



*For the Good of the Game*



FEDERAÇÃO  
PORTUGUESA  
DE FUTEBOL

# LEIS DE JOGO

## FUTEBOL DE PRAIA

### 2006



**TODOS PELO FUTEBOL**

# Leis do Jogo de Futebol de Praia 2006

Todos os direitos reservados. Esta brochura não pode ser reproduzida ou traduzida no todo ou em parte, seja por que forma for, sem a autorização expressa da FIFA.

Publicada pela Fédération International de Football Association  
FIFA-Strasse 20, P.O. Box, CH-8044 Zurique, Suíça

## **FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION**

Presidente: Joseph S. BLATTER (Suiça)  
Secretário-geral: Urs LINSI (Suiça)  
Morada: FIFA-Strasse 20  
P.O. Box  
8044 Zurich  
Switzerland  
Tel.: +41-(0)43-222 7777  
Fax: +41-(0)43-222 7878  
Internet: [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)

## **INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)**

Presidente: TEIXEIRA Ricardo Terra (Brasil)  
Presidente Adjunto: SASSO SASSO Isaac David (Costa Rica)  
Membros: OGURA Junji (Japão)  
VAN DER HULST Tom (Holanda)  
MELO FILHO Alvaro (Brasil)  
FOUSEK Petr (Rep. Checa)  
KLASS Colin (Guiana)  
WILLIAMS Anthony (Nigeria)  
TINOCO KIPPS Rafael Ignacio (Guatemala)  
BATANGTARIS Wandy (Indonesia)  
VILAR Alberto (Espanha)  
KING LAI Richard (Guam)  
MALTOCK Lambert (Vanuatu)  
CUSCÓ Joan (Espanha)  
DAVIO Vairini (Taiti)  
ZAHER Samir (Egipto)

---

### Modificações

---

Com o acordo da respectiva Federação Nacional e no respeito pelos princípios fundamentais das Leis do Jogo, podem introduzir-se modificações na sua aplicação relativamente aos encontros de jogadores com menos de 16 anos, de futebol feminino, de veteranos (mais de 35 anos) e de jogadores deficientes.

São autorizadas as seguintes modificações:

- Dimensão do campo de jogo;
- Circunferência, peso e matéria da bola;
- Distância entre os postes da baliza e altura da barra transversal;
- Duração dos períodos do jogo;
- Número de jogadores.

Qualquer outra alteração só pode ser efectuada com autorização do International Football Association Board.

---

### Género

---

Por razões de simplificação, as referências ao género masculino nas Leis do Jogo do Futebol de Praia relativamente aos árbitros, árbitros assistentes, jogadores e elementos oficiais aplicam-se tanto a homens como a mulheres.



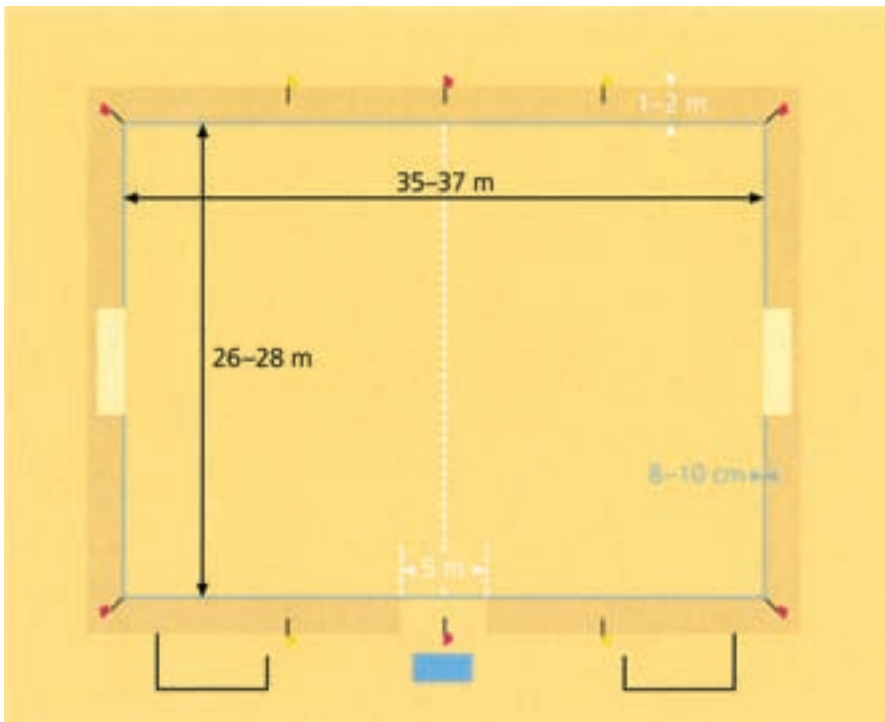
## SUMÁRIO

Lei		Página
1	O campo de jogo	6
2	A bola	12
3	Número de jogadores	14
4	Equipamento dos jogadores	17
5	O árbitro e segundo árbitro	20
6	O cronometrista e o terceiro árbitro	23
7	Duração do jogo	26
8	Pontapé de saída e recomeço do jogo	28
9	Bola em jogo e bola fora	32
10	Marcação de golos	33
11	Faltas e comportamento anti-desportivo	35
12	Pontapés livres directos	40
13	Pontapé de grande penalidade	44
14	Reposição da bola em jogo	49
15	Pontapé de baliza	53
16	O passe atrás duplo para o guarda-redes	55
17	Pontapé de canto	51
18	Procedimentos para determinar o vencedor de um jogo	58
	Sinais do árbitro	58
	Instruções suplementares para árbitros, árbitros assistentes e Segundos árbitros, terceiros árbitros e cronometristas	64

### Superfície de jogo

A superfície deve ser composta por areia, ser nivelada e sem pedras, conchas ou quaisquer outros objectos que possam lesionar os jogadores.

Para competições internacionais, a areia deve ser fina e ter uma profundidade mínima de 40 cm. Deve ser peneirada até estar adequada para jogar, deve ser uniforme, não pode conter pedras ou quaisquer outros elementos perigosos; contudo, não pode ser tão fina que provoque pó que adira à pele.



---

## Dimensões

---

O campo de jogo deve ser rectangular. O comprimento das linhas laterais deve ser superior ao das linhas de baliza.

Comprimento: 35 – 37 m

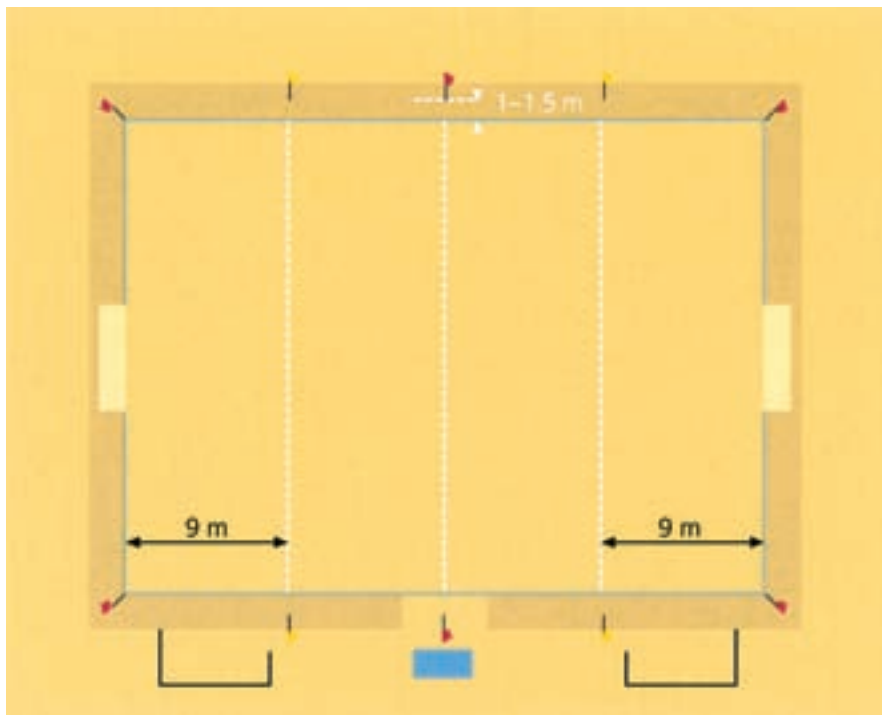
Largura: 26 – 28 m

---

## Marcação do campo

---

O campo de jogo deve ser marcado com linhas que fazem parte integrante das áreas que delimitam. As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de baliza, embora não exista qualquer linha entre os postes das balizas.





Todas as linhas de marcação devem ter uma largura entre 8 cm e 10 cm e devem ser feitas com fita azul para contrastar com a areia. A fita deve ser flexível e resistente mas não deve magoar os pés dos jogadores. Estas linhas devem estar firmemente fixadas na areia em cada canto e ao meio de cada linha lateral com grampos especiais, e às balizas com argolas de borracha presas aos postes.

O campo de jogo é dividido em duas metades por uma linha de meio campo imaginária marcada por duas bandeiras vermelhas colocadas fora do campo.

O centro desta linha imaginária constitui a posição exacta para o pontapé de saída e certos pontapés livres directos.

---

### Área de grande penalidade

---

A área de grande penalidade é a área entre a linha de baliza e uma linha paralela imaginária que une as linhas laterais a uma distância de 9 m da linha de baliza e é marcada por duas bandeiras amarelas colocadas junto a cada linha lateral no exterior do campo.

A marca da grande penalidade imaginária situa-se no centro da linha da área de grande penalidade, equidistante dos postes da baliza.

---

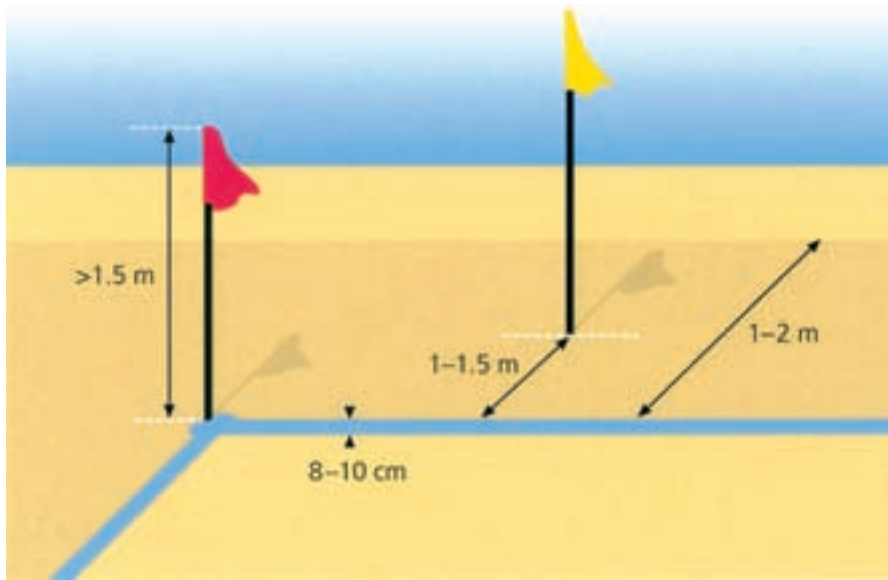
### As bandeiras

---

Cada canto do campo deve ser marcado com um poste não pontiagudo e uma bandeira vermelha feita de plástico maleável, duradoiro e resistente às condições climatéricas.

