



Regulamento de Provas

Corfebol de Praia



INTRODUÇÃO

O corfebol de praia é uma variante de corfebol atraente, competitiva e de alta intensidade.

Destina-se a ser jogado na praia, ou outra superfície arenosa, que pode ser realizada no exterior mas também interior. Estas regras são baseadas nas últimas Regras e Notas de Orientação da IKF publicadas oficialmente, podendo ser modificadas conforme o necessário. Algumas das regras oficiais de corfebol não se aplicam a esta variante. Alguns desses casos estão especificados no Regulamento de Corfebol Praia.

Como o campo não é dividido em duas metades, um jogador da equipa com posse de bola é considerado atacante.

Este regulamento específico aplica-se exclusivamente a todas as competições nacionais realizadas no âmbito da variante de Corfebol Praia promovidas pela Federação Portuguesa de Corfebol em conformidade com o estipulado no Regulamento de Corfebol de Praia.

O Regulamento de Provas Oficial da Federação de Corfebol de Portugal aplica-se a todos os escalões, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

1. BOLA, DURAÇÃO DO JOGO, CAMPO E VARIANTE DA MODALIDADE

BOLA	TEMPO DE JOGO	VARIANTE
Bola redonda número 5, de um tipo que tenha sido aprovado pela IKF. A sua circunferência deve ser de 68 a 70.5 cm e o peso deve ser entre 445 g a 475 g.	4 Períodos 1 Período = 2,5 min Intervalos: P1-P2 = 30s P3-P4 = 30s P2-P3 = 1min (Há troca de cesto)	Monocorfebol (4 x 4)

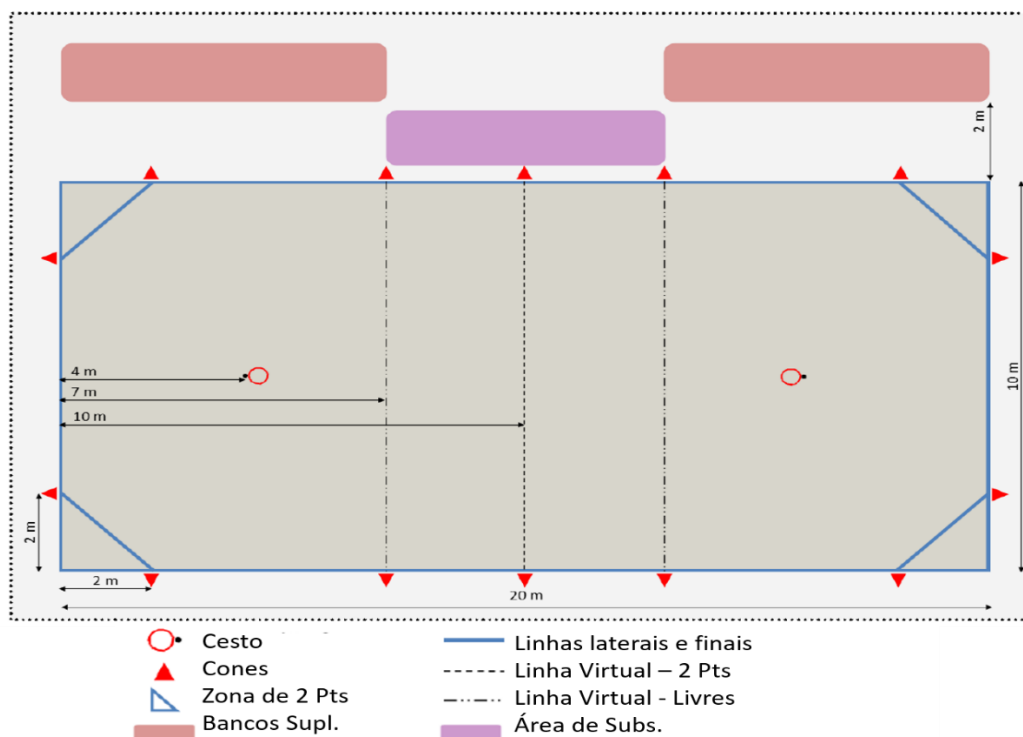
2. DIMENSÕES DO CAMPO

O campo de jogo será marcado com linhas altamente contrastantes: pelo menos, linhas de 3,0 cm ou outros marcadores especiais com um método de fixação ao solo de maneira a não causar nenhum dano a qualquer jogador.

