

LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE PRAIA

Contexto

As alterações à edição das Leis do Jogo de Futebol de Praia para a época 2021/22 foram aprovadas pela Comissão FIFA e entram em vigor a 7 de julho de 2021.

Principais alterações adotadas do futebol:

De acordo com os pontos seguintes, foram adotadas significativas alterações ou aditamentos:

- Alterações às Leis do Jogo de Futebol de Praia, pelas associações nacionais de futebol para jovens, veteranos, portadores de deficiência e categorias de base do futebol de praia;
- Utilização de sistemas eletrónicos de desempenho (EPTS);
- Redação para a infração que evita clara oportunidade de golo (COG), na área de penalti;
- Pontapés de penalti, bem como pontapés da marca imaginária de penalti;
- Determinação do resultado do jogo;
- Comunicação eletrónica;
- Tocar a bola com a mão.

As principais alterações propostas são exibidas na sequência da apresentação nas Leis do Jogo de Futebol de Praia. Foram excluídas desta lista, as alterações à redação (por exemplo, esclarecimentos ou tornar neutra em termos de género), sempre que estas não impliquem a alteração do conteúdo efetivo de uma lei.

NOTA	Ao longo do presente manual, onde se diz: <ul style="list-style-type: none">• linha de baliza entre os postes,• área de canto,• área de penalti,• marca de penalti,• ponto central ou• linha de meio-campo,	Deve considerar-se: <ul style="list-style-type: none">• linha imaginária de baliza entre os postes,• área imaginária de canto,• área de penalti imaginária,• marca de penalti imaginária,• ponto central imaginário ou• linha imaginária de meio-campo.
------	--	--

As páginas seguintes contêm a tradução da circular da FIFA n.º 1765, de 9 de agosto de 2021.

Principais alterações às Leis de Jogo de Futebol de Praia 2021/22	
<p>MODIFICAÇÕES ÀS LEIS DO JOGO DE FUTEBOL DE PRAIA</p>	<p>As Federações Nacionais (e as Confederações e a FIFA) têm agora a opção, de modificar todas ou parte das seguintes áreas organizativas das Leis de Jogo do Futebol de Praia, pelas quais são responsáveis.</p> <p>No futebol de praia jovem, de veteranos, de portadores de deficiência e de base:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a dimensão do campo de jogo; • o tamanho, peso e material da bola; • a distância entre os postes e a distância da barra transversal ao solo; • a duração das três (iguais) partes do jogo (e do período do prolongamento); <p>Para além disso e para permitir maior flexibilidade às Federações Nacionais para beneficiar e desenvolver o seu futebol de praia nacional, a FIFA aprovou as seguintes alterações relativamente às “categorias” do futebol de praia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • o futebol de praia feminino deixa de ser uma categoria separada e tem agora o mesmo estatuto que o futebol de praia masculino; • os limites de idade para futebol de praia jovem e de veteranos foram retirados – as Federações Nacionais, as Confederações e a FIFA têm flexibilidade para decidir as restrições de idade para estas categorias; • cada Federação Nacional determinará quais as competições ao mais baixo nível do futebol de praia que são designadas futebol de praia “de base”. <p>As Federações Nacionais devem informar a FIFA do uso de todas as modificações mencionadas anteriormente, e em que níveis, pois com essa informação, e especialmente as razões por que as modificações estão a ser utilizadas, permitem identificar ideias de desenvolvimento e estratégias que a FIFA pode partilhar para dar apoio ao desenvolvimento do Futebol de Praia, por outras Federações Nacionais.</p>
<p>LEI 1 CAMPO DE JOGO</p>	<p>Podem ser delineadas marcas sobre a linha lateral e linha de baliza, a 1m do vértice de canto, que auxiliem os árbitros a identificar as áreas imaginárias de canto.</p> <p>Balizas</p> <p>Os postes e a barra devem ser feitos de material aprovado e não podem constituir perigo para os jogadores. Os postes e a barra das balizas terão a mesma forma, a qual deve ser quadrada, retangular, redonda, elíptica ou uma combinação destas formas.</p>
<p>LEI 3 OS JOGADORES</p>	<p>O número máximo de substitutos permitido em aquecimento é de 5 por equipa.</p>