Deve ser colocada uma bandeira amarela em cada extremidade das linhas imaginárias que delimitam a área de grande penalidade e duas bandeiras vermelhas em cada lado da linha de meio campo, devendo todas estar fixadas a uma distância entre 1 e 1,5 m no exterior das linhas laterais.

Os paus das bandeiras devem ter uma altura mínima de 1,5 m.



---

### Zona de substituições

---

A zona de substituições é a área na linha lateral por onde os jogadores entram e saem do campo.

Situa-se em frente à mesa do cronometrista e tem um comprimento total de 5 m, com 2,5 m de cada lado do ponto onde a linha de meio campo se une à linha lateral. Os bancos das equipas são colocados atrás das linhas laterais de modo a que a zona de substituições esteja desobstruída.

---

### As balizas

---

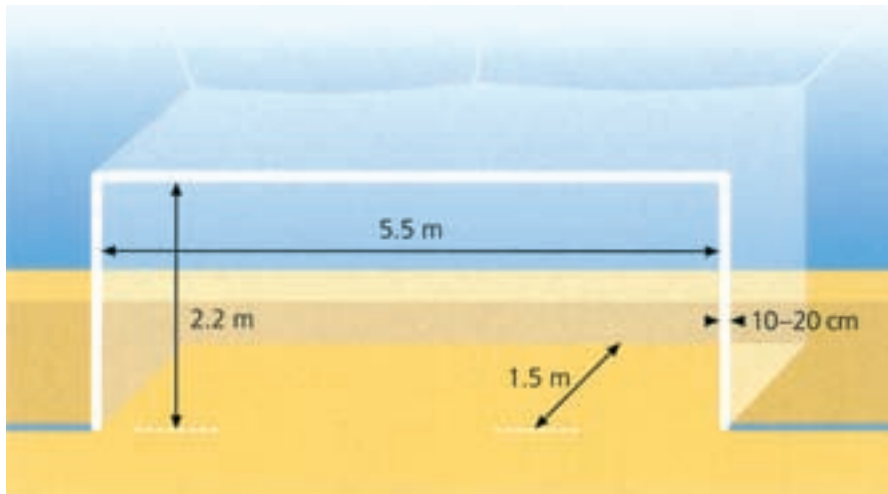
As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza. São constituídas por dois postes verticais colocados a igual distância dos cantos e unidos ao alto por uma barra transversal.

A distância (medida no interior) entre os dois postes é de 5,5 m, e o bordo inferior da barra transversal situa-se a 2,2 m do solo.

Os dois postes e a barra devem ter a mesma largura e espessura, que não deve ser inferior a 10 cm nem superior a 20 cm em toda a sua extensão e devem ser pintados numa cor que contraste com a da areia.

As redes, feitas de cânhamo, juta ou nylon, são unidas à parte de trás dos postes e da barra.

Por razões de segurança, a base de cada poste tem um apoio que é fixado por baixo da areia. Duas barras transversais com 1,5 m fixadas na parte de trás de cada poste são unidas por uma barra ou corrente coberta com plástico, com ganchos e nós em cada extremidade, e colocada na superfície da areia. Esta barra (ou corrente) é também fixada na areia.



---

## Segurança

---

O campo é rodeado por um perímetro de zona de segurança com uma largura de 1 m a 2 m.

As balizas podem ser móveis mas devem ser fixadas ao solo de maneira segura durante o jogo.

### Características e dimensões

#### A bola:

- É esférica;
- É feita de couro ou de outro material apropriado que seja resistente ao embate, à água e à abrasão ;
- Tem uma circunferência de 70 cm no máximo e de 68 cm no mínimo;
- Pesa no máximo 440 g e no mínimo 400 g no início do jogo;
- Tem uma pressão entre 0,4 e 0,6 atmosferas ao nível do mar.



### Substituição da bola defeituosa

Se a bola rebenta ou se deforma no decurso do jogo:

- O jogo será interrompido;
- O jogo recomeça de acordo com as disposições da Lei 8.

Se a bola rebenta ou é danificada quando não está em jogo (execução dum pontapé de saída, lançamento de baliza, pontapé de canto, pontapé livre directo, pontapé de grande penalidade ou reposição da bola em jogo):

- O jogo recomeça em conformidade com as Leis.

- 1 A bola oficial utilizada nas competições tem de ser aprovada pela FIFA.*
- 2 Nos jogos de competição, só são autorizadas bolas que satisfaçam as especificações mínimas estipuladas na Lei 2.*

*Nos jogos disputados no quadro das competições da FIFA ou de competições organizadas pelas Confederações, só são autorizadas bolas que possuam uma das três designações abaixo indicados:*

*O logótipo oficial “FIFA APPROVED” ou o logótipo oficial “FIFA INSPECTED” ou a referência “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”*

*Estes logótipos ou referências indicam que a bola foi testada oficialmente e considerada em conformidade com as exigências técnicas específicas, diferentes para cada categoria, para além das especificações mínimas estipuladas na Lei 2. A FIFA publica a lista de exigências específicas adicionais para cada uma das categorias e selecciona as instituições que executam os testes.*

*As Associações Nacionais podem exigir nas suas competições a utilização de bolas que possuam uma destas três designações.*

*Em todos os outros jogos, a bola utilizada deve satisfazer as exigências estipuladas na Lei 2.*

*Se uma federação impuser a utilização de bolas contendo os logótipos “FIFA APPROVED” ou “FIFA INSPECTED” nas suas próprias competições, tem também de permitir a utilização de bolas contendo a referência isenta de direitos “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”.*

## LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES

---

### Jogadores

---

Todos os jogos são disputados por duas equipas compostas, cada uma, por um máximo de cinco jogadores, dos quais um será o guarda-redes.

---

### Processo da substituição

---

Os suplentes podem ser utilizados em qualquer jogo disputado de acordo com as regras de uma competição oficial ao nível da FIFA, da confederação ou da federação.

O número máximo de suplentes permitido é cinco.



O número de substituições efectuadas durante um jogo é ilimitado. Um jogador que tenha sido substituído pode voltar ao campo para substituir outro jogador.

As substituições podem ser efectuadas em qualquer altura, quer a bola esteja em jogo ou fora de jogo, desde que sejam observadas as seguintes condições:

- O jogador que pretende entrar no campo assinala a sua intenção erguendo acima da cabeça uma placa com o número do jogador que pretende substituir;
- O jogador que é substituído abandona o campo pela zona de substituições da sua própria equipa;
- O jogador que entra no campo fá-lo a partir da sua própria zona de substituições mas só quando o jogador que abandona o campo tiver ultrapassado a linha lateral;
- Os suplentes estão sujeitos à autoridade e jurisdição dos árbitros quer sejam ou não chamados a jogar;
- A substituição considera-se consumada no momento em que o suplente que entra no campo entrega ao jogador que abandona o campo a placa com o número do jogador, altura em que o suplente se torna um jogador activo e o jogador que ele substitui deixa de o ser.

O cronómetro não é parado enquanto os jogadores são substituídos.

---

### **Troca de guarda-redes**

---

Um guarda-redes pode ser substituído em qualquer altura. O cronómetro não é parado enquanto o guarda-redes é substituído.

Qualquer jogador pode trocar de lugar com o guarda-redes desde que:

- O árbitro seja informado antes da substituição ser efectuada;
- O jogador use uma camisola de guarda-redes.



---

### Infracções / Sanções

---

Se, durante uma substituição, um suplente entra no campo ou um jogador substituído abandona o campo por uma área que não pertence à zona de substituições da sua própria equipa, ou se não cumprir o processo de substituição, excepto em caso de lesão ou no âmbito da Lei 4:

- O jogo será interrompido;
- O suplente em causa será advertido, sendo-lhe mostrado o cartão amarelo e deverá deixar o campo para efectuar o processo de substituição correctamente;
- O jogo recomeça com um pontapé livre a ser marcado pela equipa adversária, num ponto imaginário no centro da linha de meio campo; se a bola estiver fora de jogo, o jogo recomeça de acordo com as Leis do Jogo;
- Se um suplente, já anteriormente advertido, cometer uma infracção ao entrar no campo durante o processo de substituição que implique outra sanção, o mesmo é expulso em resultado de dois cartões amarelos, mas a equipa não é reduzida em número de jogadores uma vez que o processo de substituição não foi concluído. O jogo recomeça de acordo com as disposições do ponto anterior.

---

### Decisões

---

*1 No início de um jogo, cada equipa tem de ter pelo menos quatro jogadores. Se chegarem ao jogo outros jogadores depois do mesmo ter começado, serão autorizados a participar no jogo se tiverem sido indicados como jogadores antes do início do jogo e se os árbitros tiverem sido informados em conformidade.*

*2 Se, na sequência de uma expulsão ou lesão, ficarem menos de três jogadores (incluindo o guarda-redes) numa das equipas, o jogo tem de ser cancelado.*

## LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

### Segurança

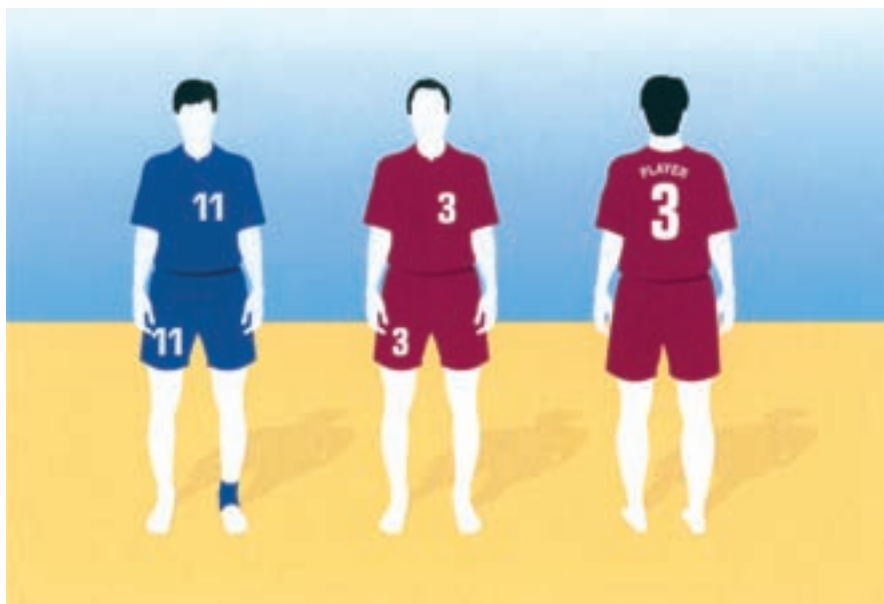
Os jogadores não podem usar equipamento ou qualquer objecto (incluindo qualquer tipo de jóia) que possa ser perigoso para eles próprios ou para os outros jogadores.

### Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório do jogador compreende os seguintes elementos separados:

- Camisola ou camisa;
- Calções – se o jogador usa calções térmicos, estes devem ser da mesma cor que a cor predominante dos calções.

Não é permitido calçado. Podem ser usadas ligaduras elásticas nos tornozelos ou nos pés e óculos de plástico para protecção.



## LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

### Camisola ou camisa

- As cores dos números devem contrastar claramente com as cores da camisola.

Nos jogos internacionais, o número nas costas deve também aparecer na parte da frente da camisola ou dos calções num tamanho mais reduzido.

### Guarda-redes

- O guarda-redes está autorizado a usar calças compridas.
- Cada guarda-redes deve usar um equipamento de cores que o distinga dos outros jogadores e dos árbitros.



---

## **Infracções / Sanções**

---

Por qualquer infracção a esta Lei:

- O jogador infractor deve deixar o campo para corrigir o seu equipamento ou para obter qualquer elemento do equipamento em falta. Se não tiver sido substituído, não pode regressar ao campo até ter mostrado o equipamento a um dos árbitros, incluindo o terceiro árbitro, que avaliará se o equipamento está correcto. O árbitro ou o segundo árbitro dão-lhe autorização para regressar ao campo.

---

## **Recomeço do jogo**

---

Se o jogo foi interrompido pelo árbitro para fazer uma advertência:

- O jogo recomeça com um pontapé livre directo executado por um jogador da equipa adversária no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

---

## **Decisões**

---

- 1 Os jogadores não estão autorizados a exibir slogans ou publicidade que figurem na sua camisola interior. Qualquer jogador que levante a camisola para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.*
- 2 As camisolas devem ter mangas.*

---

### A autoridade do árbitro

---

O jogo disputa-se sob o controlo de dois árbitros que dispõem de autoridade necessária para velar pela aplicação das Leis do Jogo no quadro do jogo para o qual foram nomeados, desde que entram nas instalações onde está situado o campo até que as abandonam.

---

### Competências e obrigações

---

O árbitro deve:

- Velar pela aplicação das Leis do Jogo;
- Permitir que o jogo continue se a equipa contra a qual foi cometida uma infracção puder beneficiar dessa vantagem, e punir a falta original se a vantagem prevista não se concretizar naquele momento;
- Manter um registo do jogo e fornecer às autoridades competentes um relatório do jogo que inclua informações sobre quaisquer medidas disciplinares tomadas contra os jogadores ou os elementos oficiais, bem como quaisquer outros incidentes que ocorram antes, durante ou após o jogo;
- O árbitro actua como cronometrista se este ou o segundo árbitro não estiver presente;
- O árbitro pára, suspende ou termina o jogo por qualquer infracção às Leis ou em resultado de uma interferência externa;
- Tomar medidas disciplinares contra jogadores que cometam infracções sancionando-os com uma advertência ou expulsão;
- Tomar medidas contra os elementos oficiais da equipa que assumam um comportamento incorrecto e, se necessário, expulsá-los da área do campo sem lhes mostrar um cartão;
- Fazer com que nenhuma pessoa não autorizada entre no campo de jogo;
- Interromper o jogo se considerar que um jogador está a perder tempo;
- Parar o jogo se, em seu entender, um jogador estiver gravemente lesionado e fazê-lo transportar para fora do campo;
- Deixar o jogo prosseguir até que a bola deixe de estar em jogo se, em seu entender, um jogador estiver apenas ligeiramente lesionado;
- Garantir que as bolas utilizadas respeitam as exigências da Lei 2.



---

## Decisões do árbitro

---

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo são definitivas.

O árbitro e o segundo árbitro só podem revogar uma decisão se se aperceberem que cometeram um erro ou se considerarem necessário fazê-lo, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

---

### *Decisões*

---

- 1 Se o árbitro e o segundo árbitro assinalarem uma falta simultaneamente e existir um desacordo quanto a qual equipa deve ser penalizada, prevalece a decisão do árbitro.*
- 2 Quer o árbitro, quer o segundo árbitro podem advertir ou expulsar um jogador, mas em caso de desacordo entre eles, prevalece a decisão do árbitro.*
- 3 Em caso de ingerência ou de comportamento incorrecto do segundo árbitro, o árbitro demite o segundo árbitro das suas funções, trata da sua substituição e apresenta um relatório às autoridades competentes.*

### Deveres

São nomeados um cronometrista e um terceiro árbitro. Devem estar sentados fora do campo na linha de meio campo imaginária do mesmo lado da zona de substituições.

O cronometrista e o terceiro árbitro recebem um cronómetro adequado da federação ou clube sob cuja jurisdição o jogo é disputado.





---

### O cronometrista

---

- Garante que a duração do jogo está de acordo com as disposições da Lei 7, e para tal:
  - Inicia o cronómetro assim que o jogo começa;
  - Pára o cronómetro assim que é marcado um golo, assinalado um pontapé de grande penalidade ou pontapé livre directo ou assim que os árbitros assinalam que um jogador está lesionado ou que houve perda de tempo;
  - Pára o cronómetro sempre que os árbitros lhe indicam que o deve fazer;
  - Reinicia o cronómetro após ter sido executado um pontapé de saída, um pontapé livre directo ou um pontapé de grande penalidade;
- Verifica o tempo efectivo do período de castigo de dois minutos quando um jogador é expulso;
- Indica o fim de cada período, do jogo e do prolongamento com um apito ou sinal acústico diferente dos que são usados pelos árbitros;
- Indica aos árbitros exactamente quando devem começar a segunda e a terceira partes do jogo após o intervalo de três minutos e quando começar o prolongamento, se necessário.

---

## O terceiro árbitro

---

O terceiro árbitro assiste os árbitros e o cronometrista, e para tal:

- Mantém um registo das paragens no jogo e as razões para as mesmas;
- Certifica-se que as substituições são efectuadas correctamente e, usando um apito ou sinal acústico diferente dos dos árbitros, indica qualquer infracção que tenha ocorrido durante a substituição, se não puder ser aplicada a lei da vantagem;
- Toma nota dos números dos jogadores que marcam golo e do minuto de jogo em que tal ocorre;
- Regista os nomes e os números dos jogadores advertidos ou expulsos;
- Fornece quaisquer outras informações relevantes para o jogo;
- Observa o comportamento das pessoas que estão sentadas no banco dos suplentes;
- Informa as equipas exactamente quando é que um jogador pode substituir outro que tenha sido expulso.

Se qualquer um dos outros árbitros se lesionar, o terceiro árbitro substitui-o assumindo as funções de segundo árbitro.

---

## *Decisões*

---

- 1 Nos jogos internacionais, é obrigatório existir um cronometrista e um terceiro árbitro.*
- 2 Em caso de ingerência do cronometrista ou do terceiro árbitro, o árbitro demite-o das suas funções, trata da sua substituição e apresenta um relatório às autoridades competentes.*

---

### Partes do jogo

---

O jogo compõe-se em três partes iguais de 12 minutos cada uma. A contagem do tempo é efectuada por um cronometrista, cujos deveres são definidos na Lei 6.

O tempo deve ser parado como descrito na Lei 6:

- Quando é marcado um golo;
- Quando é assinalado um pontapé livre directo ou um pontapé de grande penalidade;
- Quando o árbitro fizer sinal nesse sentido;
- Quando o árbitro fizer sinal que um jogador está a perder tempo.

A duração de cada parte pode ser prolongada para permitir a marcação de um pontapé de grande penalidade ou um pontapé livre directo. O jogo ou a parte do jogo termina quando:

- A bola entra directamente numa baliza e é marcado golo;
- Depois da bola ser chutada e passar os limites do campo;
- A bola toca no guarda-redes ou nos postes, na barra ou na areia e entra na baliza – o golo é válido;
- A bola toca em qualquer jogador que não o guarda-redes depois de ter sido jogada;
- O guarda-redes que defende pára a bola ou esta ressalta dos postes da baliza ou da barra e não entra na baliza.

O cronometrista determina o fim de cada parte de 12 (doze) minutos.

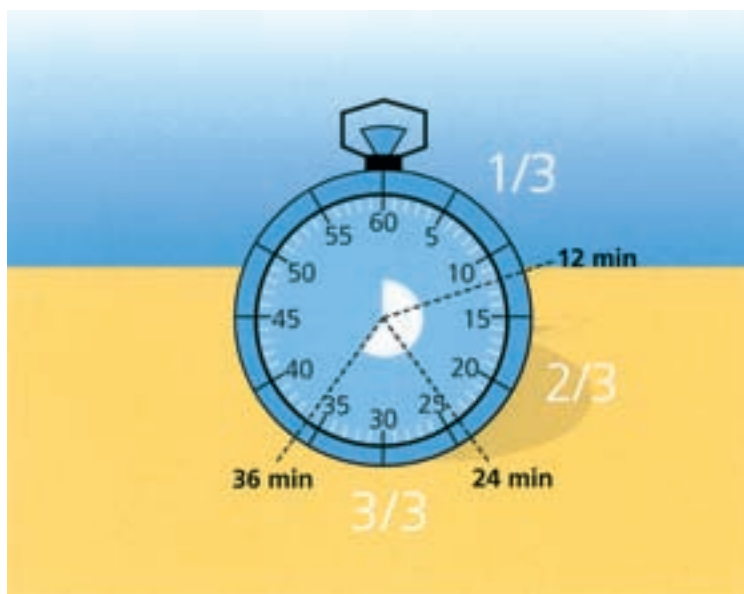
Quando soa o apito ou a buzina, o árbitro assinala o final de cada parte do jogo. Após este sinal, não será permitida qualquer outra acção para além das especificadas acima. Se a bola tiver sido jogada, o árbitro deve esperar que seja concluída a acção que começou antes do cronometrista ter feito soar o apito ou buzina antes de dar por terminada a parte do jogo ou o jogo.

