executá-lo.

Se tentar retardar a reinicialização do jogo por motivos táticos, os árbitros, após avisar com o seu apito, começarão a contar os quatro segundos, independentemente se esta ou não em posição de executar o tiro lateral.

Se o jogador pegou a bola para fazer um lançamento de arremesso lateral com as mãos, não poderá efetuar o tiro com o pé.

Se o tiro com o pé não for realizado em cima da linha lateral, a bola estará em jogo assim que tenha entrado na superfície do jogo. Se não efetua em cima da linha lateral, estará em jogo no momento no em que entrar em movimento.

Arremesso lateral com as mãos:

No momento de lançar a bola, o executor deverá:

- Estar de frente para a superfície de jogo;
- ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma;
- utilizar ambas as mãos;
- jogar a bola por trás e acima da cabeça;
- jogar a bola desde o local onde saiu da superfície de jogo;
- executar o arremesso dentro dos quatro segundos posteriores a estar em posição para executá-lo.

Se tentar retardar a reinicialização do jogo por motivos táticos, os árbitros, após avisar com o seu apito, começarão a contar os quatro segundos, independentemente se esta ou não em posição de executar o arremesso lateral.

A bola estará em jogo no momento em que entra na superfície de jogo.

Se o jogador pegou a bola para efetuar o tiro lateral com o pé, não poderá executar o arremesso com as mãos.

Infrações e penalidades

Se ao executar o arremesso/tiro um adversário se encontra a menos de 5m:

- o infrator será advertido com cartão amarelo e a mesma equipe repetirá o lançamento, a não ser que o árbitro possa conceder uma vantagem ou se a equipe adversária o executor comete uma infração sancionável com um tiro livre ou um tiro penal.

Se um adversário distrai ou atrapalha o executor arremesso/tiro lateral:

- será advertido com cartão amarelo por uma conduta antidesportiva;

Para qualquer outra infração do procedimento do arremesso/tiro lateral:

- O arremesso/tiro lateral será realizado por um jogador da equipe adversária.

Arremesso/tiro lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado outro jogador:

- se os árbitros não concedem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que se executará desde o local onde a infração foi cometida, se foi cometida na metade da equipe adversária ou do ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração foi cometida na própria metade da equipe infratora (Ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se a bola esta em jogo e o executor do arremesso/tiro toca intencionalmente a s mãos na bola, antes que esta tenha sido tocada em outro jogador:

- se os árbitros não concedem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que se executará desde o local onde a infração foi cometida (Ver Regra 13: Posição em tiros livres).
- se concederá um tiro penal se a infração foi cometida dentro da área penal da equipe executora do arremesso/tiro lateral.

Arremesso/tiro lateral cobrado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que esta tenha tocado outro jogador:

- se os árbitros não concedem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que se executará desde o local onde a infração foi cometida, se foi cometida na metade da equipe adversária ou do ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração foi cometida na própria metade da equipe infratora (Ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca deliberadamente a bola com mãos antes de tocar outro jogador:

- se a infração ocorre fora da área de penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que se executará desde o local onde a infração foi cometida (ver Regra 13: Posição em tiros livres);
- se a infração ocorre dentro da área de penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (ver Regra 13: Posição em lances livres).

16 – O ARREMESSO DE META

O arremesso de meta é uma forma de reiniciar o jogo.

Será concedido um arremesso de meta, quando a bola atravessar totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, após a bola haver tocado por último em um jogador da equipe atacante e sem haver marcado um gol de acordo com a Regra 10.

Não pode marcar gol diretamente de um arremesso de meta.

Se um arremesso de meta corre diretamente para um gol e a bola cruza a linha de meta sem tocar em nenhum jogador:

- um tiro de canto será atribuído à equipe adversária se a bola, depois de estar em jogo, entra diretamente no gol da própria equipe;
- um arremesso de meta será atribuído à equipe adversária se a bola entrar diretamente no gol da equipe adversária.

Se o arremesso de meta se executa diretamente a uma meta e a bola atravessa a linha de meta sem tocar nenhum jogador:

- será concedido um tiro de canto a favor da equipe adversária se a bola, após estar em jogo, entra diretamente na própria meta;
- será concedido um arremesso de meta a favor da equipe adversária se a bola entrar diretamente na meta da equipe adversária.