As linhas para a marcação de faltas são marcadas pela linha virtual entre os dois cones colocados fora das linhas laterais e a 7m das linhas finais

A linha central de 2 pontos é marcada por uma linha virtual entre dois cones colocados fora das linhas laterais e a meio caminho entre as linhas finais.

As zonas de 2 pontos de canto são marcadas por uma linha de 3 a 5 cm de largura, estendendo-se ao longo do canto entre um ponto 2 m ao longo da linha lateral do canto e um ponto 2m ao longo da linha final do canto.



3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Cada equipa deverá inscrever um mínimo de 4 e um máximo de 8 jogadores. Devendo sempre alinhar com dois homens e duas mulheres na equipa inicial. Os restantes membros que compõem a equipa serão suplentes.

Cada equipa deverá ter um capitão de equipa.

Não é obrigatória a inscrição de um treinador.



Uma equipa que se apresente com um jogador a menos poderá realizar o jogo. A outra equipa poderá apresentar-se completa (4 elementos), sendo que um dos jogadores do mesmo género, ficará impossibilitado de lançar ao cesto. A equipa poderá trocar o jogador que lança uma vez em cada período, desde que avise o árbitro e o treinador/capitão da equipa adversária.

A equipa que não tenha o mínimo de 3 atletas ser-lhe-á atribuída falta de comparência. Neste caso o resultado final para efeitos de classificação será 0-5.

3.1 Substituições

Os jogadores podem ser substituídos a qualquer momento do jogo.

- O jogador que está a ser substituído precisa sair do campo antes que a sua substituição possa entrar;
- O jogador que entra em campo deve fazê-lo a partir da linha lateral junto ao banco de suplentes e na zona do poste que a sua equipa está a defender;
- O jogador que entra tem que tocar na mão do jogador que sai antes que possa entrar no campo;
- Se um jogador entrar em campo antes que o jogador que está a ser substituído tenha saído do campo, ou sem tocar nas mãos, será concedido um lançamento livre contra esta equipa.

Um jogador substituído pode retornar ao jogo. A composição de jogadores masculinos e femininos deve ser mantida (exceto no caso de cartões amarelos ou vermelhos).

Não existe limite para o número de substituições realizadas.

4. ARBITRAGEM

Os jogos serão dirigidos por 1 árbitro e por 1 oficial de mesa.

Sempre que seja possível, os árbitros serão nomeados pelo Conselho de Arbitragem.

5. QUADRO COMPETITIVO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

5.1 Quadro Competitivo

O quadro competitivo será composto preferencialmente por uma 1ª fase de grupos em sistema todos contra todos e uma 2ª fase, onde mediante a classificação obtida na 1ª fase do torneio, as equipas disputarão eliminatórias até chegar à final.

O Campeonato de Praia será composto por duas divisões:

- 1ª Divisão: Cada clube apenas poderá inscrever uma equipa;
- 2ª Divisão: Cada clube poderá inscrever até duas equipas.

O quadro competitivo está sujeito ao número de equipas inscritas.

5.2. Critérios de Classificação

5.2.1 Pontuação na 1ª Fase



A classificação das equipas na 1ª fase dos torneios é determinada pela soma da pontuação obtida no total dos jogos efetuados, de acordo com o seguinte critério:

VITÓRIA	3 Pontos
EMPATE	2 Pontos
DERROTA	1 Ponto
FALTA DE COMPARÊNCIA	0 Pontos

No caso de igualdade pontual entre duas ou mais equipas na fase de grupos da 1ª Fase serão tomados em conta, sequencialmente, os seguintes fatores:

1. O resultado entre as equipas diretamente envolvidas;
2. Maior diferença entre golos marcados e sofridos no total dos jogos realizados entre todas as equipas;
3. Pelo maior número de golos marcados na respetiva fase da competição;
4. Pelo menor número de golos sofridos na respetiva fase da competição.

Se subsistir a igualdade será realizada uma série de 4 penalidades entre as equipas empatadas, sendo obrigatório a utilização de 2 jogadores de cada género.

Se após a realização dessa série de 4 penalidades, a igualdade ainda subsistir, serão realizadas penalidades de “morte súbita”. Aqui os jogadores das duas equipas marcam as penalidades alternadamente como referido em cima, mas o resultado é decidido se no final de cada par de jogadores uma equipa marcou mais que a outra.