---

## Intervalo entre as partes do jogo

---

As partes do jogo são separadas por um intervalo de três minutos.



---

## Prolongamento

---

Se o resultado estiver empatado após o tempo regulamentar, é jogado um prolongamento de três minutos. Se o resultado estiver empatado após o prolongamento, são marcados pontapés de grande penalidade a partir da marca de grande penalidade imaginária de acordo com a Lei 18.

---

### Preliminares

---

É efectuado um sorteio por meio de uma moeda e a equipa que vence o sorteio escolhe ou a baliza em direcção à qual vai atacar ou se pretende dar o pontapé de saída.

Na segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam na direcção contrária; a equipa que não deu o pontapé de saída na primeira parte dá-lo-á na segunda parte do jogo.

Antes da terceira parte do jogo, é efectuado novamente um sorteio por meio de uma moeda e a equipa que vence o sorteio escolhe a baliza em direcção à qual vai atacar ou se pretende dar o pontapé de saída.

Se for jogado prolongamento, a equipa que não deu o pontapé de saída na terceira parte, dá-lo-á no período do prolongamento; as equipas trocam de campo e atacam na direcção contrária.

---

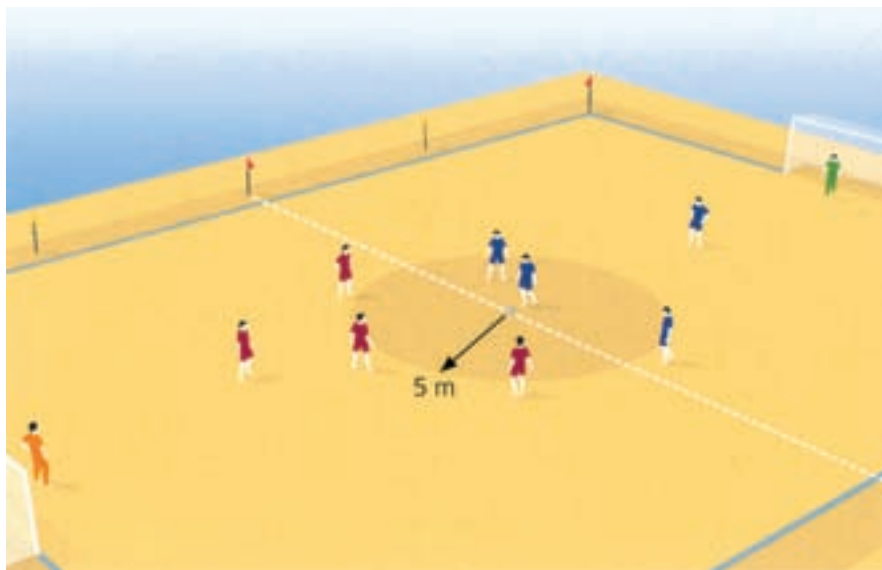
### Pontapé de saída

---

O pontapé de saída é o processo para começar a partida ou recomeçar o jogo:

- No início do jogo;
- Depois de ser marcado um golo;
- No começo da segunda e terceira partes do jogo;
- No começo do prolongamento.

Não se pode obter um golo directamente dum pontapé de saída.



---

## Procedimento

---

- Todos os jogadores devem encontrar-se no seu próprio meio campo;
- Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 5 m da bola, até que esta entre em jogo;
- A bola está parada no ponto imaginário no centro da linha de meio campo;
- O árbitro dá o sinal do pontapé de saída;
- A bola entra em jogo logo que esteja no ar ou seja pontapeada para a frente, após o que outro jogador pode chutar a bola;
- O executante do pontapé de saída não pode jogar a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador.

Depois de uma equipa marcar um golo, será a outra equipa a dar o pontapé de saída.

## LEI 8 – PONTAPÉ DE SAÍDA E RECOMEÇO DO JOGO

---

### Infracções / Sanções

---

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária no local em que a infracção foi cometida.

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé de saída será repetido

---

### Bola ao solo

---

O lançamento da bola ao solo é uma forma de recomeçar o jogo após uma interrupção temporária que se torne necessária enquanto a bola está em jogo e desde que, imediatamente antes da interrupção, a bola não tenha ultrapassado a linha lateral ou a linha de baliza, por qualquer outra razão não prevista nas Leis do Jogo.



---

## **Execução**

---

- Um dos árbitros deixa cair a bola no solo no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.
- A bola está em jogo logo que toca na areia.

---

## **Infracções / Sanções**

---

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- A bola é tocada por um jogador antes de entrar em contacto com a areia;
- A bola sair do campo depois de entrar em contacto com a areia, sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.



### Bola fora de jogo

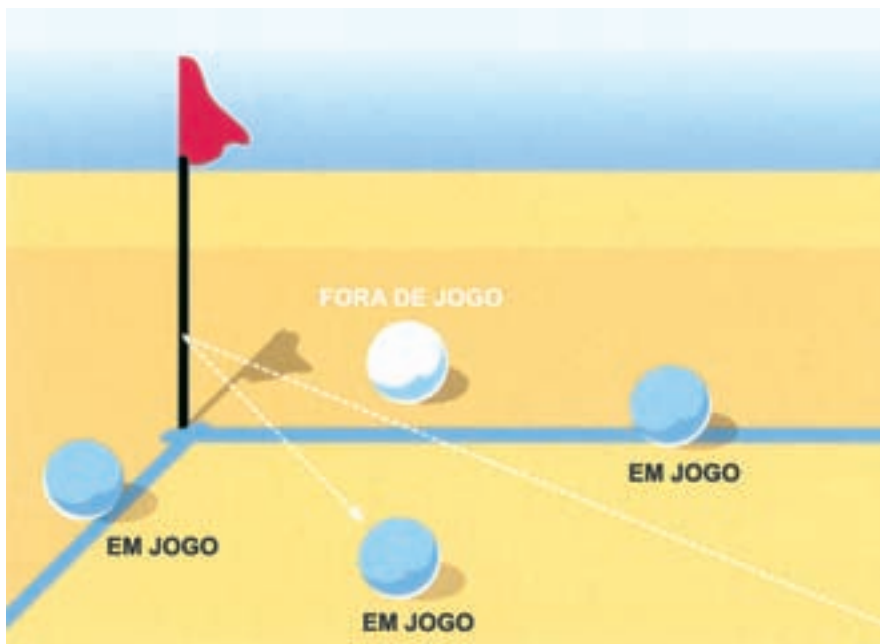
A bola está fora de jogo quando:

- Atravessar completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo seja interrompido pelo árbitro.

### Bola em jogo

A bola está em jogo em todas as outras situações, inclusive quando:

- Ressaltar para o campo após ter embatido no poste, na barra transversal ou na bandeirola de canto;
- Ressaltar para o campo após ter tocado num dos árbitros quando este se encontre dentro do campo;
- Estiver no ar após o pontapé de saída.

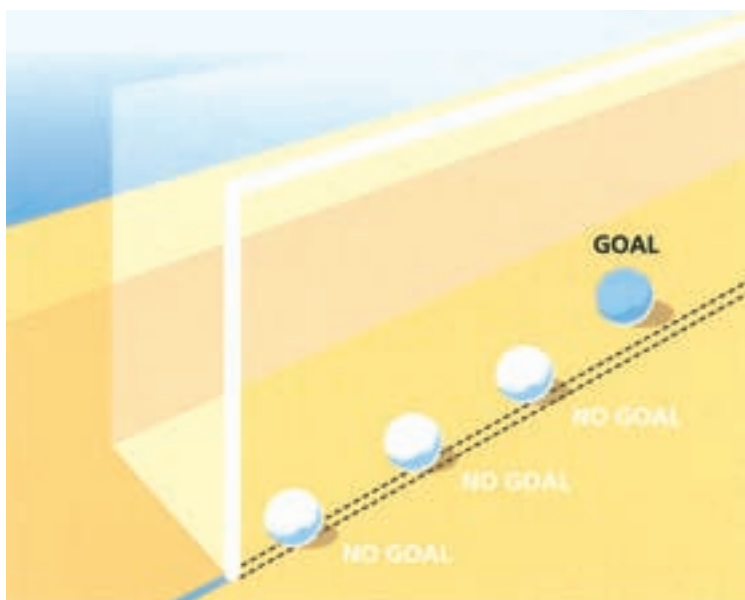


### Golo marcado

Salvo disposição contrária nas presentes Leis, um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha imaginária entre os postes da baliza e por baixo da barra, a menos que tenha sido lançada, conduzida ou atirada intencionalmente com a mão ou braço por um jogador da equipa que ataca, incluído o guarda-redes, e desde que a equipa que marca o golo não tenha violado as Leis do Jogo.

O guarda-redes:

- Não pode marcar golo directamente lançando a bola com as mãos; se tal acontecer, a posse de bola é dada à equipa adversária;
- Não pode marcar golo directamente após libertar a bola com as mãos e pontapeá-la para o ar antes que a mesma toque no solo;
- Pode marcar golo directamente colocando a bola no solo e pontapeando-a.



---

### **Equipa vencedora**

---

A equipa que marcar maior número de golos durante o encontro será a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, será jogado um prolongamento após o final do tempo regulamentar.

Se o prolongamento terminar com um empate, o jogo é decidido por pontapés alternados, marcados da marca de grande penalidade imaginária. A equipa que marcar mais golos com o mesmo número de pontapés de grande penalidade será a vencedora.

Se uma equipa ficar com menos de três (3) jogadores, em resultado de expulsões, o árbitro interromperá o jogo e enviará um relatório às autoridades competentes.

As faltas e comportamentos anti desportivos devem ser sancionados como a seguir se descreve:

---

### **Pontapé livre directo**

---

Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que no entender do árbitro cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das faltas seguintes:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Entrar ou tentar entrar sobre um adversário, de carrinho ou baixando-se à sua frente ou atrás de si;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário, mesmo com o ombro;
- Agredir ou tentar agredir um adversário;
- Empurrar um adversário.

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

- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Tocar a bola com as mãos, ou seja, lançá-la, conduzi-la ou atirá-la intencionalmente com a mão ou o braço (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade);
- Reter a bola deliberadamente com as pernas para gastar tempo;
- Jogar de maneira perigosa;
- Obstruir deliberadamente um adversário;
- Impedir o guarda-redes de libertar a bola das mãos;
- Tocar no adversário antes da bola quando tenta ganhar a posse de bola.



---

### **Pontapé de grande penalidade**

---

Uma grande penalidade será concedida quando uma das referidas faltas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, independentemente do local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.

