|  |  |
| --- | --- |
| **Regras Oficiais de Futebol de Areia**  • Elaborado pela Confederação Brasileira de Futebol de Areia • Direitos Reservados • Reprodução ou tradução completa ou parcial somente com autorização expressa da CBFA • Publicado pela Federação Gaúcha de Futebol de Areia. • Reformulada em abril de 2008.   |  | | --- | | A CBFA, vem pelo presente instrumento, fruto de consciente esforço e divulgação e incremento das práticas desportivas e regendo-se pelos princípios constitucionais de liberdade que amparam a prática de esportes, apresentar o livro de regras. Elas foram criadas e elaboradas pela Comissão Nacional de Regras e Arbitragem, discutidas com representantes de vários Estados. No RS, realizou-se congresso com os principais dirigentes desta modalidade. Estas regras serão usadas nas competições oficiais das Federações filiadas à CBFA, de nível regional, nacional e internacional. |   **REGRAS  ELABORADAS PELO CONSELHO DISCIPLINAR DA CBFA**  **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE AREIA**  **E-mail:** [**cbfareia@terra.com.br**](mailto:cbfareia@terra.com.br) **Site:** [**http://www.futeboldeareia.esp.br/index.html**](http://www.futeboldeareia.esp.br/index.html) **Presidente: Nereu Maidana**  **PREFÁCIO  A Confederação Brasileira de Futebol de Areia sente-se orgulhosa em apresentar o Livro de Regras do Futebol de Areia, contendo a mais atualizada versão das regras deste esporte, válida por período indeterminado.  As regras do Futebol de Areia traduzem as combinações de princípios do futebol tradicional com conceitos pioneiros de marketing esportivo e televisivo, contribuindo para tornar os jogos mais rápidos e bonitos, com constantes lances de emoção que atraem o espectador.  O seu formato enxuto de dois tempos de 20 minutos, número ilimitado de substituições, faltas diretas sem barreira e tiro lateral podendo ser cobrado com os pés, fazem do esporte um produto dinâmico também para a cobertura televisiva.  A inibição de faltas e a exclusão do Carrinho nas regras, objetivam tornar o jogo mais seguro e valorizar o talento, proporcionando menos risco de lesão aos atletas. Entre os esportes coletivos de contato, o futebol de areia caracteriza-se como um dos mais seguros.  A publicação destas regras ajuda a difundir entre o público, jogadores, técnicos, dirigentes e árbitros, os conceitos de FUTEBOL DE AREIA.  A grande atração desta modalidade de esporte é sem dúvida o Espírito Disciplinador (jogo limpo). A CBFA preocupada em diminuir a violência no futebol, introduziram nas regras, punições rígidas, inibindo os atletas a cometerem faltas violentas, além de controlar o comportamento das torcidas nas arquibancadas.  As regras desta modalidades somente poderão serem alteradas pela Confederação Brasileira de Futebol de Areia e CONAR.**    **BREVE HISTÓRICO  Inspirado no sucesso do futebol de areia em todo o Brasil e baseado em contatos e estudos com profissionais do meio esportivo de outros Estados, a direção da FGFA incentivou a criação de federações pelo Brasil e posteriormente a criação da Confederação Brasileira de Futebol de Areia. A proposta fundamenta a unificação das regras desta modalidade de esporte no Brasil, ajustadas e adaptadas de acordo com a vontade de atletas e admiradores de várias regiões, com regras próprias e nova filosofia.  O Futebol de Areia é um esporte genuinamente brasileiro, criado e desenvolvido no Brasil e fala a linguagem de seu povo. Sua prática, competições e eventos podem acontecem em praças, parques, colégios e praias, sobretudo em grandes centros urbanos. Está ao alcance de todas as camadas sociais. O Futebol de Areia é sucesso desde o seu surgimento, levando milhares de espectadores para as arenas, sempre de forma espontânea.  A CBFA através de suas federações, pretende estimular as competições regionais e as categorias de base, fazendo com que este esporte se fortaleça através dos Estados federados.