<p>LEI 4</p> <p>EQUIPAMENTO DOS JOGADORES</p>	<p>Equipamentos adicionais</p> <p>Os equipamentos de proteção não perigosos – tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados são autorizados. Os guarda-redes podem utilizar bonés de guarda-redes e óculos de desporto.</p> <p>Coletes</p> <p>Deve ser usado um colete sobre a camisola para identificar os substitutos. O colete deve ser de cor diferente da cor das camisolas de ambas as equipas e da cor dos coletes da equipa adversária.</p> <p>Joelheiras e cotoveleiras</p> <p>Quando utilizadas, devem ser da mesma cor da manga da camisola (cotoveleiras) ou dos calções/calças (joelheiras), não sendo demasiado salientes. Não sendo possível combinar com essas cores, as proteções pretas ou brancas podem ser utilizadas com mangas de camisolas ou calções (ou calças, se for o caso) de qualquer cor. Quando utilizadas proteções que não correspondam às mangas de camisola ou calções (ou calças), o conjunto deve ter a mesma cor (ou preto ou branco).</p> <p>Adicionalmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inclusão dos sistemas eletrónicos de desempenho e monitorização. • Inclusão de disposições adicionais relativas a frases, mensagens, imagens e publicidade.
<p>LEI 5</p> <p>OS ÁRBITROS</p>	<p>Poderes e deveres</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Param o jogo se, na sua opinião, um jogador está seriamente lesionado e tomam medidas para este ser transportado para fora do campo de jogo. Um jogador lesionado, incluindo o guarda-redes, não pode ser tratado no campo de jogo e só pode regressar ao campo de jogo após o jogo ter recommençado, pela zona de substituições da sua equipa. As únicas exceções a estas exigências de sair do campo de jogo são quando: <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomam medidas contra elementos oficiais das equipas que não tenham um comportamento responsável, podendo admoestá-los, mostrar um cartão amarelo (advertência) ou um cartão vermelho (expulsão), afastando-os do campo de jogo e das suas imediações, incluindo da área-técnica. Caso não seja possível identificar o infrator, o treinador principal presente na área-técnica receberá essa sanção. Um

	<p>elemento da equipa médica que cometa uma infração passível de expulsão pode permanecer na área-técnica se a equipa não tiver outro elemento da equipa médica disponível, podendo atuar se um jogador necessitar de cuidados médicos.</p> <p>Equipamento obrigatório</p> <p>Os árbitros devem usar o seguinte equipamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apito (pelo menos um); • Cartões (amarelo e vermelho); • Bloco de anotações (ou outro meio de registar as informações do jogo); • Relógio (pelo menos um). <p>Outro equipamento</p> <p>Os árbitros estão autorizados a usar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipamento para comunicar com os outros elementos da equipa de arbitragem – auriculares, etc.; • Sistemas eletrónicos de desempenho ou outro equipamento de monitorização de desempenho. <p>Os árbitros estão proibidos de utilizar qualquer outro equipamento eletrónico, incluindo câmaras.</p>
<p>LEI 6</p> <p>OUTROS ELEMENTOS DA EQUIPA DE ARBITRAGEM</p>	<p>Árbitro-assistente de reserva (AAR)</p> <p>Em torneios ou competições para as quais seja nomeado um árbitro-assistente de reserva, a sua função e deveres deverão estar de acordo com o estipulado nas Leis de Jogo do Futebol de Praia.</p> <p>O árbitro-assistente de reserva:</p> <ul style="list-style-type: none"> • É nomeado segundo os regulamentos da competição e substitui o 3º árbitro se algum dos árbitros estiver incapacitado para continuar a dirigir o jogo; • Auxilia os árbitros durante todo o jogo, incluindo em deveres administrativos, conforme instruções daqueles (antes, durante ou após o jogo); • Após o jogo, remete um relatório às autoridades competentes, sobre todos os comportamentos condenáveis ou outros incidentes que ocorram fora do campo de visão dos árbitros. Deve informar os árbitros de qualquer relatório elaborado; • Regista todos os incidentes ocorridos antes, durante e após o jogo; • Dispõe de um cronómetro manual, para o caso de ser necessário em resultado de um incidente de qualquer natureza; • Assume um posicionamento de forma a estar disponível para auxiliar os árbitros, facultando-lhes informação relevante relativa ao jogo.