---

### **Pontapé livre directo do ponto imaginário no centro da linha de meio campo**

---

Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária, a ser marcado do ponto imaginário no centro da linha de meio campo se:

- Uma equipa tem a posse da bola dentro da sua própria área de grande penalidade por mais de cinco (5) segundos quando não está a defendê-la de um adversário;
- O guarda-redes usa as mãos para receber um passe atrás de qualquer colega duas vezes consecutivas sem que a bola tenha tocado num adversário;

- O guarda-redes liberta a bola com as mãos e pontapeia-a para o ar antes que a mesma toque no solo;
- O guarda-redes, depois de ter a posse da bola nas mãos na sua própria área de grande penalidade, joga a bola com os pés para fora da sua área de grande penalidade e volta lá para receber a bola com as mãos novamente;
- Comete qualquer infracção, não prevista anteriormente na Lei 11, que resulte numa paragem do jogo para advertir ou expulsar um jogador.

---

### **Sanções disciplinares**

---

Os árbitros estão autorizados a aplicar sanções disciplinares aos jogadores, desde que entrem no campo até que abandonam o campo, após o apito final.

---

### **Faltas passíveis de advertência, cometidas por jogadores ou suplentes**

---

Um jogador ou um suplente deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:

- Tornar-se culpado de comportamento anti desportivo;
- Manifestar desacordo, por palavras ou por actos;
- Infringir com persistência as Leis do Jogo;
- Retardar o recomeço do jogo;
- Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de saída, um pontapé de canto, uma reposição da bola em jogo, pontapé livre directo ou lançamento de baliza;
- Entrar ou reentrar no campo sem autorização do árbitro ou infringir o procedimento de substituição;
- Abandonar deliberadamente o campo sem a autorização do árbitro.

---

### Faltas passíveis de expulsão por um jogador ou suplente

---

Um jogador ou um suplente deve ser expulso do terreno de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- Tornar-se culpado de um acto de brutalidade;
- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Atirar areia a alguém;
- Cuspir num adversário ou em qualquer outra pessoa;
- Impedir a equipa adversária de marcar um golo, ou anular uma ocasião clara de golo, tocando deliberadamente a bola com a mão (isto não se aplica ao guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- Destruir uma ocasião clara de golo de um adversário que se dirija à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

---

### Decisões

---

*1 Um jogador que tenha sido expulso não pode voltar a entrar no jogo que está a decorrer nem sentar-se no banco de suplentes e deve abandonar as proximidades do campo.*

- *Outro jogador pode substituir um colega que tenha sido expulso, após terem decorrido dois minutos; pode penetrar no campo desde que tenha a autorização do terceiro árbitro.*

- 2 *Um “tacle” que ponha em perigo a integridade física de um adversário deve ser sancionado como brutalidade.*
- 3 *Todo o acto de simulação que tenha lugar no campo com a finalidade de enganar o árbitro deve ser sancionado como comportamento anti desportivo.*
- 4 *Um jogador que dispa a camisola ao celebrar um golo será advertido por comportamento anti desportivo.*





---

### **Pontapés livres directos**

---

Só são marcados pontapés livres directos, os quais são executados da seguinte forma:

- Os jogadores não podem formar uma barreira;
- O jogador contra o qual foi cometida a falta executa o pontapé, excepto se se encontrar gravemente lesionado, e neste caso será o seu substituto a executar o pontapé;
- A bola deve estar parada quando o pontapé é executado e o executante não pode tocar na bola uma segunda vez antes de esta ter tocado noutra jogador;
- Deve ser concedido tempo adicional para a execução de um pontapé livre directo no final de cada parte do jogo ou do prolongamento;
- Se, na sequência de um pontapé livre directo, a bola entrar directamente na própria baliza do jogador, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária;
- Se, na sequência de um pontapé livre directo, a bola entrar na baliza directamente, é assinalado golo.

---

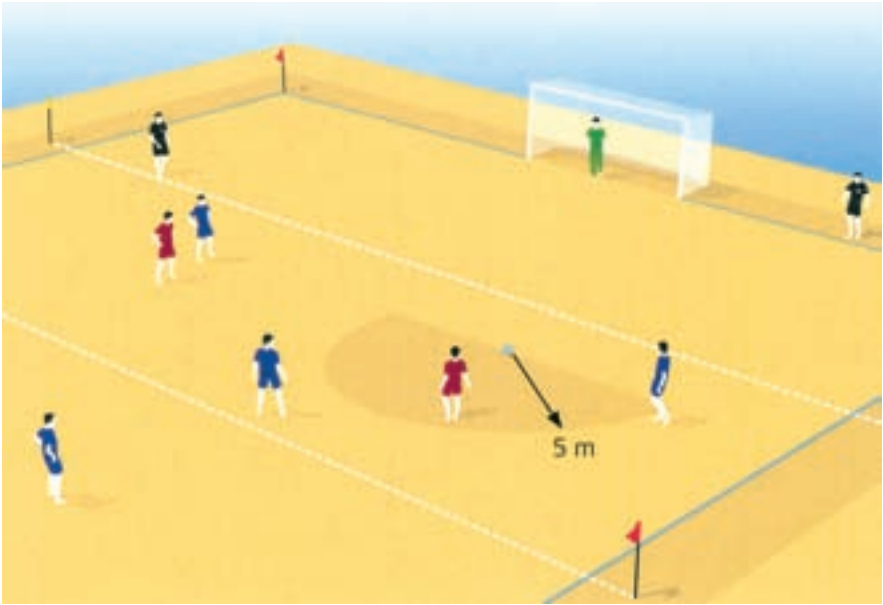
### **Local de execução do pontapé livre directo**

---

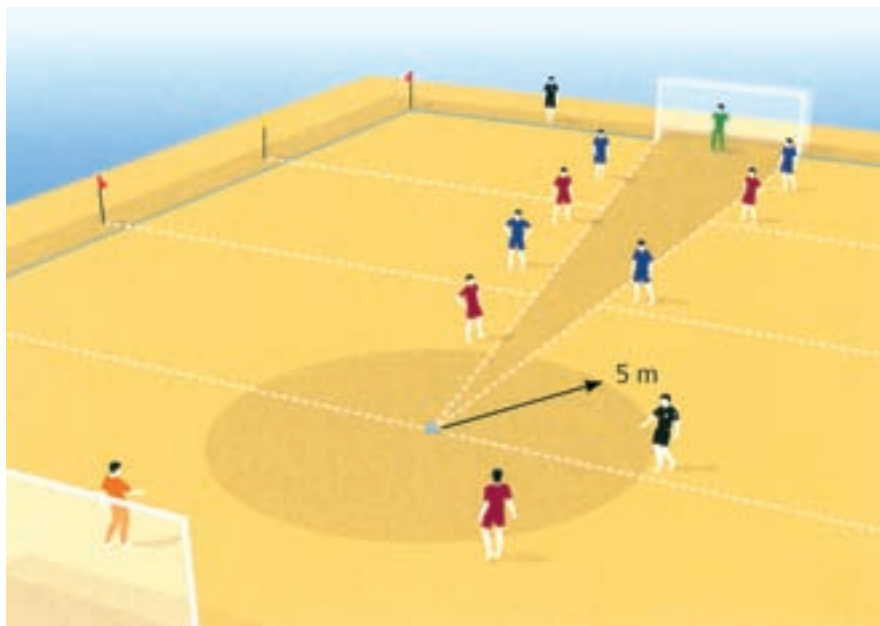
Pontapé livre directo do meio campo adversário

Se um pontapé livre directo for executado no meio campo da equipa que cometeu a falta, todos os jogadores, à excepção do executante e do guarda-redes adversário, devem estar:

- No campo;
- Pelo menos a 5 m da bola, até esta estar em jogo;
- Atrás ou ao lado da bola.



## LEI 12 – PONTAPÉS-LIVRES DIRECTOS



Pontapé livre directo do meio campo da equipa ou do centro do campo

Se um pontapé livre directo for executado no meio campo da equipa que não cometeu a falta, todos os jogadores, à excepção do executante e do guarda-redes adversário, devem estar:

- No campo;
- Pelo menos a 5 m da bola até esta estar em jogo, deixando livre uma área imaginária entre a bola e a baliza adversária, à excepção do guarda-redes, que pode permanecer na sua área de grande penalidade.

---

## Execução

---

- O jogador que executa o pontapé pode fazer um pequeno monte de areia com os pés ou com a bola para elevar a posição da bola;
- O pontapé livre directo deve ser executado dentro de cinco (5) segundos a partir do sinal do árbitro para o fazer;
- O executante não pode jogar a bola novamente até esta ter tocado noutro jogador;
- A bola está em jogo após ter sido pontapeada ou tocada;
- A bola pode ser pontapeada em qualquer direcção e passada a um colega, incluindo o guarda-redes;
- Se a bola for pontapeada na direcção da baliza da equipa adversária – dentro da área entre a bola e a baliza adversária – apenas o guarda-redes que defende pode tocar na bola enquanto está no ar. Em todos os outros casos, se a bola deixar esta área ou tocar no solo, a restrição deixa de se aplicar e qualquer jogador pode tocar na bola ou jogá-la.

---

## Infracções / Sanções

---

Se um jogador da equipa que ataca infringir a Lei 12:

- É concedido um pontapé livre directo à equipa adversária, o qual deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

Se um jogador da equipa que defende infringir a Lei 12:

- O pontapé livre não é repetido se for marcado um golo;
- Se não for marcado um golo, é concedido à equipa adversária um pontapé livre directo, que deve ser executado no local onde a falta foi cometida, a não ser que esta tenha ocorrido na área de grande penalidade do jogador que cometeu a falta, nesse caso é concedido um pontapé de grande penalidade à equipa adversária.

### Pontapé de grande penalidade

Um pontapé de grande penalidade deve ser assinalado contra a equipa que cometa qualquer uma das faltas punidas com pontapé livre directo que não tenha de ser executado do centro do campo, enquanto a bola está em jogo dentro da sua própria área de grande penalidade.

Um golo pode ser marcado directamente dum pontapé de grande penalidade.

Um tempo suplementar deve ser concedido para que o pontapé de grande penalidade deva ser executado no final de cada uma das partes do tempo regulamentar ou no final do prolongamento.



---

## **Posição da bola e dos jogadores**

---

A bola:

- É colocada na marca do pontapé de grande penalidade imaginária no centro da linha da área de grande penalidade, a 9 m do centro da baliza.

O jogador executante do pontapé de grande penalidade:

- Deve estar claramente identificado;
- Deve ser o jogador que sofreu a falta, excepto se se encontrar gravemente lesionado, e neste caso será o seu substituto a executar o pontapé.