Na execução destas séries de penalidades, não serão permitidas repetições do jogador executante, até que todos os jogadores inscritos (com exceção de algum jogador que tenha sido expulso) tenham realizado essa execução.

Se for claro que um vencedor foi encontrado antes de se ter realizado a marcação de todas as penalidades, então não será necessário esperar pelo final da série.

5.2.2 Desempate - Jogos a Eliminar

No caso de subsistir a igualdade no fim do tempo regulamentar de um jogo, será realizada uma série de 4 penalidades para cada equipa, executada por 4 jogadores que se encontrem em jogo na altura do final do mesmo, sendo obrigatório a utilização de 2 jogadores de cada género.

Se após a realização dessa série de 4 penalidades, a igualdade ainda subsistir, serão realizadas penalidades de “morte súbita”. Aqui os jogadores das duas equipas marcam as penalidades alternadamente como referido em cima, mas o resultado é decidido se no final de cada par de jogadores uma equipa marcou mais que a outra.

Na execução destas séries de penalidades, não serão permitidas repetições do jogador executante, até que todos os jogadores inscritos no boletim de jogo (com exceção de algum jogador que tenha sido expulso) tenham realizado essa execução.



Se for claro que um vencedor foi encontrado antes de se ter realizado a marcação de todas as penalidades, então não será necessário esperar pelo final da série.

6. Regras - Principais alterações na variante de Praia

6.1 Lançamento de início e reinício de jogo

No início de jogo é efectuado um sorteio, para se decidir qual a equipa que inicia com posse de bola. Um reinício de jogo terá lugar pela equipa que sofra um cesto. Os inícios (reinícios) de jogo terão lugar imediatamente à frente do cesto que a equipa está a defender.

6.2 Infrações às regras

As infrações às regras estão divididas em duas categorias: ligeiras e graves.

a) **Infrações ligeiras** – *punidas por um recomeço de jogo*

Infrações ligeiras são:

- Infrações técnicas (como correr, tocar a bola com a perna ou pé e fazer jogo passivo).
- Infrações físicas que não sejam executadas com o propósito de perturbar o ataque e onde exista contacto físico controlado

b) **Infrações graves** – *punidas por um livre direto*

Infrações graves são:

- Infrações físicas onde exista contacto físico descontrolado (como tirar a bola das mãos de um oponente, empurrar, agarrar ou obstruir um oponente).
- Infrações executadas com o propósito de perturbar o ataque ou que resultem na interrupção do ataque.

6.3 Jogo Passivo

Esta infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo

Exemplos de jogo passivo:

- *Esperar demasiado tempo antes de passar a bola;*
- *Passar demasiado a bola com o objetivo de demorar o seu envio para a zona de ataque;*
- *Ignorar intencionalmente oportunidades claras de lançamento;*
- *Passar demasiado a bola sem um claro propósito de criar oportunidades de lançamento;*
- *Colocar e prender a bola entre as coxas*
- **Não lançar num livre direto**

6.4 Lançar de uma posição defendida

O lançamento deve ser considerado defendido quando um atacante está **parado** e este lança enquanto o defesa satisfaz cada uma das seguintes condições.

- **Ele deve realmente tentar bloquear a bola**
- Enquanto tenta realmente bloquear a bola ele deve:
 - (i) Estar à distância de um braço do atacante;

- (ii) Ter a face voltada para o lançador;
- (iii) Estar mais próximo do poste que o atacante.

Se o atacante estiver tão próximo do poste que o seu defesa não consiga colocar-se mais próximo do poste, então a condição iii) pode não ser cumprida se o defensor e o atacante estiverem em lados opostos do poste e todas as restantes condições sejam cumpridas.

Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo

6.5 Cartões

a) Cartão Amarelo

Quando um jogador é admoestado com cartão amarelo, tem que sair obrigatoriamente do campo ficando a sua equipa a jogar momentaneamente com menos um jogador. Só podendo voltar ao jogo após um período de dois (2) minutos de jogo ou depois da sua equipa ter sofrido um golo, o que ocorrer primeiro. Poderá entrar outro jogador sem ser aquele que foi admoestado com cartão amarelo.