Se a bola, uma vez em jogo, toca em qualquer jogador antes de entrar em uma das metas, o gol será válido.

Posição dos jogadores

Os jogadores deverão estar na superfície de jogo.

Procedimento

- O goleiro da equipe defensora jogará a bola com as mãos desde qualquer ponto da área penal.
- O goleiro da equipe defensora executará o arremesso dentro dos quatro segundos, depois de estar em posição de executá-lo.
- A bola estará em jogo assim que for jogada diretamente para fora da área penal pelo goleiro da equipe defensora.

Se tentar retardar o reinício do jogo por motivos táticos, os árbitros, depois de avisar com o seu apito, começarão a contar os quatro segundos, independentemente de que se esteja ou não em posição de executar o arremesso.

Infrações e sanções

Se a bola não for jogada diretamente para fora da área penal, desde o interior desta:

- o arremesso será repetido, a contagem dos quatro segundos continuará quando o goleiro estiver em posição de executar o arremesso novamente.

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes de tocar outro jogador:

- se os árbitros concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o local onde se cometeu a infração, se cometida na metade da equipe adversária, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração for cometida na própria metade do campo da equipe infratora (v. Regra 13: Posição em tiros livres).

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca deliberadamente a bola com mãos antes de esta tocar outro jogador:

- se a infração ocorre fora da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e reiniciarão com um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o local onde a infração foi cometida (ver Regra 13: Posição em tiros livres).
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão o jogo e reiniciarão com um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (ver Regra 13: Posição em tiro livres);

Se um adversário impede que o goleiro execute corretamente o arremesso de meta dentro dos quatro segundos:

- os árbitros suspenderão a contagem dos quatro segundos e advertirão com cartão amarelo o adversário, e voltarão a contar quando o goleiro estiver em posição de executar o arremesso novamente, neste caso, o cronometrista paralisará o cronômetro.

Se o arremesso de meta não for realizado dentro de quatro segundos:

- se concederá um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (v. Regra 13: posição em tiros livres).

Para qualquer outra infração da regra:

- o arremesso de meta será repetido. Se a infração foi cometida pela equipe do executor, a contagem dos quatro segundos continuará quando o goleiro estiver em posição de executar o arremesso novamente.

17 - O TIRO DE CANTO

O tiro de canto é uma maneira de reiniciar o jogo.

Um tiro de canto será concedido quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta seja por terra ou pelo ar, depois de haver sido tocada por ultimo em um jogador da equipe defensora e sem haver sido marcado um gol conforme a Regra 10, ou quando necessário conforme as Regras de jogo do Beach Soccer.

Um gol pode ser marcado diretamente de um canto, mas apenas contra a equipe adversária.

Posição da bola e jogadores

A bola deve estar:

- no interior do quadrante do canto imaginário mais próximo ao ponto em que a bola ultrapassou a linha de meta.

Os jogadores adversários deverão estar:

- na superfície de jogo e pelo menos a 5 m do quadrante de canto imaginário até que a bola esteja em jogo.

Procedimento

- O jogador que executa o tiro do canto poderá fazer um pequeno montículo de areia com os pés ou com a bola para elevar a posição da bola.
- A bola deverá ser chutada por um jogador da equipe atacante.
- O executor deverá executar o tiro em até quatro segundos após estar em condições de executá-lo.
- A bola estará em jogo no momento em que é chutada e entra movimento.

Se tentar retardar o reinício de jogo por motivos táticos, os árbitros, depois de alertar com o seu apito, começará a contar os quatro segundos, independentemente se esta ou não em posição de executar.

Infrações e sanções

Se, ao executar um tiro de canto, um adversário estiver mais próximo da bola do que estipula a distância regulamentar:

- a mesma equipe repetirá o tiro de canto e o infrator será advertido com cartão amarelo, a não ser que os árbitros concederem uma vantagem ou se a equipe defensora cometer uma infração sancionável com um tiro livre ou um tiro penal.