O guarda-redes da equipa defensora:

- Deve colocar-se sobre a linha de baliza, frente ao executante, entre os postes do baliza, até ao momento em que a bola seja chutada, e está autorizado a mover-se para os lados.

Os restantes jogadores, excepto o executante, devem encontrar-se:

- Dentro dos limites do campo;
- Fora da área de grande penalidade;
- Atrás ou ao lado da bola;
- Pelo menos a 5 m da bola.

---

## **O árbitro**

---

- Não deve dar o sinal de execução antes que todos os jogadores tenham tomado as suas posições conforme a Lei 13,
- Decidirá se o pontapé de grande penalidade foi executado.

---

## **O segundo árbitro**

---

- Deve garantir que o guarda-redes que defende respeita as disposições da Lei 13,
- Decidirá se a bola entrou na baliza ou não.

---

### Execução

---

- O executante do pontapé de grande penalidade deve chutar a bola para a frente;
- Não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se movimente para a frente.

Quando um pontapé de grande penalidade é executado ou repetido durante o tempo regulamentar ou quando o tempo tenha sido prolongado no final das três partes ou no final do prolongamento para permitir a sua execução, o golo será válido se, antes de passar entre os postes da baliza e por baixo da barra transversal:

- A bola tocar num ou noutro, ou nos dois postes e/ou na barra transversal e/ou no guarda-redes.

---

### Infracções / Sanções

---

Se o árbitro deu o sinal para a execução do pontapé de grande penalidade e que, antes da bola estar em jogo, aconteçam as seguintes situações:

- O jogador executante do pontapé de grande penalidade infringe as Leis do Jogo;
- O árbitro permite que o jogo continue;
- Se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido;
- Se a bola não entra na baliza o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé-livre directo a favor da equipa adversária, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

O guarda-redes que defende transgride as Leis do Jogo:

- O árbitro permite que o jogo continue;
- Se a bola entra na baliza, o golo deve ser validado;
- Se a bola não entra na baliza o pontapé de grande penalidade deve ser repetido.

Um colega do executante infringe as Leis do Jogo:

- O árbitro permite que o jogo continue;
- Se a bola entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido;
- Se a bola não entra na baliza, o árbitro interrompe o jogo e recomeça-o com um pontapé livre directo a favor da equipa que defende, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

Um colega do guarda-redes que defende infringe as Leis do Jogo:

- O árbitro permite que o jogo continue;
- Se a bola entra na baliza, o golo será validado;
- Se a bola não entra na baliza, o pontapé de grande penalidade será repetido.

Se um jogador da equipa que defende e um jogador da equipa que ataca infringirem as Leis do Jogo:

- O pontapé de grande penalidade será repetido.

Se outro jogador que não o designado em conformidade com as presentes disposições das Leis do Jogo executar o pontapé de grande penalidade:

- É concedido um pontapé livre directo à equipa adversária, que deve ser executado no local em que a falta foi cometida.

Se depois de efectuado o pontapé de grande penalidade:

O executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador,

- Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária, a ser executado no local em que a falta foi cometida.

Se a bola entra em contacto com um objecto depois de ter sido jogada para a frente:

- O pontapé de grande penalidade será repetido.

Se a bola, depois de ter batido no guarda-redes, num poste da baliza ou na barra transversal, ressalta para o campo, onde tem então contacto com um objecto:

- O árbitro interrompe o jogo;
- O jogo recomeça com um lançamento de bola ao solo de acordo com as disposições referentes ao recomeço do jogo constantes da Lei 8 (bola ao solo).



## LEI 13 – PONTAPÉ DE GRANDE PENALIDADE

Se a bola rebenta ou se deforma durante a execução de um pontapé de grande penalidade antes de tocar nos postes, na barra ou no guarda-redes:

- O pontapé de grande penalidade é repetido com uma nova bola.

Se a bola rebenta ou se deforma durante a execução de um pontapé de grande penalidade depois de tocar nos postes, na barra ou no guarda-redes:

- Se a bola entra directamente na baliza, o golo é validado;
- Se a bola não entra directamente na baliza, o jogo é interrompido e recomeçado com uma bola ao solo de acordo com as disposições da Lei 8 (bola parada).

---

### Reposição da bola em jogo

---

A reposição da bola é uma forma de recomeçar o jogo.

Qualquer jogador, incluindo o guarda-redes, pode fazer a reposição da bola em jogo.

Da reposição da bola em jogo não pode ser marcado golo directamente.

Se, duma reposição da bola em jogo, a bola for directamente na direcção da baliza e atravessar a linha de baliza imaginária sem tocar num jogador:

- É concedido um pontapé de canto à equipa adversária, se a bola entrar directamente na própria baliza do jogador;
- É concedida uma reposição da bola em jogo à equipa adversária, se a bola entrar directamente na baliza da equipa adversária;

A reposição da bola em jogo é concedida:

- Quando a bola ultrapassar completamente a linha lateral, quer seja pelo solo ou pelo ar;
- No local em que a bola ultrapassou a linha lateral;
- À equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar.

---

### Posição da bola e dos jogadores

---

Tipos de reposição da bola em jogo:

---

### Reposição da bola em jogo com o pé

---

Os jogadores da equipa que defende devem estar pelo menos a 5 m do local onde é executada a reposição da bola em jogo com o pé.

## LEI 14 – REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO

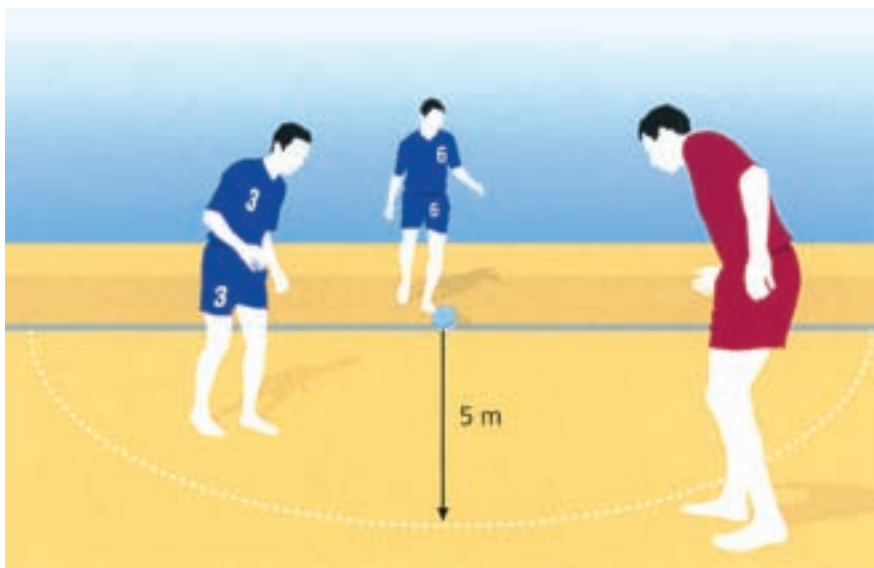
### Execução

A bola:

- Deve estar parada na linha lateral, ou junto à mesma fora do campo;
- É chutada de volta para o jogo em qualquer direcção;
- Está em jogo imediatamente depois de ter sido chutada ou tocada.

O executante da reposição da bola em jogo com o pé:

- Deve manter um pé no solo fora do campo quando chuta a bola para jogo;
- Deve fazê-lo dentro de 5 segundos depois de estar em posse da bola;
- Não pode jogar a bola uma segunda vez enquanto esta não tocar noutro jogador;
- Não pode executar uma reposição da bola em jogo com o pé depois de segurar a bola com as mãos para executar um lançamento.



---

## Lançamento da linha lateral

---

Os jogadores da equipa que defende devem estar pelo menos a 5 m do local onde o lançamento da linha lateral é executado.

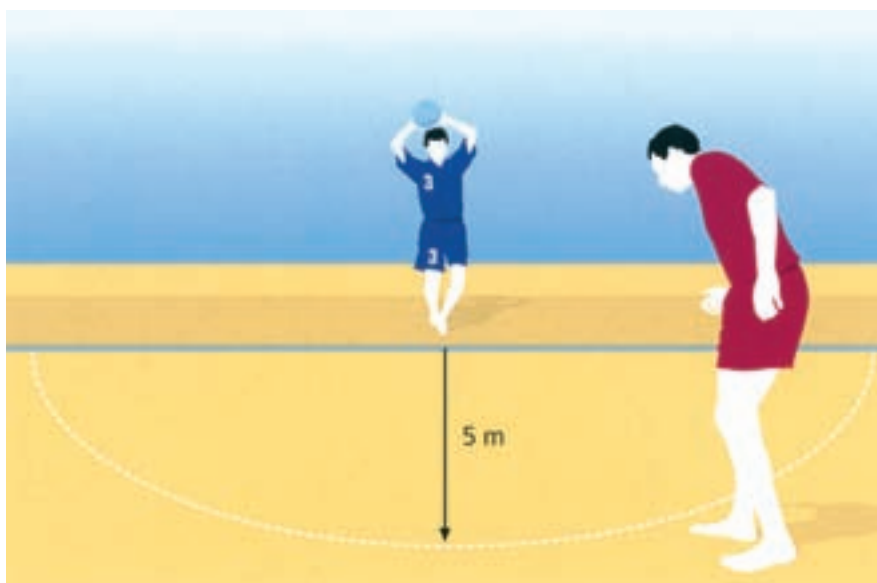
---

## Execução

---

O executante do lançamento da linha lateral deve:

- Posicionar-se de frente para o campo;
- Ter, pelo menos parcialmente, os dois pés sobre a linha lateral ou fora da mesma;
- Segurar a bola com as duas mãos;
- Lançar a bola por detrás da nuca e por cima da cabeça;
- Deve fazê-lo dentro de 5 segundos depois de estar em posse da bola;
- Não pode jogar a bola uma segunda vez enquanto esta não tocar noutro jogador;
- Não pode executar um lançamento da linha lateral se tiver controlado a bola com os pés para executar uma reposição da bola em jogo com o pé.



---

### **Infracções / sanções**

---

Um pontapé livre directo é concedido à equipa adversária se:

- O jogador que repõe a bola em jogo joga a bola uma segunda vez antes de a mesma ter tocado outro jogador. O pontapé livre directo é marcado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

A reposição da bola em jogo é repetida por um jogador da equipa adversária se:

- A reposição de bola em jogo for executada incorrectamente;
- A reposição de bola em jogo for executada num local diferente daquele onde a bola atravessou a linha lateral;
- A reposição de bola em jogo não for executada dentro de cinco segundos depois que o executante está na posse da bola;
- Tiver sido cometida qualquer outra infracção à Lei 14.

