

Adenda à Regras de 2009 da WFDF:  
Diferenças em relação ao Beach Ultimate de 5 x 5  
(pela BULA - the Beach Ultimate Lovers Association)

## Introdução

### 1. Espírito do Jogo

### 2. Campo de Jogo

- 2.1. O Campo de Jogo é constituído por um rectângulo de setenta e cinco (75) metros de comprimento por vinte e cinco (25) metros de largura. (Ver Figura 3.1)
- 2.2. O perímetro do Campo de Jogo é definido pela Linha de Perímetro e consiste em duas (2) linhas laterais ao longo do comprimento e duas (2) linhas finais ao longo da largura.
  - 2.2.1. Todas as linhas devem ser marcadas com fita colorida medindo entre cinco (5) e dez (10) centímetros de largura.
- 2.4. O Campo de Jogo está dividido numa zona central com quarenta e cinco (45) metros de comprimento por vinte e cinco (25) metros de largura, e duas zonas de finalização com quinze (15) metros de comprimento por vinte e cinco (25) metros de largura em cada um dos extremos do Campo de Jogo.
- 2.6. A Marca do Brick é a intersecção de duas (2) linhas cruzadas com um (1) metro de comprimento na zona de jogo a dez (10) metros de cada linha de golo, à mesma distância de cada linha lateral.
- 2.10. O Campo de Jogo deve ser de areia, que é praticamente plana, sem obstruções nem buracos e relativamente segura para os jogadores.

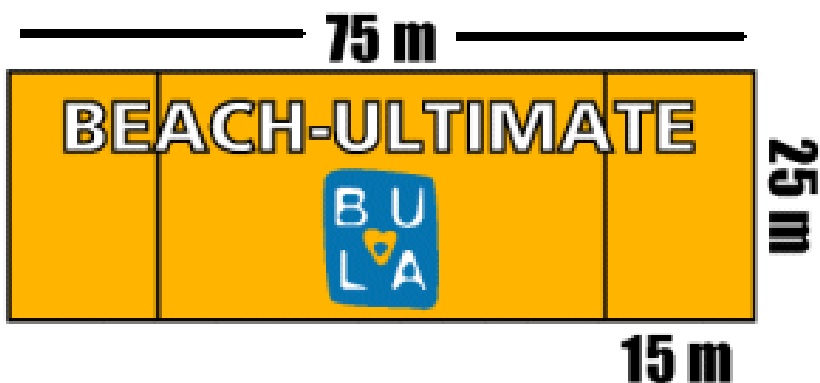


Figura 3.1

### 3. Equipamento

- 3.4. O ideal é jogar descalço. Os jogadores podem usar meias ou qualquer outro artigo de vestuário de textura semelhante, desde que não ponha em risco a segurança de nenhum outro jogador.

### 4. Pontos, Golos e Jogo

- 4.2. O jogo é considerado terminado e é ganho pela primeira equipa que marcar treze (13) golos.
- 4.3. O jogo divide-se em dois (2) períodos, chamados metades. O intervalo entre as metades ocorre quando uma das equipas marca sete (7) golos.

## **5. Equipas**

- 5.1. Cada equipa pode pôr em campo um máximo de cinco (5) jogadores e um mínimo de quatro (4) durante cada ponto.

## **6. Começar o Jogo**

## **7. O Pull**

## **8. Status do Disco**

## **9. Contagem**

## **10. O Check (Pôr em Jogo)**

## **11. Fora de Campo**

## **12. Receptores e Posicionamento**

## **13. Turnovers**

## **14. Marcação de Golos**

## **15. Marcação de Faltas, Infracções e Violações**

## **16. Continuação do Jogo após a Marcação de uma Falta ou Violação**

## **17. Faltas**

## **18. Infracções e Violações**

## **19. Interrupções**

## **20. Time-Outs**

- 20.2. Um time-out pode durar no máximo um (1) minuto.