Se um adversário distrair ou atrapalhar o executor do tiro de canto:

- será advertido com cartão amarelo por uma conduta antidesportiva.

Se o tiro de canto não for executado dentro dos quatro segundos:

- um arremesso de meta será concedido a favor da equipe adversária.

Para qualquer outra infração do procedimento ou da posição da bola:

- o tiro de canto será repetido. Se a infração foi cometida pela equipe do executor, a contagem dos quatro segundos continuará quando o executor estiver pronto para efetuar o tiro novamente.

Tiro de canto executado por qualquer jogador, exceto o goleiro.

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocar a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que a bola toque outro jogador:

- se os árbitros não puderem conceder uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde a infração foi cometida, se foi cometido na metade do campo da equipe adversária, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração foi cometida na metade da equipe atacante (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca deliberadamente a bola com as mãos antes de tocar outro jogador:

- se a infração ocorre fora da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, parar o jogo e dar um tiro livre ao time adversário, a ser executado a partir do local onde a infração foi cometida (ver Regra 13: Posição em tiros livres);
- se a infração ocorre dentro da área de penalidade do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão o jogo e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o ponto central imaginário da linha média imaginária (ver Regra 13: Posição em tiros livres);

Se a bola está em jogo e o jogador executor do tiro toca intencionalmente a bola com as mãos, antes que a bola toque outro jogador:

- se os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o local onde cometeu a infração (ver Regra 13: Posição em tiros livres);
- um tiro penal será concedido se a infração for cometida dentro da área penal executor do tiro.

Tiro de canto executado pelo goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca a bola pela segunda vez (exceto com as mãos) antes que a bola toque outro jogador:

- se os árbitros não puderem conceder uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executado desde o local onde a infração foi cometida, se foi cometido na metade do campo da equipe adversária, ou desde o ponto central imaginário da linha média imaginária se a infração foi cometida na metade da equipe atacante (ver Regra 13: Posição em tiros livres).

Se a bola estiver em jogo e o goleiro toca deliberadamente a bola com as mãos, antes que esta tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorre fora da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre a favor da equipe adversária, que será executada desde o local onde se cometeu a infração (Ver Regra 13: Posição em tiros livres).

- se a infração ocorre dentro da área penal do goleiro e os árbitros não concederem uma vantagem, paralisarão a partida e concederão um tiro livre desde o ponto central da linha media imaginária (Ver Regra 13: Posição em tiros livres).

PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UMA PARTIDA OU ELIMINATÓRIA EM CASO DE EMPATE.

Os gols marcados fora de casa, a prorrogação e os tiros desde o ponto penal imaginário são os três métodos aprovados para determinar a equipe vencedora em caso de empate, sempre que o regulamento de uma competição o exija.

Gols marcados fora de casa

O regulamento de uma competição poderá estipular que, se as equipes jogarem partidas de ida e volta e o resultado total está empatado após a segunda partida, será contado o dobro de gol marcado no campo da equipe adversária.

Prorrogação

O regulamento de uma competição poderá estipular que se jogue uma prorrogação 3 minutos. Rege as estipulações das regras 7 e 8.