### Lançamento de baliza

O lançamento de baliza é uma das formas de recomeço do jogo.

Um golo pode ser marcado directamente de um lançamento de baliza. Se a bola entra na baliza adversária directamente, o jogo recomeça com um lançamento de baliza executado pela equipa adversária.

Um lançamento de baliza será concedido quando:

- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.



---

### Execução

---

- A bola é lançada dum ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora;
- O guarda-redes não pode receber a bola de um colega uma segunda vez enquanto esta não tocar num adversário (cf. Lei 16);
- A bola está em jogo logo que o guarda-redes a liberta;
- O guarda-redes deve lançar a bola para o jogo dentro de 5 segundos depois de estar na sua posse.

---

### Infracções / Sanções

---

Um pontapé livre directo é concedido à equipa adversária, que deve ser executado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo, se:

- O guarda-redes demorar mais de 5 segundos a executar a reposição da bola em jogo;
- O guarda-redes executar a reposição da bola em jogo com os pés;
- O guarda-redes tocar na bola novamente antes de esta ser jogada por outro jogador.

Se, durante uma reposição da bola em jogo, a bola entrar directamente na baliza adversária, o jogo recomeça com um lançamento de baliza executado pela equipa adversária.

Se a bola tocar noutro jogador antes de entrar na baliza, é assinalado golo.

Se o guarda-redes marcar um auto-golo a partir de uma reposição de bola em jogo, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

### Passé atrás duplo para o guarda-redes

O guarda-redes não pode tocar na bola com as mãos ou braços quando a bola lhe é devolvida por um colega de equipa uma segunda vez consecutiva, incluindo a partir de um cabeceamento ou de uma reposição da bola em jogo, sem que esta tenha tocado num adversário. Se a bola for passada ao guarda-redes por um colega de equipa, um dos árbitros deve assinalar este primeiro passe atrás levantando o braço acima da cabeça.

### Infracções / Sanções

É concedido um pontapé livre directo à equipa adversária, que deve ser executado do ponto imaginário no centro da linha de meio campo se:

- O guarda-redes receber a bola com as mãos ou braços uma segunda vez de um colega de equipa depois de a bola estar em jogo, sem que esta tenha tocado num adversário;
- Tiver sido cometida qualquer outra infracção à Lei 16.





---

### Pontapé de canto

---

O pontapé de canto é uma forma de recomeçar o jogo.

Um golo pode ser marcado directamente de um pontapé de canto, mas unicamente contra a equipa adversária.

Um canto é assinalado quando:

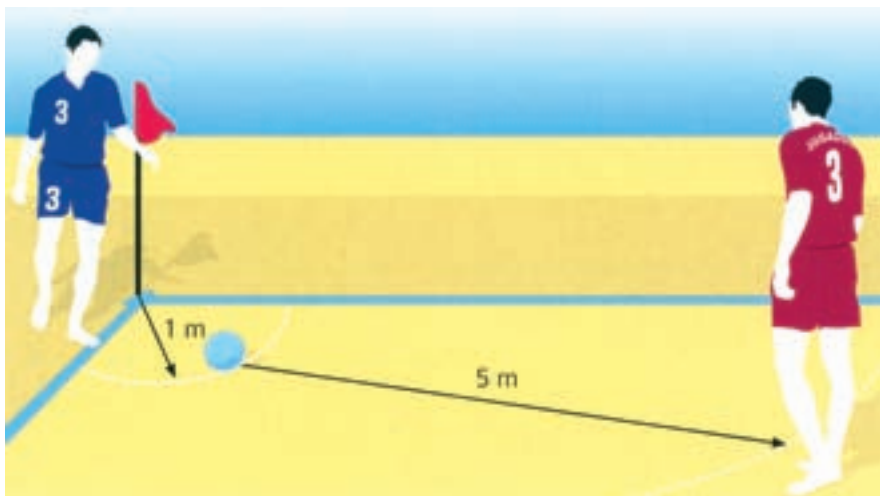
- A bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, sem que um golo tenha sido marcado em conformidade com a Lei 10.

---

### Execução

---

- A bola é colocada dentro dum arco imaginário com um raio de 1 m a partir da bandeira mais próxima do local onde a bola atravessou a linha de baliza;
- O jogador que executa o pontapé pode fazer um pequeno monte de areia com os pés ou com a bola para elevar a posição da bola;
- Os adversários encontram-se a pelo menos 5 m da bola até esta estar em jogo;
- A bola é chutada por um jogador da equipa atacante;
- A bola está em jogo depois de ter sido chutada ou tocada;
- O executante não deve jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por um outro jogador;
- O executante deve marcar o pontapé de canto dentro de 5 segundos depois de estar em posse da bola.



### **Infracções / Sanções**

---

Um pontapé livre directo é concedido à equipa adversária, que deve ser executado do ponto imaginário no centro da linha de meio campo se:

- O executante do pontapé de canto joga a bola uma segunda vez antes de esta ter tocado noutro jogador.

O guarda-redes adversário recomeça o jogo com um pontapé de baliza se:

- O executante não tiver marcado o pontapé de canto dentro de 5 segundos depois de estar em posse da bola;

Se o executante marca um auto-golo directamente a partir da execução de um pontapé de canto, é concedido um pontapé de baliza à equipa adversária.

Se, a partir de um pontapé de canto, a bola entrar directamente na baliza adversária, é assinalado golo.

Por qualquer outra infracção a esta Lei:

- O pontapé de canto será repetido.

### Procedimentos para encontrar o vencedor de um jogo

Os prolongamentos e os pontapés da marca de grande penalidade imaginária são métodos para determinar o vencedor, em caso de empate após o final do tempo regulamentar.

### Prolongamento

O prolongamento de três minutos é jogado de acordo com as Leis 7 e 8.

### Pontapés da marca de grande penalidade imaginária

Se o resultado continuar empatado após o prolongamento, o vencedor será decidido através de pontapés da marca de grande penalidade imaginária, em conformidade com a Lei 7.



---

## Execução

---

- O árbitro escolhe a baliza em direcção à qual os pontapés são executados;
- O árbitro procede a um sorteio com uma moeda e a equipa cujo capitão vença o sorteio escolhe executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- O árbitro e o cronometrista registam por escrito o resultado de cada pontapé;
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;
- A primeira equipa a marcar um golo a mais do que a outra com o mesmo número de pontapés de grande penalidade é a vencedora;
- Todos os jogadores e suplentes, incluindo os guarda-redes, estão habilitados a executar um pontapé de grande penalidade;
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente, e só depois de todos os jogadores habilitados terem executado um primeiro pontapé é que um jogador da mesma equipa pode efectuar um segundo pontapé;
- Todos os jogadores habilitados, à excepção do executante do pontapé, e dos dois guarda-redes, têm de permanecer no meio campo oposto com o terceiro árbitro;
- Qualquer jogador habilitado pode substituir o guarda-redes em qualquer momento durante a execução dos pontapés da marca de grande penalidade imaginária;
- O árbitro posiciona-se alinhado com a marca de grande penalidade imaginária à esquerda do executante do pontapé, garante que o executante não comete qualquer infracção e dá o sinal para a execução do pontapé;
- O segundo árbitro, posicionando-se na linha de baliza à esquerda da baliza no lado oposto ao árbitro, garante que o guarda-redes que defende, não comete qualquer infracção e decide se a bola entrou na baliza ou não; controla também a posição do outro guarda-redes, que tem de se encontrar na linha de baliza no lado oposto ao segundo árbitro, pelo menos a 5 m do poste da baliza do lado direito, e garante que este não adopta um comportamento anti desportivo.

## LEI 18 – PROCEDIMENTOS PARA DETERMINAR O VENCEDOR DE UM JOGO

- Quando uma equipa termina o jogo com um maior número de jogadores e suplentes que a equipa adversária, a mesma tem de reduzir o número de jogadores de modo a igualar o número de jogadores da equipa adversária e informar o árbitro do nome e número de cada jogador excluído. O capitão da equipa é responsável por garantir a aplicação desta regra;
- Antes da execução dos pontapés da marca de grande penalidade imaginária, o árbitro tem de garantir que só permanecem no meio campo oposto jogadores habilitados em número igual para as duas equipas; estes jogadores irão executar os pontapés de grande penalidade.



## SINAIS DO ÁRBITRO



**Pontapé livre  
indirecto**

**Lei da vantagem**

**Reposição da bola  
em jogo**



**Advertência**

**Expulsão**

**Parar o cronómetro**



**Primeiro passe para  
guarda-redes**

**Pontapé de baliza**

**Pontapé de canto**



**Contagem dos  
5 segundos**

**Substituição do  
guarda-redes**



A finalidade destas instruções suplementares para árbitros, segundos árbitros, terceiros árbitros e cronometristas é a de garantir a correcta aplicação das Leis do Jogo de Futebol de Praia.

O futebol de praia é um desporto de competição em que o contacto físico entre os jogadores é um facto normal e aceitável. Contudo os jogadores devem respeitar as Leis do Jogo do Futebol de Praia e os princípios do Fair-Play.

Tomar-se culpado de conduta violenta ou brutalidade são duas faltas que, de acordo com a Lei 11, são passíveis de expulsão, tendo em conta que se trata de uma agressão física inaceitável.

---

### **Brutalidade**

---

Um jogador é culpado de brutalidade se utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um seu adversário na disputa da bola.

Um jogador que, na disputa da bola, entre sobre um adversário pela frente, de lado ou por detrás, usando uma ou as duas pernas com força excessiva e pondo em perigo a integridade física do adversário, toma-se culpado de brutalidade.

---

### **Conduta violenta**

---

A conduta violenta pode ocorrer dentro ou fora do campo de jogo, estando ou não a bola em jogo. Um jogador torna-se culpado de conduta violenta se empregar uma força excessiva ou brutalidade contra um adversário sem que a bola esteja a ser disputada entre eles. Torna-se também culpado de conduta violenta quando utilizar uma força excessiva ou brutalidade contra um colega de equipa ou qualquer outra pessoa.

---

## **Faltas sobre o guarda-redes**

---

Recorda-se aos árbitros que:

- É falta se um jogador impedir o guarda-redes de lançar, pontapear ou soltar a bola das mãos;
- Um jogador deve ser punido por jogo perigoso se chutar ou tentar chutar a bola quando o guarda-redes a vai lançar, pontapear ou soltar;
- É falta impedir os movimentos do guarda-redes quando se procede à marcação de um pontapé de canto.

---

## **Proteger a bola**

---

Não existe infracção se um jogador controla a bola tentando protegê-la com o corpo, sem abrir os braços.