<p>LEI 7</p> <p>DURAÇÃO DO JOGO</p>	<p>Finalização dos períodos de jogo</p> <p>O cronometrista indica o fim de cada período de 12 minutos (assim como do período do prolongamento) com um sinal acústico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O período termina quando o sinal acústico toca, mesmo que os árbitros não o indiquem com o seu apito; • Se um pontapé-livre ou um pontapé de penalti forem concedidos quando o período de jogo estiver prestes a terminar, o período será considerado como terminado logo que o pontapé estiver concluído. Considera-se concluído o pontapé quando, após a bola estar em jogo, ocorra uma das seguintes circunstâncias: <ul style="list-style-type: none"> ○ a bola deixa de se mover ou deixa de estar em jogo; ○ a bola é tocada ou jogada por outro jogador (incluindo o executante) diferente do guarda-redes defensor; ○ os árbitros interrompam o jogo por uma infração cometida pelo executante ou pela equipa do executante. <p>Se um defensor comete uma infração antes de se considerar concluído o pontapé, os árbitros prosseguem o jogo ordenando a repetição ou concedendo o conseqüente pontapé-livre ou pontapé de penalti, de acordo com as Leis do Jogo de Futebol de Praia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um golo obtido conforme as leis 1 e 10 após o final do período, de acordo com a indicação dada pelo sinal acústico do cronometrista, apenas será considerado nas situações referidas anteriormente. <p>Os períodos do jogo não serão prolongados em nenhum outro caso.</p>
<p>LEI 8</p> <p>COMEÇO E RECOMEÇO DE JOGO</p>	<p>Procedimento do pontapé de saída</p> <ul style="list-style-type: none"> • A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se executa o pontapé de saída; • Em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte; • A equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo; • No começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam no sentido contrário; • (...) • Todos os jogadores, exceto o executante do pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo; • (...) • A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente;

	<ul style="list-style-type: none"> • Pode ser marcado um golo à equipa adversária diretamente a partir do pontapé de saída; se a bola entrar diretamente na baliza do executante, é concedido um pontapé de canto a favor da equipa adversária.¹ <p>Lançamento de bola ao solo</p> <ul style="list-style-type: none"> • O lançamento de bola ao solo é executado para o guarda-redes da equipa defensora na respetiva área de penáلتi caso o jogo tenha sido interrompido e: <ul style="list-style-type: none"> ○ a bola esteja no interior da área de penalti, ou ○ o último toque na bola tenha acontecido no interior da área de penalti • Nos restantes casos, um árbitro executa o lançamento de bola ao solo para um jogador da equipa que tenha tocado na bola pela última vez no local onde esta foi tocada por um jogador, um elemento estranho ou um elemento da equipa de arbitragem; • Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 2 m da bola até esta entrar em jogo; • A bola entra em jogo quando toca no solo; • Se a bola entra na baliza sem tocar em pelo menos dois jogadores, o jogo recomeça com: <ul style="list-style-type: none"> ○ um lançamento de baliza se entrar na baliza adversária ○ um pontapé de canto se entrar na baliza do jogador para o qual foi lançada.
<p>LEI 9</p> <p>A BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO</p>	<p>Bola fora de jogo</p> <p>(...)</p> <p>A bola está ainda fora do jogo quando toca num elemento da equipa de arbitragem e permanece no terreno de jogo e:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uma equipa inicia um ataque prometedor, ou • a bola entra diretamente numa das balizas, ou • muda a equipa que tinha a posse de bola. <p>Nos 3 casos referidos envolvendo o contacto da bola com um elemento da equipa de arbitragem, o jogo recomeça com lançamento de bola ao solo.</p>
<p>LEI 10</p>	<p>Pontapés da marca de penalti imaginária</p> <p>Ambas as equipas dispõem de cinco pontapés, em vez dos anteriores três.</p>

¹ NT: A implementação desta alteração à Lei 8, que refere que um golo pode ser obtido diretamente a partir de um pontapé de saída, na baliza adversária, encontra-se temporariamente suspensa, até informações posteriores, já que pode causar riscos para a segurança dos jogadores e precisa de ser analisada posteriormente. Por uma questão de clareza, um golo NÃO PODE ser marcado diretamente a partir de um pontapé de saída.