Tiros do ponto penal imaginário

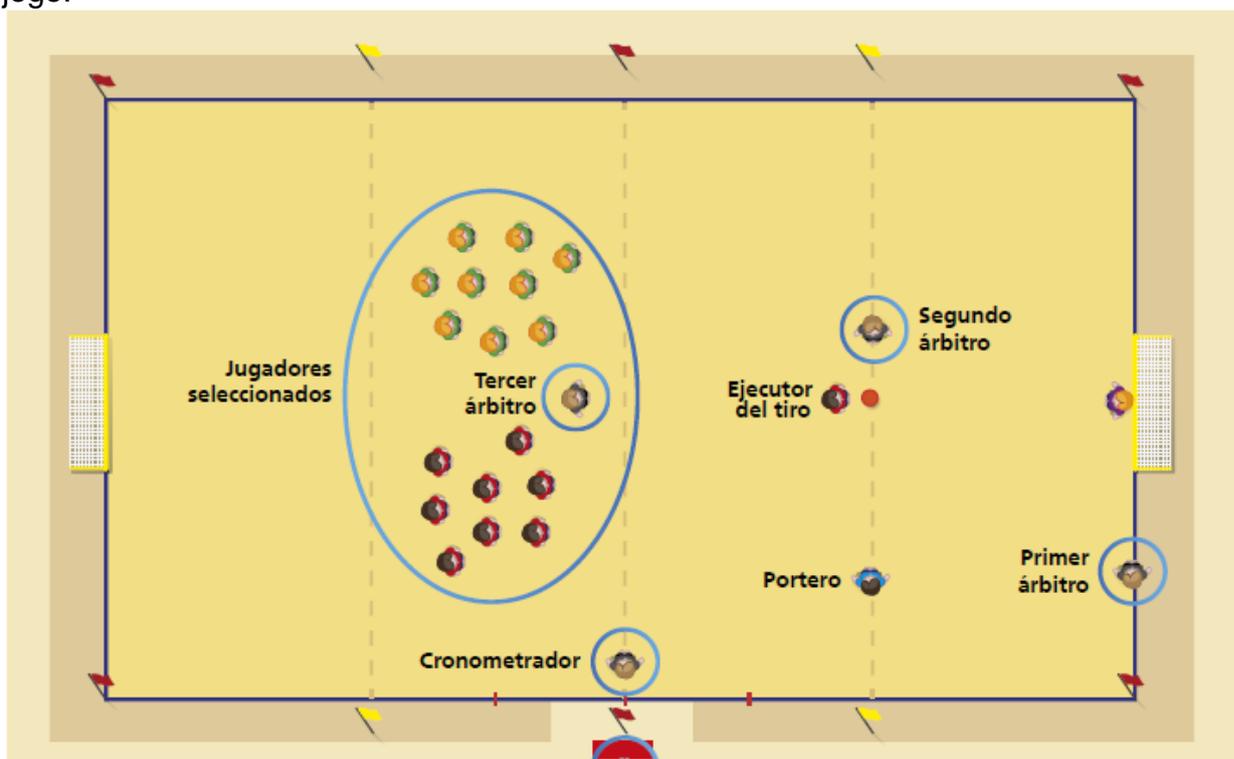
O regulamento de uma competição poderá estipular que se executem tiros desde o ponto penal imaginário, conforme o procedimento descrito abaixo :

Procedimento

- O árbitro escolherá a meta em que os tiros serão executados a partir do ponto penal imaginário
 - O árbitro vai jogar uma moeda no ar e a equipe cujo capitão seja favorecido decidirá se ele executará o primeiro ou o segundo tiro.
 - O árbitro, o segundo árbitro, o terceiro árbitro e o cronometrista devem marcar todos os tiros executados.
 - De acordo com as condições estipuladas abaixo, cada equipe executará três disparos.
 - Os tiros devem ser executados alternadamente
 - Se antes de cada equipe ter executado todos os três tiros uma equipe tenha marcado mais gols do que o outro poderia marcar mesmo completando seus três disparos, a sua execução será encerrada.
- Se ambas as equipes executaram seus três tiros, marcando ambos o mesmo número de gols ou sem marcar, a execução dos tiros deve continuar na mesma ordem até que uma equipe tenha marcado mais um gol do que a outra depois de executar o mesmo número de tiros.
- Todos os jogadores e substitutos serão autorizados a executar os tiros do ponto penal imaginário.
 - Um goleiro pode ser substituído por qualquer jogador durante a execução dos tiros desde o ponto penal imaginário, desde que seu substituto cumpra os requisitos da Regra 4.
 - Cada tiro deve ser executado por um jogador diferente e todos os jogadores selecionados devem executar um tiro antes de um jogador possa executar um segundo tiro.
 - Qualquer jogador selecionado pode mudar de posição com o goleiro em todos os momentos durante a execução dos tiros, depois de avisar o árbitro e adaptação de sua roupa aos requisitos da Regra 4.
 - Somente os jogadores selecionados, incluindo os goleiros, os árbitros e o terceiro árbitro podem estar na superfície de jogo quando os tiros são executados a partir do ponto de penal imaginário.
 - Todos os jogadores selecionados, exceto o jogador que executará o tiro penal e os dois goleiros devem permanecer na metade oposta da superfície do jogo, ao lado do terceiro árbitro.
 - O árbitro, localizado na linha de meta à direita do executor e no oposto ao segundo árbitro, controlará que o goleiro defensor não cometa qualquer infração e se a bola entra na meta ou não.
 - O segundo árbitro, localizado à esquerda do executor e na altura do ponto penal imaginário, monitorará que o executor não cometa nenhuma infração e