Pelo contrário, se o jogador impede o adversário de disputar a bola utilizando, de forma ilegal, as mãos, os braços, as pernas ou qualquer outra parte do corpo, será punido com um pontapé livre directo ou grande penalidade se a infracção for cometida dentro da área de grande penalidade.

---

## **Tesoura ou pontapé de bicicleta**

---

A tesoura ou pontapé de bicicleta é permitida.

---

## **Tocar deliberadamente a bola com as mãos**

---

Recorda-se aos árbitros que tocar deliberadamente a bola com as mãos é punido com pontapé livre directo ou grande penalidade se a infracção ocorreu na área de grande penalidade. Esta infracção não deve ser castigada com advertência ou expulsão.

---

### **Anular uma clara ocasião de golo**

---

Pelo contrário, um jogador é expulso se anular intencionalmente uma clara ocasião de golo usando as mãos. Este castigo não é para punir o facto de o jogador tocar deliberadamente a bola com as mãos, mas o seu comportamento inaceitável e anti desportivo que impediu a equipa adversária de marcar um golo.

---

### **Advertências por comportamento anti desportivo por toque deliberado da bola com as mãos**

---

Há situações em que, para além de ser concedido um pontapé livre directo à equipa adversária, o jogador deve ser também advertido por comportamento anti desportivo, por exemplo, quando:

- Tocar ou atingir deliberadamente a bola com as mãos para impedir que um adversário a receba;
- Tentar marcar um golo, tocando ou atingindo deliberadamente a bola com as mãos.

---

### **Agarrar um adversário**

---

Uma crítica muito comum feita aos árbitros é a sua incapacidade de identificar e sancionar correctamente a infracção de agarrar um adversário.

Essa incapacidade de avaliar adequadamente a acção de agarrar um adversário pela camisola ou pelo braço pode dar lugar a controvérsia. Por isso se recomenda aos árbitros a sua intervenção rápida e firme nestas situações, em conformidade com a Lei 11.

Geralmente um pontapé livre directo é punição suficiente, mas em certas circunstâncias impõe-se uma sanção suplementar, como por exemplo:

- Um jogador deve ser advertido por agarrar o adversário para o impedir de se apossar da bola ou de se colocar numa situação vantajosa.
- Um jogador será expulso se anular uma clara ocasião de golo por ter agarrado um adversário.

---

### **Pontapés livres directos**

---

Recorda-se aos árbitros que um jogador deve ser advertido se:

- Não respeitar a distância exigida quando recomeça o jogo.

---

### **Pontapé de grande penalidade**

---

Os jogadores colocarem-se a menos de 5 m da marca de grande penalidade antes do pontapé ser executado constitui uma infracção. O guarda-redes também infringe as Leis do Jogo se se deslocar da linha de baliza antes da bola ser jogada. Os árbitros devem tomar as medidas apropriadas quando os jogadores infringem esta lei.

---

### **Infracções do guarda-redes**

---

Recorda-se aos árbitros que o guarda-redes não está autorizado a manter a bola nas mãos por mais de 5 segundos. Esta infracção será punida com um pontapé livre directo, que deve ser executado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

O guarda-redes não pode tocar na bola com as mãos ou braços quando a bola lhe é devolvida por um colega de equipa uma segunda vez consecutiva, incluindo a partir de um cabeceamento ou de uma reposição da bola em jogo, sem que a bola tenha tocado um adversário. Esta infracção será punida com um pontapé livre directo, que deve ser executado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

---

### **Infracções persistentes**

---

Os árbitros deverão estar sempre atentos aos jogadores que infringem persistentemente as Leis do Jogo de Futebol de Praia. Recorda-se ainda que mesmo que um jogador cometa tipos de infracções diferentes, deverá ser advertido por infringir com persistência as Leis do Jogo.

---

### **Comportamento para com os árbitros**

---

O capitão de equipa não beneficia de um estatuto ou tratamento especial nas Leis do Jogo de Futebol de Praia, mas, em certa medida, ele é responsável pelo comportamento da sua equipa.

Um jogador que manifeste desacordo verbal da decisão do árbitro terá de ser advertido. Um jogador que agrida um árbitro, ou que use linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos e/ou grosseiros, deve ser expulso.

---

### **Simulação**

---

Um jogador que tente enganar o árbitro, simulando que está lesionado, ou fazendo-se vítima de falta, torna-se culpado de simulação e deve ser advertido por comportamento anti desportivo. Se o tempo de jogo for interrompido devido a essa infracção, o mesmo recomeçará com um pontapé livre directo, que deve ser executado no ponto imaginário no centro da linha de meio campo.

---

### **Retardar o recomeço do jogo**

---

Os árbitros devem advertir os jogadores que retardem o recomeço do jogo, recorrendo a artifícios tais como:

- Executar um pontapé livre de local errado com a exclusiva intenção de obrigar o árbitro à sua repetição;
- Chutar a bola para longe ou levá-la nas mãos depois do árbitro ter interrompido o jogo;
- Provocar deliberadamente um confronto interferindo com a bola depois do árbitro ter interrompido o jogo.

---

## **Comemoração de um golo**

---

Embora os jogadores estejam autorizados a exprimirem a sua alegria quando marcam um golo, a celebração não deve ser excessiva. Na circular n.º 579, a FIFA concedeu autorização de celebrar de forma razoável um golo. No entanto, não se deverá permitir a prática de celebrações “coreografadas” quando impliquem uma perda de tempo excessiva, devendo os árbitros intervir nesses casos.

Um jogador será advertido se, na opinião do árbitro:

- Faz gestos ofensivos, de troça ou ostensivos;
- Abandona o campo e entra numa área onde estão reunidos os adeptos para celebrar um golo;
- Tira a camisola ou cobre a cabeça com a camisola.

Sair do campo para comemorar um golo não é, por si só, uma falta passível de advertência, mas os jogadores devem regressar imediatamente.

Pretende-se que os árbitros adoptem uma atitude preventiva, demonstrando bom senso neste género de situações.

---

## **Ingestão de líquidos**

---

Os jogadores estão autorizados a ingerir bebidas refrescantes durante uma interrupção do jogo, mas apenas junto da linha lateral. Não é permitido arremessar garrafas de água ou qualquer outro recipiente contendo água para o campo.

---

## **Equipamento base**

---

Guarda-redes:

- Cada guarda-redes vestirá cores que o diferenciem dos restantes jogadores e dos árbitros;
- Se os guarda-redes tiverem camisolas da mesma cor e nenhum dos dois tiver uma camisola de reserva para vestir, o árbitro permitirá que o jogo tenha início.

### Equipamento opcional

- Um jogador não pode usar qualquer equipamento que ponha em perigo a integridade física dele próprio ou dos restantes jogadores.
- O moderno equipamento protector, tal como, protectores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feito de material maleável e leve, não é considerado perigoso e como tal é permitido.
- A nova tecnologia fez com que os óculos desportivos sejam mais seguros não só para os próprios jogadores como para os outros. Os árbitros devem assim demonstrar tolerância e permitir a utilização desses óculos.

---

### Segurança

---

Um jogador não deve levar ou usar qualquer equipamento que se torne perigoso para ele próprio ou para os outros jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

---

### Jóias

---

Todas as jóias são potencialmente perigosas. Não é permitido que os jogadores usem fita adesiva para as cobrir. Os anéis, os brincos e as peças em couro ou plástico não são necessárias para jogar e podem causar lesões. O termo “perigoso” pode, em certos casos, parecer ambíguo e controverso, mas para garantir a uniformidade e a coerência, os jogadores, suplentes e árbitros não podem usar qualquer tipo de jóia ou adorno. Por esse motivo, a fim de manter uma linha uniforme e correcta, todo o tipo de jóias deve ser proibido. Cobrir as jóias com fita adesiva não oferece protecção suficiente. A fim de evitar problemas de “última hora”, os elementos oficiais da equipa devem avisar os jogadores antecipadamente desta proibição.

---

### Assistência a jogadores lesionados

---

No caso de lesão de um jogador, o árbitro deve ter em consideração as seguintes instruções:

- Deixar o jogo prosseguir até a bola sair de jogo se, no seu entender, um jogador está ligeiramente lesionado;
- Parar o jogo se entender que um jogador está seriamente lesionado;

- Após consultar o jogador lesionado, o árbitro autoriza um ou dois (máximo dois) elementos da equipa médica a entrar no campo para avaliarem o tipo de lesão do jogador e procederem rapidamente à sua retirada do terreno com toda a segurança;
- Se necessário, os maqueiros deverão penetrar no campo ao mesmo tempo que a equipa médica, para permitir a saída do jogador o mais rápido possível;
- O árbitro deve cuidar para que o jogador lesionado seja transportado para fora do campo com toda a segurança e rapidez;
- O jogador lesionado não pode ser tratado dentro do campo;
- Um jogador que tenha urna ferida a sangrar deve sair do campo e não poderá regressar até o árbitro se ter assegurado que a hemorragia parou. Um jogador não pode usar roupa manchada de sangue;
- Quando os médicos entram no campo, o jogador tem de sair, seja na maca ou pelo seu pé. Se o jogador não respeita esta disposição, deverá ser advertido por atrasar deliberadamente o recomeço do jogo;
- Se não tiver sido substituído, o jogador lesionado só poderá regressar ao campo depois do jogo ter recomeçado;
- Um jogador lesionado não tem de sair do campo pela zona de substituições, mas por qualquer linha que limite o campo;
- Um jogador lesionado que tenha saído do campo ou que se tenha visto forçado a sair do campo pode ser substituído, mas o suplente tem sempre de entrar no campo pela zona de substituições;
- Quando a bola está em jogo, o jogador lesionado poderá ingressar novamente no campo, mas só o poderá fazer pela linha lateral. Quando a bola não está em jogo, o jogador lesionado pode entrar por qualquer das linhas que limitam o campo;
- Apenas os árbitros poderão autorizar o jogador lesionado que não tenha sido substituído a reentrar no terreno de jogo, quer a bola esteja ou não em jogo;
- Se o jogo não for interrompido por qualquer outra razão, ou se a lesão sofrida pelo jogador não foi em resultado de uma infracção às Leis do Jogo de Futebol de Praia, o árbitro recomeçará o jogo com a execução de um lançamento de bola ao solo (ver Lei 8).



---

## **Exceções**

---

Estas regras admitem apenas as seguintes exceções:

- Lesão do guarda-redes;
- Choque entre o guarda-redes e um jogador de campo, necessitando de cuidados imediatos;
- Lesões graves como engolir a língua, uma comoção cerebral, uma perna partida, etc.



**TODOS PELO FUTEBOL**