<p>DETERMINAÇÃO DO RESULTADO DO JOGO</p>	<p>Os pontapés da marca de penalti imaginária têm lugar após o jogo terminar e, salvo estipulado em contrário, aplicam-se as Leis do Jogo do Futebol de Praia. Um jogador expulso durante o jogo não poderá participar; as admoestações e os cartões amarelos, registados durante o jogo, não serão considerados nos pontapés da marca de penalti imaginária.</p> <p>Antes dos pontapés da marca de penalti imaginária terem início</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Se, no final do jogo ou prolongamento e antes de ter sido iniciada a execução dos pontapés da marca de penalti imaginária, uma equipa tiver mais jogadores (incluindo substitutos) do que a equipa adversária, é-lhe permitido reduzir o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária, devendo o árbitro ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Um jogador excluído não pode participar nos pontapés da marca de penalti (exceto conforme descrito seguidamente); <p>Durante os pontapés da marca de penalti imaginária</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Se o guarda-redes comete uma infração que leva a que o pontapé seja repetido, o guarda-redes é admoestado na primeira infração e advertido em qualquer infração subsequente. • (...) • Se o guarda-redes e o executante cometem uma infração ao mesmo tempo, o pontapé é considerado como falhado e o executante é advertido. • Se, no decorrer dos pontapés da marca de penalti imaginária, o número de jogadores de uma equipa é reduzido, é permitido que a equipa com maior número de jogadores reduza o seu número de jogadores para ficar igual ao da equipa adversária e o árbitro deve ser informado do nome e número de cada jogador excluído. Qualquer jogador excluído não pode participar nos pontapés (exceto conforme descrito anteriormente).
<p>LEI 12 FALTAS E INCORREÇÕES</p>	<p>Tocar a bola com a mão</p> <p>Com a finalidade de determinar com mais clareza as infrações de mão na bola, o limite superior do braço coincide com o ponto inferior da axila.</p> <p>Nem todos os contactos da mão/braço de um jogador com a bola são considerados infração.</p> <p>Considera-se infração se um jogador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • toca deliberadamente a bola com a mão/braço, por exemplo movendo a mão/braço na direção da bola. • toca a bola com a mão/braço quando este torna o seu corpo maior, de forma não natural. Considera-se que um jogador tendo tornado o seu corpo maior de forma não natural, quando a posição da sua mão/braço não é uma consequência do movimento do seu

corpo nessa ação, nem justificada por esse movimento. Ao ter a mão/braço nessa posição, o jogador corre o risco de a sua mão/braço ser atingido pela bola e ser penalizado por essa infração.

- marcar golo na baliza adversária:
 - diretamente com a mão/braço, mesmo que acidental, incluindo pelo guarda-redes;
 - de forma imediata, após a bola lhe ter tocado na mão/braço, mesmo que acidental.

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

Pontapés acrobáticos

(...)

Para punir um jogador que evita que o seu adversário execute um pontapé acrobático, os árbitros devem considerar o seguinte critério:

- (...)
- Considera-se um jogador em posse de bola e com o objetivo de executar um pontapé acrobático quando, após controlar a bola com qualquer parte do corpo (exceto mãos e braços), a bola permanece num plano elevado e na imediação do jogador, seja à sua frente ou de qualquer dos lados.

O defensor de um pontapé acrobático não comete qualquer infração se saltar sem rodar o seu corpo ou não se movimentar na direção do adversário, ainda que toque acidentalmente no adversário.

Infrações penalizadas com pontapé-livre a ser executado desde o ponto central ou no local onde cometida a infração

a) Pontapé-livre a ser executado no ponto central do campo de jogo

(...)

Um pontapé-livre é ainda concedido (...) se o guarda-redes comete uma das seguintes infrações:

- Controlar a bola com as mãos, braços ou pés, no seu meio-campo, durante mais de quatro segundos;
- (...)

Vantagem

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

Infrações passíveis de advertência

Um jogador deve ser advertido se:

(...)