dará a ordem para executar os tiros; ele também monitorará a posição do outro goleiro, que deve estar localizado na linha imaginária da área penal, do lado oposto ao segundo árbitro e pelo menos a 5 m da bola.

- O cronometrista se houver um árbitro assistente de reserva, se posicionará na frente da mesa de cronometragem e monitorará o comportamento correto dos jogadores não selecionados e dos oficiais das equipes. O árbitro assistente de reserva passará a exercer as funções do cronometrista.
- O goleiro parceiro companheiro do executor permanecerá dentro da superfície de jogo na linha imaginária da área da penal e a pelo menos 5m do ponto penal imaginário, do lado oposto ao segundo árbitro. Não deve comportar-se de maneira antidesportiva.
- A menos que se estipule outra coisa, serão regidas as Regras de jogo do Beach Soccer e as Diretrizes do Departamento de Arbitragem da FIFA quando se executem os tiros do ponto penal imaginário.
- Se no final do jogo ou na prorrogação, e antes de iniciar a execução de tiros do ponto penal imaginário, uma equipe tem mais jogadores, incluindo substitutos, que seu adversário deve reduzir seu número para igualar ao de seu adversário, e o capitão da equipe deve comunicar o nome e o número de cada jogador excluído.
- Se uma equipe reduzir o número de jogadores para se igualar ao da equipe adversária, pode excluir os goleiros dos jogadores selecionados para executar os tiros penais.
- um goleiro excluído da execução de penalidades para que o número de jogadores em sua equipe se iguale a dos adversários, isto é, quem está na sua área técnica, pode, em qualquer momento, substituir goleiro titular de sua equipe.
- Antes de começar o tiro a partir do ponto penal imaginário, o árbitro assegurará que o mesmo número de jogadores selecionados por equipe para executar os tiros penais permanecem dentro da outra metade da superfície de jogo.



ÁREA TÉCNICA

A área técnica é uma área especial para a equipe técnica e dos substitutos. Embora o tamanho e a localização das áreas técnicas possam ser diferentes de umas instalações para outras, as seguintes indicações servirão de guia geral:

- a área técnica estende-se por 1 m de cada lado da área de estar e em direção a encaminhar até 1 m da linha lateral;
- é recomendável usar marcações para delimitar esta área;
- o número de pessoas autorizadas quer sejam substitutos ou oficiais, para estarem na área técnica será estipulada no regulamento da competição;
- de acordo com o regulamento da competição, podem-se identificar os ocupantes da área técnica antes do início da partida;
- Apenas um oficial da equipe de cada vez será autorizado a dar instruções técnicas e podem permanecer em pé;
- o treinador e outros funcionários devem permanecer dentro dos limites da área técnica, exceto em circunstâncias especiais, por exemplo, se um fisioterapeuta ou um médico ter que entrar na superfície de jogo, com a permissão do árbitros, para auxiliar um jogador lesionado ou organizar sua transferência da superfície de jogo;
- o treinador e outros ocupantes da área técnica devem se comportar maneira correta e evitará obstruir os movimentos dos jogadores e árbitros;
- o preparador físico poderá dar aquecimento para os substitutos durante o curso de uma partida na área autorizada a fazê-lo, desde que não atrapalhe os jogadores e os árbitros e se comportem corretamente.
- um substituto não pode exercer os deveres oficiais de sua equipe e, portanto, não poderá dar instruções técnicas de acordo com seus companheiros da área técnica.

