

FEDERAÇÃO PORTUGUESA

MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

FUNDADA EM 07 DE FEVEREIRO DE 2007 | FILIADA NA ITSF - INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

SEDE OFICIAL

AV. ENG.º ARMANDO MAGALHAES, 371

4440-505 VALONGO

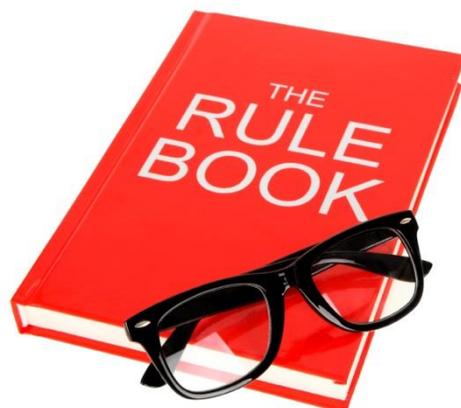
TEL. 22 403 06 54 | 93 869 50 67

geral@fpm.pt | www.fpm.pt



FPMFM

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA



REGRAS DE JOGO CLASSIC ITSF

ITSF CLASSIC RULES OF THE GAME



ITSF

● ● ● ● ● international table soccer federation





Índice

REGRAS DE JOGO CLASSIC ITSF

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

PREFÁCIO

3

1. GIRAR OS VARÕES

4

2. TEMPO DE POSSE

4

3. PASSE

4

OPÇÕES DE REGRAS CLÁSSICAS

4

1. REGRAS DE JOGO ITSF

4

2. REGRAS DE JOGO ITSF

4

3. REGRAS DE JOGO ITSF

4

ITSF

● ● ● ● ● international table soccer federation

PARCEIROS DA FPMFM





É com refundado orgulho, que como Presidente do Conselho de Arbitragem da FPMFM, prefácio este Livro de Regras de Jogo de Matraquilhos.

Este documento serve para que todos os agentes envolvidos na organização, prática da modalidade (dirigentes, árbitros, atletas, etc.) e os próprios espectadores, tenham um perfeito conhecimento do seu articulado, pois assim incrementa-se os níveis do espírito de Fair-Play, o qual deve orientar sempre os envolvidos, reduzindo os focos de tensão durante os jogos.

Obviamente, estas regras não podem conceber todas as situações que podem acontecer durante uma partida. Casos haverá, em que para manter a equidade entre concorrentes, os árbitros terão que se socorrer de situações análogas que, estas sim estejam regulamentadas.

As regras pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento, isenção e absoluta objetividade. Demasiadamente detalhada, um conjunto de regras, pode privar o árbitro da sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar a solução para um litígio, norteado pela justiça, lógica e outros fatores especiais. Ainda mais grave, a profusão de regras e a sua aplicabilidade travam o ritmo que um jogo de matraquilhos deve ter.

Arbitrar bem, é sentir o pulsar do jogo, para que este flua de forma natural, somente interferindo para o cumprimento objetivo das regras e especialmente do seu espírito.

Esperamos assim, com a publicação deste conjunto de regras, uniformizar os procedimentos de arbitragem, para todas as competições oficiais a nível nacional, dando assim uma imagem de credibilidade à modalidade.

Atenciosamente,

Nelson da Rocha

Presidente do Conselho de Arbitragem

REGRAS DE JOGO ITSF CLASSIC

O CLASSIC DEVE SER JOGADO DE ACORDO COM AS REGRAS DE JOGO ITSF COM AS SEGUINTE EXCEÇÕES:

1. Girar os varões

Nenhum remate com rotação de 360º é permitido em nenhum varão.

2. Tempo de Posse

O tempo de posse é de 10 segundos para todos os varões. O varão de guarda-redes é considerado um varão.

3. Passe

Cada organizador de um torneio tem a escolha entre 3 opções e deve publicar antes do torneio começar:

- a) Regras de Passe da ITSF;
- b) Permitido o passe com um boneco;
- c) Permitido o passe com um boneco e a bola começa no guarda-redes.

Opções de Regras Clássicas:

Os organizadores do torneio devem escolher entre utilizar as Regras Standard da ITSF ou podem escolher entre as seguintes variações aprovadas:

Opção 1: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) Permitido o passe com um boneco do meio-campo para o avançado.

Opção 2: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) As correntes regras de passe ficam em vigor.

Opção 3: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) Permitido o passe com um boneco do meio-campo para o avançado;
- d) A bola é servida e colocada em jogo na área do guarda-redes salvo indicação em contrário de alguma regra.