**   * ••   **REGRAS OFICIAIS**   * **1. OBJETIVO DO JOGO** * **Nas disputas deverão prevalecer sempre o Espírito Disciplinador de equipe, amizade e competição saudável.** * **2. ÁREA DE JOGO** * **A área de jogo inclui a quadra e a zona livre (vide diagrama no final) INCLUIR DO DIAGRAMA.** * **2.1 - Dimensões da Quadra de Jogo – A quadra de jogo é retangular, medindo 30m de largura por 42m de comprimento circundado por uma zona livre de no mínimo 2m de largura. A quadra delimitada por 4 (quatro) linhas demarcatórias - fitas de 10cm de largura em cores contrastantes com a areia, formando as duas laterais e áreas de fundo.** * **2.2 - Áreas de Pênalti - Quatro bandeirolas são colocadas na zona livre a 9m de cada canto para delimitar as áreas de pênalti, formando as linhas imaginárias. A posição de cobrança de penalidade máxima é no centro destas linhas imaginárias.** * **2.3 - Área de Canto: São delimitadas por bandeirolas retangulares.** * **2.4 –Meio de Quadra- São delimitadas por bandeirolas colocadas no centro da quadra e na zona livre. Obs: As bandeirolas deverão ser retangulares, não ultrapassando as medidas de 30cmX50cm. Os mastros deverão ser de material que não cause lesão ao atleta, medindo entre 1m e 1,30m acima da areia.** * **2.5 – As traves de metas (goleira): São colocados no centro de cada linha de fundo, formados por 2 (duas) traves verticais distante 5m entre si (medidos por dentro) e ligados por uma barra horizontal (travessão) cuja face inferior fica a 2,20m do solo.** * **2.6- Bola: Deverá ser aprovada pela CBFA, podendo ou não ser exclusiva da modalidade. Seu peso não poderá ser superior a 4ro e inferior a 410g.** * **3. FORMAÇÃO DAS EQUIPES:** * **O jogo é disputado entre duas equipes, com seis jogadores cada, incluindo o goleiro. São permitidos 6 (seis) reservas, sendo que destes um deverá ser obrigatoriamente goleiro.** * **3.1 - Não há limite de substituição e o atleta que sair, poderá retornar ao jogo. Na substituição, não é necessário avisar o árbitro. O jogo não é interrompido, exceto na substituição do goleiro.** * **3.2 – Substituição: Deverá ocorrer na zona de substituição, localizada no centro da quadra. O substituto deverá entrar na quadra após a saída do jogador substituído, e a passagem da placa de TROCA.** * **3.3 – Em caso de descumprimento do item 3.2:** * **a) Entrar indevidamente e não tocar na bola- será advertido com a aplicação do Cartão Amarelo;** * **b) Entrar indevidamente e tocar na bola- será advertido com a aplicação do Cartão Amarelo e sua equipe será penalizada com a cobrança de tiro livre direto do centro da quadra.** * **3.4 - Para que a partida tenha inicio, ambas as equipes têm que apresentar na quadra um mínimo de 4 (quatro) jogadores com o goleiro devidamente identificados em súmula.** * **3.5 - O número de jogadores em uma equipe pode ser completado em qualquer momento da partida.** * **3.6 – O jogador de linha que substituir o goleiro deverá usar o uniforme adequado para a função, porém o número da camisa permanece o registrado em súmula no início do jogo.** * **3.7- Comissão Técnica e atletas suplentes- Durante a partida deverão permanecer sentados na área reservada. Apenas o técnico poderá permanecer de pé dentro da mesma.** * **3.8- Nenhum integrante do banco de reservas poderá manifestar-se em relação as decisões da arbitragem.** * **Art. 4. Bola em Jogo e o Gol:**   **A bola estará fora de jogo quando cruzar totalmente as linhas demarcatórias, quer pelo solo ou pelo ar.**   * **4.1 - Um gol será válido quando a bola ultrapassar por inteiro a linha do gol, no ar ou no solo.**      * **Art. 5. EQUIPE DE ARBITRAGEM** * **5.1 - A equipe de arbitragem é composta por 2 árbitros de linha e um delegado, um cronometrista e um anotador.** * **5.2 - Os árbitros dirigem a partida do inicio ao fim posicionando-se dentro da quadra. Eles dividem a quadra em duas áreas de atuação delimitadas por uma linha imaginária correspondendo a uma das diagonais do campo. A atuação e colocação do delegado poderá ser eventual e este atuar dentro ou fora da quadra.