O ÁRBITRO ASSISTENTE RESERVA

O árbitro assistente:

- será designado de acordo com o regulamento da competição e substituirá o cronometrista no caso de um dos árbitros não puder continuar atuando no jogo. Ajudará os árbitros em todos os momentos;
- ajudar em todas as tarefas administrativas antes, durante e após a partida, conforme solicitem os árbitros;
- após a partida, enviará um informe às autoridades competentes sobre qualquer falta ou outro incidente ocorrido fora do campo visual dos árbitros; notificará aos árbitros sobre qualquer informe;
- manterá um registro de todos os incidentes ocorridos antes, durante e após a partida;
- levará um cronometro manual alternativo no caso requer um em algum tipo de incidente no cronometro oficial;
- estará posicionado em um local preferencial, porém não junto com os árbitros assistentes;
- fará a primeira revisão do equipamento dos jogadores no vestiário;
- exercerá as funções do cronometrista se forem executados os tiros a partir do ponto penal imaginário para determinar a equipe vencedora de uma partida ou eliminatória em caso de empate.

SINAIS DOS ÁRBITROS E ÁRBITROS ASSISTENTES

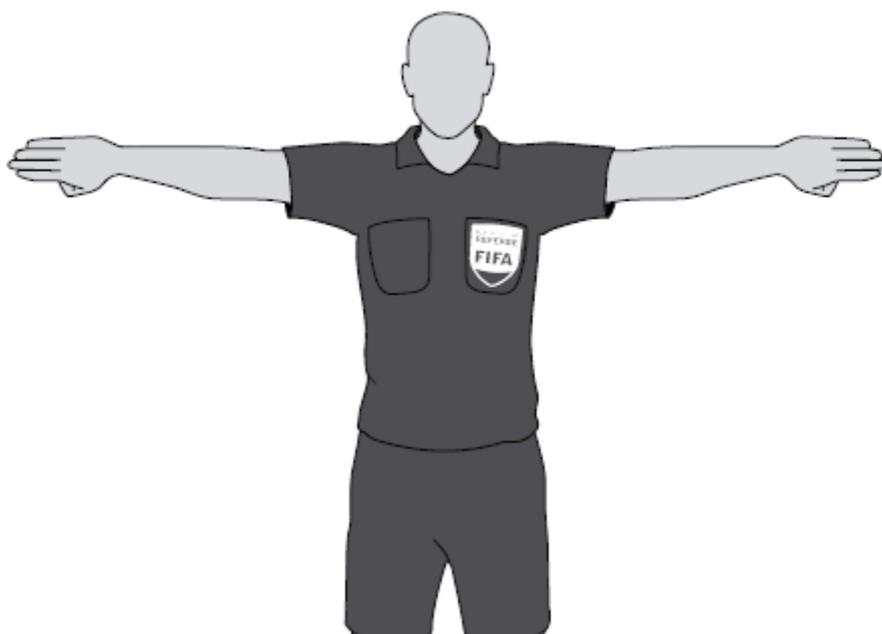
Os árbitros têm a obrigação de utilizar os sinais apresentados nas figuras mais adiante, levando em conta que há sinais que apenas um dos árbitros deve fazer e um sinal que os dois árbitros devem fazer ao mesmo tempo.

Os árbitros assistentes deverão fazer o sinal de parada do cronômetro e do tiro de saída mal executado.