- Não respeitar a distância exigida quando o jogo recomeça com:
 - Um lançamento de bola ao solo, um pontapé de canto, um pontapé de saída ou uma reposição lateral;
 - Um pontapé-livre (apenas os jogadores defensores);

Impedir um golo ou anular uma clara oportunidade de golo (COG)

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

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

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

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

- A distância entre o local da infração e a baliza;
- A direção da jogada;
- A probabilidade de manter ou ganhar o controlo da bola;
- A posição e o número de defensores;

	<p>Recomeço do jogo após faltas e incorreções</p> <p>Se a bola não está em jogo, o jogo recomeça em conformidade com a decisão tomada anteriormente.</p> <p>(...)</p> <p>Se um jogador comete uma infração fora do campo de jogo, contra um jogador, um substituto ou elemento oficial da própria equipa, o jogo recomeça com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um pontapé-livre em cima da linha limite do campo de jogo, no ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu, sendo no meio-campo contrário; • Um pontapé-livre no ponto central, no caso de o ponto mais próximo do local onde a infração aconteceu, ser o meio-campo do infrator; <p>Se um jogador toca a bola com um objeto seguro na mão, o jogo recomeça com pontapé-livre ou pontapé de penalti.</p>
<p>LEI 13 PONTAPÉS-LIVRES</p>	<p>Um adversário do executante de um pontapé-livre que obstrua o executante, movimentando-se na direção da bola no momento da execução, deve ser advertido, mesmo que se encontre à distância mínima de 5m.</p>
<p>LEI 14 PONTAPÉ DE PENALTI</p>	<p>Se o guarda-redes defensor de um pontapé de penalti solicita a sua substituição, após o executante ter colocado a bola pronta para a execução, o árbitro autoriza a sua substituição, mas o guarda-redes é advertido por retardar o recomeço de jogo.</p> <p>(...)</p> <p>Quando a bola é pontapeada, o guarda-redes deve ter pelo menos parte de um dos pés a tocar ou alinhada com a linha imaginária de baliza.</p> <p>A bola está em jogo logo que é pontapeada e se move claramente.</p> <p>(...)</p> <p>Se, antes da bola estar em jogo (...)</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • O guarda-redes defensor comete uma infração: <ul style="list-style-type: none"> ○ se a bola entrar na baliza, o golo é concedido; ○ se a bola não entrar na baliza ou ressaltar nos postes ou barra, o pontapé será repetido apenas se a infração do guarda-redes influenciar claramente a ação do executante; ○ se o guarda-redes evitar que a bola entre na baliza, o pontapé é repetido; se a infração do guarda-redes implicar a repetição do pontapé, o guarda-redes é

	<p>admoestado na primeira infração e advertido em qualquer infração subsequente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um colega de equipa do guarda-redes defensor comete uma infração: <ul style="list-style-type: none"> ○ se a bola entrar na baliza, o golo é concedido; ○ se a bola não entrar na baliza, o pontapé é repetido; • Um (ou mais) jogador(es) de ambas as equipas cometem uma infração: - o pontapé é repetido a menos que um jogador cometa uma infração mais grave (por exemplo, fintas ilegais); • Se o guarda-redes e o executante cometem uma infração em simultâneo, o executante é advertido e o jogo recomeçado com pontapé-livre, contra a sua equipa. <p>Um adversário do executante de um pontapé-livre que obstrua o executante, movimentando-se na direção da bola no momento da execução, deve ser advertido, mesmo que se encontre à distância mínima de 5m.</p>
<p>LEI 15 REPOSIÇÃO LATERAL DE BOLA EM JOGO</p>	<p>Pontapé de linha lateral</p> <p>No momento da execução, o executante deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (...) • Pontapear a bola, imóvel no ponto onde deixou de estar em jogo, seja sobre a linha lateral seja no seu exterior, próxima da linha.
<p>LEI 16 LANÇAMENTO DE BALIZA</p>	<p>Procedimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • A bola é lançada ou largada a partir de qualquer ponto da área de penalti, pelo guarda-redes da equipa defensora; • A bola está em jogo logo que, largada ou lançada, se mova claramente; • A execução deve ser feita dentro de 4 segundos após a equipa executante estar em condições de o fazer ou após o árbitro ter sinalizado essas condições para execução; • Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penalti até que a bola esteja em jogo.