** * **5.3 - Durante a partida, as decisões dos árbitros são definitivas. São eles que determinam, antes ou durante, se a área de jogo e as circunstâncias obedecem as condições necessárias para a realização da partida.** * **5.4 - Quando os dois árbitros apitam uma infração ás regras, mas têm opiniões diferentes quanto a equipe a ser penalizada, ou a qual sanção será ordenada, os mesmos poderão recorrer ao delegado para a correção da regra e definição do lance.** * **5.5 - O cronometrista é responsável por controlar o tempo de jogo, devendo acioná-lo ao apito inicial. Deverá sinalizar através de apito ou buzina de ar o término de cada tempo regulamentar de 20 (vinte) minutos. Em caso de contusão do jogador e a pedido de um árbitro, deverá interromper o cronômetro e reiniciá-lo ao apito do mesmo.** * **5.6 - O anotador deve observar se o substituto tem a placa de substituição na mão e acima da altura da cabeça e sinalizar ao árbitro ao perceber a substituição irregular.** * **5.7 - Quem encerra cada tempo regulamentar é o cronometrista. Aos árbitros caberá, ao ouvir o apito ou buzina de ar, apitar e oficializar o final do tempo regulamentar.** * **Parágrafo Único- Como exceção, se a bola já tiver sido chutada, o árbitro deverá esperar a conclusão do lance que ocorreu antes do aviso sonoro, para dar por encerrado o período ou a partida. Além disso, se for necessária a cobrança de um tire livre ou penalidade máxima que tiver ocorrido antes do aviso sonoro do cronometrista, ela deverá ser concluída antes que o jogo ou período seja encerrado oficialmente.**      * **Art. 6. EQUIPAMENTO DE JOGADORES** * **É terminantemente proibido o uso de calçados ou qualquer equipamento ou acessório semelhante. Quando autorizados pelos árbitros, os jogadores poderão usar meias e/ou tornozeleiras elásticas.** * **6.1 - O uniforme dos jogadores consiste de camisas e calções. Os jogadores de uma mesma equipe, exceto o goleiro, devem usar uniforme com o mesmo padrão e cor, e com números de identificação nas camisas de fácil leitura.** * **6.2 - No caso de ambas equipes apresentarem-se para o jogo com uniformes de cores iguais ou** * **semelhantes, a que estiver relacionada a esquerda da tabela dos jogos deverá fazer a trocar do mesmo, visando facilitar o trabalho dos árbitros.** * **Parágrafo Único – A numeração do uniforme das equipes, deverá ser obrigatoriamente de 01 à 12.** * **Art. 7. INÍCIO, DURAÇÃO E MANEIRA DE VENCER O JOGO:** * **No inicio do jogo, a escolha do lado do campo e posse de bola será feita através de sorteio efetuado pelo 1º árbitro na presença dos capitães das duas equipes. A equipe que vencer o sorteio tem a opção da escolha do lado da quadra ou do pontapé inicial, ficando a perdedora com a opção remanescente. O pontapé inicial será efetuado no centro da quadra mediante a autorização do árbitro e após a bola ser movimentada e passada para outro jogador de sua equipe, tanto para a frente como para traz. Os jogadores da equipe adversária deverão estar, no mínimo, a cinco metros da bola.** * **7.1 – Tempo de Jogo: O jogo tem 2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos de tempo corrido. As equipes terão 5 (cinco) minutos para a troca de campo nos intervalos, alternando o pontapé inicial.** * **7.2 - As partidas poderão terminar com a vitória por uma das equipes ou empatadas.** * **7.3- Nas partidas que forem necessários a definição de uma equipe vencedora, haverá a cobrança de penalidades máximas alternadas até sair u vencedor. Não havendo vencedor na primeira série, serão cobrados 1 pênalti alternado por equipe até sair o vencedor.** * **7.4- As penalidades poderão ser cobradas por qualquer integrante da equipe desde que esteja relacionado na súmula do jogo. Se necessário, um jogador somente poderá cobrar novamente tiros livres da marca do pênalti após todos os outros colegas terem batidos.