Se um jogador for advertido com segundo cartão amarelo durante um jogo, este terá a mesma penalização que um cartão vermelho.

b) Cartão Vermelho

Quando um jogador é admoestado com cartão vermelho, tem que sair obrigatoriamente do campo ficando a sua equipa a jogar momentaneamente com menos um jogador. Durante esse jogo, o atleta não poderá voltar ao jogo. Após um período de dois (2) minutos de jogo ou depois da sua equipa ter sofrido um golo, o que ocorrer primeiro, poderá entrar um outro jogador para o seu lugar.

Um jogador que receba dois cartões vermelhos durante a competição não poderá voltar a jogar na mesma.

Um jogador que seja expulso por acumulação de amarelos ou cartão vermelho ficará automaticamente excluído do jogo seguinte.

6.6 Recomeço de jogo

a) Quando marcar um recomeço de jogo

Um recomeço de jogo é atribuído à equipa oposta após uma infração da equipa atacante ou uma infração leve da equipa defensora. Se a equipa que cometeu a infração tiver a posse de bola, esta tem que ser largada imediatamente, se isso não acontecer deverá ser atribuído um cartão amarelo ao jogador que cometer essa infração.

b) Local do recomeço de jogo

O recomeço de jogo é marcado no local onde a infração foi cometida.

c) Como marcar um recomeço de jogo

No momento em que o marcador do recomeço de jogo tem, ou pode ter, a bola nas suas mãos, deve colocar a bola em jogo o mais depressa possível. Esta ação deve ser feita sem o apito do árbitro. O mesmo se aplica a um recomeço de jogo após golo sofrido, em que a mesma deve ser marcada debaixo do cesto, sem apito do árbitro.

Um jogador não pode impedir o recomeço de jogo, quer passiva, quer ativamente.



A bola é colocada em jogo quando tiver percorrido, pelo menos, 2.50 m desde o local onde foi marcado o recomeço de jogo (medido no solo). Nenhum jogador de ambas as equipas pode tocar na bola até esta ter percorrido 2.50 m desde o local de marcação do recomeço de jogo.

Se o marcador do recomeço de jogo, não colocar a bola em jogo o mais depressa possível, o árbitro pode penalizar esta ação atribuindo um recomeço de jogo para a equipa adversária.

O marcador do recomeço de jogo não pode marcar cesto diretamente. Se isso acontecer, uma infração deve ser punida com um recomeço de jogo para a equipa defensora, marcada debaixo do poste.

Uma infração cometida por um adversário ao recomeço de jogo é punida com a atribuição de um livre direto e pode ser considerado comportamento incorreto caso seja repetido.

6.7 Livre Direto

a) Quando marcar um livre direto

Um livre é atribuído à equipa atacante após o árbitro ter indicado que uma das regras foi violada com uma infração grave pela equipa defensora. Se a equipa que cometeu a infração tiver a posse de bola, esta tem que ser largada imediatamente, se isso não acontecer deverá ser atribuído um cartão amarelo ao jogador que cometer essa infração.

b) Local do livre direto

O livre deve ser marcado num ponto virtual 2.5m à frente do cesto. O livre também pode ser marcado no local onde ocorreu a infração.

c) Como marcar um livre direto

Assim que o árbitro indica a marcação de um livre direto, o jogador que sofreu a falta deve informar o árbitro se deseja marcar o livre no mesmo local ou a 2.5 m à frente do cesto. No caso de ser a última, o jogador deve dirigir-se para o local o mais depressa possível. Assim que o jogador assume a posição, o livre deve ser marcado no máximo em quatro segundos.

Um jogador não pode impedir o adversário de marcar o livre. Uma infração deve ser punida com a atribuição de um novo livre 2.5 m à frente do poste e com um cartão amarelo. Um golo marcado devido à repetição de um livre, com atribuição de cartão amarelo, não deve ser considerado como um golo sob a regra 6.4a, ou seja, o jogador admoestado não poderá entrar logo em campo.

Se um jogador não lançar a bola ao cesto e decidir passar a bola para um colega, ou se não se dirigir o mais depressa possível para o local do livre, é considerado que infringiu a regra 6.3 – jogo passivo.

6.8 Tempo permitido para ter a posse de bola

Exceto no caso de estar a ser defendido com muita pressão, um jogador não pode ter a posse de bola por mais do que quatro segundos.



Uma infração cometida é punida pela atribuição de um recomeço de jogo.