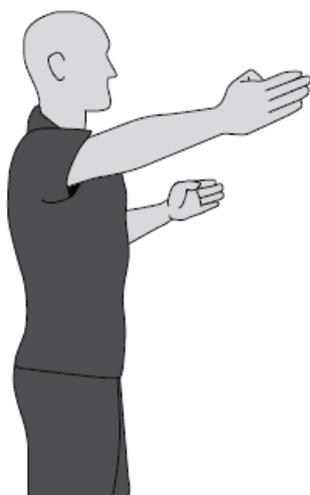
Sinais que apenas um dos árbitros faz



TIRO DE SAÍDA OU REÍNICIO DE JOGO



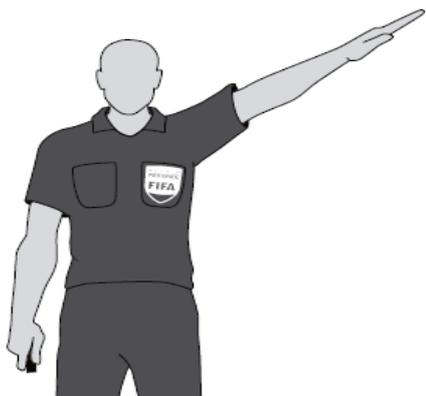
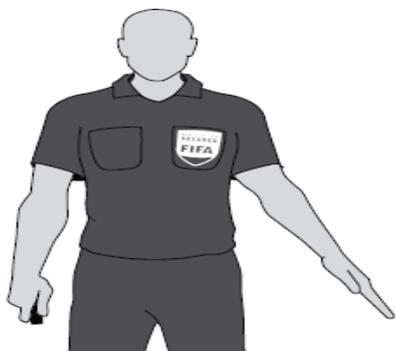
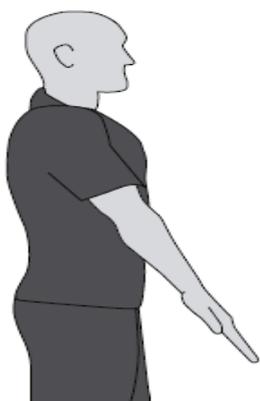
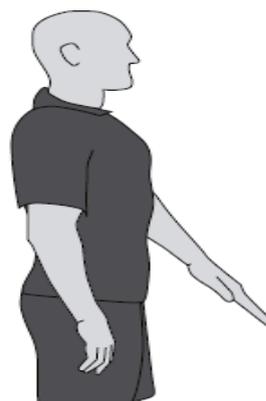
TIRO LIVRE NO CAMPO DE ATAQUE



**TIRO LIVRE NO CAMPO DE DEFESA OU
NA LINHA CENTRAL IMAGINÁRIA**



TIRO PENAL

**ARREMESSO LATERAL (1)****ARREMESSO LATERAL (2)****TIRO DE CANTO (1)****TIRO DE CANTO (2)****TIRO DE META (1)****TIRO DE META (2)**



PARADA DO CRONÔMETRO



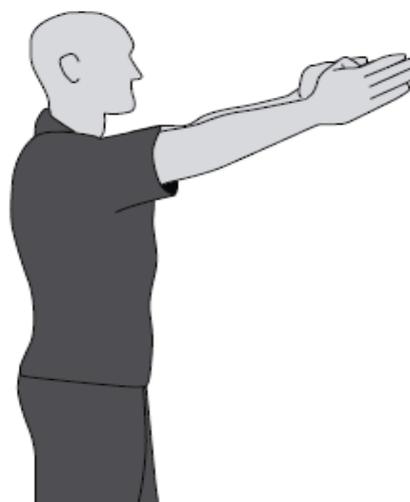
CONTAGEM DOS 4 SEGUNDOS (1)



CONTAGEM DOS 4 SEGUNDOS (2)



CONTAGEM DOS 4 SEGUNDOS (3)



CONCESSÃO DE VANTAGEM



ADVERTÊNCIA (CARTÃO AMARELO)



EXPULSÃO (CARTÃO AMARELO)



NÚMERO DOS JOGADORES: 1



NÚMERO DOS JOGADORES: 2



NÚMERO DOS JOGADORES: 3



NÚMERO DOS JOGADORES: 4



NÚMERO DOS JOGADORES: 5



NÚMERO DOS JOGADORES: 6



NÚMERO DOS JOGADORES: 7



NÚMERO DOS JOGADORES: 8



NÚMERO DOS JOGADORES: 9



NÚMERO DOS JOGADORES: 10



NÚMERO DOS JOGADORES: 11



NÚMERO DOS JOGADORES: 12



NÚMERO DOS JOGADORES: 13



NÚMERO DOS JOGADORES: 14



NÚMERO DOS JOGADORES: 15



GOL



GOL CONTRA (1)



GOL CONTRA (2)

Sinal que os dois árbitros fazem simultaneamente



PRIMEIRO TOQUE DO GOLEIRO COM AS MÃOS NA BOLA

Sinais feitos por árbitros assistentes



PARADA DE CRONÔMETRO



**TIRO DE SAÍDA INCORRETO
(TERCEIRO ÁRBITRO)**



**TIRO DE SAÍDA INCORRETO
(CRONOMETRISTA)**