**      * **Art. 8. TIRO LIVRE DIRETO E INDIRETO:** * **8.1 - Direto: Nos tiros diretos, todos os atletas deverão postar-se fora da área obedecendo a linha do cone, entre a linha da bola e as duas (vide diagrama no final) até a execução da falta. o jogador poderá usar os pés ou a bola para a acomodação da areia no terreno. A cobrança deverá ser executada no máximo em 5 (cinco) segundos. Excedendo este tempo reverterá a cobrança com lateral.** * **Indireto: Caso a equipe preferir a cobrança indireta, poderá cobrar do local em dois toques.** * **8.2 - Se a bola for jogada diretamente contra seu próprio gol, na cobrança dos tiros livres ou reinicio de jogo, será cobrado um tiro de canto a favor da equipe adversária mesmo que toque no goleiro.** * **8.3 - O jogador que efetuar a cobrança de um tiro livre (direto ou indireto), pênalti, arremesso de lateral, tiro de canto ou tiro de meta, não poderá tocar duas vezes consecutivas na bola. Se infringir esta regra, será cobrado um tiro direto.** * **8.4 – Faltas recebidas na quadra de defesa do infrator- Serão cobradas do local da infração.** * **8.5 - Faltas recebidas na quadra de ataque do infrator- poderão ser cobradas no local da infração com tiro indireto ou no centro da quadra com tiro direto após a autorização do árbitro.** * **8.6 - Após a execução do tiro livre, a bola não poderá ser tocada (exceto pelo goleiro da equipe adversária), quando sua trajetória estiver dentro do ângulo formado pelo local da cobrança e as traves do gol, exceto se a mesma tocar no solo. Os atletas não poderão invadir o cone antes da trajetória da bola.** * **8.7-Havendo irregularidade na cobrança de tiro livre, os infratores sofrerão as seguintes penalidades:** * **Equipe infratora:**   **a) Invadir a área e o Cone - O atleta invasor será penalizado com o cartão amarelo. Na reincidência da equipe, o infrator receberá o cartão azul;**  **b) Tocar na bola dentro do cone - A falta será cobrada no local da infração e o atleta receberá cartão amarelo.**   * **Equipe executora:** * **Invadir a área e o cone – reverterá a falta com a cobrança de lateral do local mais próximo da infração.**      * **Art. 9. PENALIDADE MÁXIMA** * **A penalidade máxima será marcada quando a infração for cometida dentro da área de pênalti da equipe infratora. A cobrança será efetuada a uma distância de 9m do centro do gol através de um tiro direto e movimento continuo.** * **9.1 - Nas decisões por pênaltis todos os atletas relacionados em súmula poderão executar as cobranças, assim como os goleiros poderão defender as mesmas.** * **9.2 - Na penalidade máxima, o goleiro deverá postar-se sobre sua linha de gol, entre os postes da meta, podendo mover-se lateralmente, antes que a bola seja chutada.** * **9.3 - Havendo irregularidade na cobrança de uma penalidade máxima, ocorrerá o seguinte:** * **a) se a irregularidade for cometida pela equipe que está executando a cobrança e for consignado o gol, ela será repetida.** * **b) se a irregularidade for cometida pela equipe infratora e o gol for consignado, ele será válido.** * **c) se a irregularidade for cometida pela equipe infratora e o gol não acontecer, a cobrança será repetida.**      * **Art.10. TIRO DE META E REPOSIÇÃO DE BOLA EM JOGO:** * **Quando um dos jogadores da equipe atacante tocar a bola pela linha de fundo, o goleiro deverá iniciar a partida da sua área com as mãos, tendo 5 (cinco) segundos para isso. Se o goleiro atrasar a reposição da bola em jogo, sua equipe será penalizada com a cobrança de lateral na linha dos 9m.** * **10.1- Não poderá ser consignado um gol diretamente da cobrança de tiro de meta.** * **10.2- No arremesso de meta (bola em jogo do goleiro), penalidades idem ao tiro de meta.** * **10.3- Em nenhuma situação no início e reinício de jogo, o goleiro poderá dar BALÃO.** * **Art. 11. TIRO DE CANTO** * **O tiro de canto ocorrerá quando um jogador tocar a bola pela linha de fundo de seu campo de defesa. O tiro de canto será cobrado com os pés e o local de cobrança será dentro do campo , no máximo, 0,50cm da bandeirinha com a trave do gol. Os jogadores adversários deverão estar no mínimo 5m do local da cobrança. Um gol “poderá” ser consignado diretamente de um tiro de canto.** * **Obs.: O jogador que não cobrar o tiro do canto em até 5 (cinco) segundos após ter colocado a bola no local de cobrança, haverá**   **reversão de escanteio para tiro de meta.**     * **Art. 12. LATERAL** * **O lateral ocorrerá quando um jogador tocar a bola pela linha lateral que delimita o campo.** * **12.1 - O jogo recomeça do ponto onde a bola saiu; e o lateral poderá ser cobrado com as mãos ou os pés. Se decidir usar os pés, quando a bola for colocada no solo, não poderá mais ser tocada com as mãos.** * **12.2 - Da cobrança de um lateral não poderá ser consignado um gol diretamente sem que a bola toque em algum atleta de linha. Se bater no goleiro e entrar será tiro de meta. A cobrança deverá ser efetuada atrás da linha lateral e não poderá ser retardada para o goleiro e o mesmo pega-la com as mãos. Infração com cobrança de penalidade máxima. Excedendo o tempo de 5 Seg. na lateral, reversão p/ adversário.** * **12.3 - Os jogadores adversários deverão estar no mínimo 5m do local da cobrança.** * **Art. 13. Cobranças de faltas: Qualquer atleta poderá bater as faltas, desde que esteja na quadra**   **no momento da infração.**     * **Art. 14- INFRAÇÕES PASSÍVEIS DE CARTÃO** * **a) Agredir, tentar agredir ou cuspir no adversário, ofender com palavras qualquer participante do jogo, Comitê Organizador do evento ou público. Por infringir este item o jogador deverá ser expulso do campo de jogo e sofrerá punições adicionais como advertências e ou eliminação da competição, de acordo com o relatório do jogo, agir de forma desonesta (para seu benefício e de sua equipe).** * **b) Em nenhuma hipótese será admitida a jogada caracterizada como “carrinho” procedimento em que o jogador se projeta com os pés em direção à bola ou adversário.** * **c) Atitude Ante desportiva- Situação em que o atleta tem a nítida intenção de praticar o ante jogo (chutar intencionalmente a bola para fora da quadra por várias vezes). A equipe será penalizada com a cobrança de lateral para a equipe adversária e o atleta infrator receberá cartão amarelo. Na reincidência da infração, praticado por qualquer atleta, o mesmo receberá o cartão Azul.** * **d) Preservação do Talento- Deve-se sempre valorizar a habilidade, a ginga e o talento do atleta, podendo o mesmo aplicar sua habilidade na disputa com o adversário. Em caso de falta violenta por parte do adversário, o árbitro aplicará o cartão azul ou vermelho.** * **14. 1- O árbitro dará um cartão amarelo, azul ou vermelho quando o jogador:** * **a) Infringir as Regras do Jogo.** * **b) Cometer uma falta grave assim interpretada pelo árbitro.** * **c) Demonstrar de forma agressiva por ato ou palavras, discordância das decisões do árbitro e apresentar conduta antidesportiva.** * **d) Agir de forma fraudulenta, tentando induzir o árbitro ao erro.**      * **Art. 15- Cartões disciplinares:** * **Amarelo – Advertência** * **Azul - Substituição- o atleta é substituído podendo entrar outro em seu lugar** * **Vermelho - Expulsão- o atleta estará automaticamente eliminado da competição e não poderá ser substituído. O atleta infrator será posteriormente julgado pelo Conselho Disciplinar de cada entidade.** * **15.1- Cartões para comissão técnica e atletas suplentes- Aplica-se apenas os cartões Azul e Vermelho.** * **Art. 16- Agressão física, consumada aos árbitros, cronometrista, dirigentes, atletas ou membros do Comitê Organizador, mesmo após o encerramento da partida e devidamente comprovada, será punida com a exclusão automática do torneio, independentemente de qualquer outra sanção a ser efetivada pelo Conselho Disciplinar.** * **Art. 17- O jogador ou membro da Comissão Técnica da equipe que for expulso do banco de suplentes, não poderá permanecer dentro da área de jogo onde é realizada a partida, nem mesmo nas proximidades, bem como não poderá orientar seus atletas sob pena ser encaminhado para análise do conselho.** * **Parágrafo Único: “O futebol é um esporte coletivo de solidariedade”. A equipe é responsável por seu atleta e sua torcida. Atos de indisciplina que venha de encontro com os princípios do futebol de areia, de respeito, lealdade e integração, seja por integrante da equipe ou torcedor, a equipe poderá sofrer sanções do Conselho Disciplinar.**      * **Art. 18- A equipe que abandonar o jogo por qualquer motivo e esteja perdendo por uma diferença de 3 ou mais gols, será mantido o escore como final. Caso o escore for qualquer outro, a equipe que permanecer na quadra será a vencedora pelo escore de 3 x 0, independente de outras ações que venham a ser aplicadas pelo Conselho Disciplinar.** * **Art. 19. AÇÃO DO GOLEIRO:** * **a) Na cobrança de tiro de meta, o goleiro deverá arremessa-la somente com as mãos em qualquer parte da quadra;** * **b) Em nenhuma hipótese, quando a bola lhe for recuada pelo companheiro, poderá pega-la ou toca-la com as mãos, sendo a equipe penalizada com a cobrança de um tiro livre direto da linha da área em local mais próximo da infração.** * **c) Nenhum atleta poderá reter a bola dentro de sua área por mais de 5 segundos, tanto na execução do tiro e ou arremesso de meta. Após este tempo, será lateral para a equipe adversária ao lado da bandeirola dos 9 metros.** * **d) O goleiro poderá sair da área jogando, porém não poderá retornar e pegar a bola com as mãos. A infração será punida com a cobrança de penalidade máxima.** * **e) - O goleiro não poderá consignar um gol a favor de sua equipe diretamente com as mãos sem que a bola toque em alguém, defensor ou atacante, exceto o goleiro. Se o fizer, caberá à equipe adversária a cobrança de um tiro de meta.** * **f) - Na infração do goleiro por exceder o tempo de 05 segundos com a bola, a penalidade será a cobrança de lateral para o adversário ao lado da bandeirinha dos 9m.**      * **Art. 20 - O presente Livro de Regras, é irretratável e irrevogável. Os casos omissos serão julgados pela CONAR (Comissão Nacional de Regras e Arbitragem).** * **AS FUNÇÕES NOMINATIVAS EM JOGOS OFICIAIS:** * **• ÁRBITROS: Podendo ser em número de 2(dois) ou 3(três). Cabe aos árbitros dirigir as partidas dentro das regras do jogo, agindo sempre com total imparcialidade e honestidade. Na súmula deverá obrigatoriamente constar o número de árbitros que atuarão no jogo.** * **CRONOMETRISTAS/ ANOTADORES: Compete ao cronometrista e/ou anotador, controlar o cronômetro que marca o tempo da partida e a súmula do jogo. Deve conferir a numeração dos atletas, os componentes do banco de suplentes, substituições e manter a ordem nos bancos.** * **DELEGADO: Um dos cargos de maior confiança da Confederação. Compete ao delegado supervisionar a partida, dentro e fora da quadra de jogo. Deverá estar devidamente uniformizado, portando todos os acessórios de um árbitro. Terá amplos poderes de intervir no jogo, adentrar na quadra, atuar de igual aos árbitros principais e auxiliar, interromper ou encerrar a partida, advertir e expulsar integrantes do banco de reservas, decretar o WO, dirimir dúvidas na regra.** * **SUPERVISOR: Tem a função de coordenar o evento. É o responsável por dirimir dúvidas em relação ao regulamento da competição vigente. Compete ao supervisor definir as escalas dos árbitros na rodada, documentação das equipes controle da arena, segurança, conferência das súmulas, coordenação do pessoal de apoio e demais itens. O supervisor tem poderes de agir e responder em nome da Confederação/Federação.** * **MESA CONFERENCISTA: É responsável pela identificação e preenchimento da súmula. Tem a função de conferir a documentação dos atletas e dirigentes, verificar os suspensos e entregar a súmula em tempo hábil ao anotador. Também tem o dever de conferir a súmula do jogo realizado (se está devidamente preenchida relatada e assinada pelos árbitros do jogo).**   **CONAR (CONSELHO NACIONAL DE ARBITRAGEM)** |