

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 INTERNACIONAIS INTERNATIONAL RULES OF THE GAME



ITSF

● ● ● ● ● international table soccer federation





Índice

REGRAS DE JOGO INTERNACIONAIS FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

PREFÁCIO	3	
INTRODUÇÃO	4	
AUTORIDADES QUALIFICADAS	4	
MATERIAIS E ACESSÓRIOS	5	
REGRAS TÉCNICAS PARALÍMPICAS	7	
1. CÓDIGO DE ÉTICA	9	
2. O JOGO	9	
3. INICIAR UM JOGO	10	
4. “SERVIR” E PROTOCOLO “PRONTO”	10	
5. SERVIÇOS SUBSEQUENTES	11	
6. BOLA EM JOGO	12	
7. BOLA FORA DA MESA	12	
8. BOLA MORTA	12	
9. DESCONTO DE TEMPO	13	
10. DEPOIS DE RETOMAR O DESCONTO DE TEMPO	15	
11. INTERVALO OFICIAL	15	
12. GOLO MARCADO	17	
13. LADOS DA MESA DE JOGO	18	
14. MUDANÇA DE POSIÇÕES	19	
15. GIRAR OS VARÕES	20	
16. BALANÇAR A MESA DE JOGO	20	
17. REINICIO	21	
18. INVASÃO DA ÁREA DE JOGO	22	
		19. ALTERAÇÕES À MESA DE JOGO
		20. DISTRAÇÃO
		21. PRÁTICA
		22. LINGUAGEM E COMPORTAMENTO
		23. PASSES
		24. TEMPO DE POSSE DE BOLA
		25. ATRASO DE JOGO
		26. APRESENTAÇÃO À MESA DE JOGO
		27. FALTAS TÉCNICAS
		28. DECISÕES DAS REGRAS E RECURSOS
		29. REGRAS DO VESTUÁRIO
		30. DIRETOR DO TORNEIO
		31. EVENTOS PARALELOS

ITSF
international table soccer federation

PARCEIROS DA FPMFM



PREFÁCIO

Tom Yore, President
ITSF RULES COMMISSION



Esta última revisão do Livro de Regras da ITSF foi o culminar de um esforço de colaboração entre muitos jogadores e árbitros de todo o mundo, sob a direção da Comissão Regras ITSF.

As alterações foram feitas para simplificar algumas regras, para esclarecer outras, e para tornar mais fácil para os árbitros apitar os jogos.

Os jogadores são encorajados a aprender e estudar essas regras para que, independentemente da nacionalidade ou a preferência da mesa de jogo, todos poderem competir de forma justa de acordo com os mesmos padrões de jogo.

O Regulamento da Comissão continuará a acompanhar o quanto bem essas regras estão a funcionar e vai modificá-las conforme necessário com base no feedback dos jogadores e árbitros.

Atenciosamente,

Tom Yore, President
ITSF RULES COMMISSION



PARCEIROS DA FPMFM



INTRODUÇÃO

TODOS OS JOGADORES E ORGANISMOS ASSOCIATIVOS DEVEM SEGUIR ESTE LIVRO DE REGRAS

A - O livro de regras é um guia para ajudar todos os agentes ligados à modalidade. Tem como objetivo essencial explicar as regras do jogo, assim como auxiliar os árbitros a imporem a sua autoridade, tendo sempre a consciência que a sua atuação não deve contribuir para o retardamento do mesmo, em consequência da aplicação de uma arbitragem muito rigorosa.

B - Nota: Os Árbitros representam a mais alta autoridade do livro de regras de jogo num torneio. As suas decisões devem ser respeitadas e não podem ser contestadas. Os Árbitros podem ser chamados para se pronunciarem sobre as interpretações do livro de regras. Se nenhum Árbitro Federado estiver presente no torneio, o delegado do clube ou salão organizador, assume as funções de árbitro.

C - As regras de matraquilhos são concebidas tanto para facilitar a decisão dos árbitros, como a dos próprios jogadores.

D - O objetivo é limitar as interpretações subjetivas, para um mínimo absoluto.

E - O objetivo das regras também é, trazer para o jogo um nível de respeito mútuo entre os jogadores que seja óbvio para os espectadores.

F - Lembrar a todos que sendo as decisões dos árbitros indiscutíveis, estes também são falíveis e o erro de julgamento poderá fazer parte do jogo.

AUTORIDADES QUALIFICADAS

A - Este livro de regras foi escrito e editado pelo Conselho de Arbitragem, sob a responsabilidade da Área Desportiva. É submetido a votação e criado no início de cada época pela Direção da FPMFM. Pode ser analisado e alterado por este Órgão.

B - Nos casos de inconsistências ou de situações de maior dificuldade interpretativa, adendas imediatas podem ser propostas pelo Conselho de Arbitragem no decorrer da temporada. Estas alterações devem ser submetidas a votação pela Direção da FPMFM.

C - O uso do livro de regras é da responsabilidade dos árbitros federados, não federados e jogadores.

D - As partidas podem ser arbitradas por elemento qualificado para o efeito, sendo este a entidade certificadora ou arbitrado por indivíduo (árbitro) nomeado entre os presentes. Em caso de dificuldade insolúvel, os juízes e árbitros

da Comissão podem ser convocados. Estes são responsáveis por dar conhecimento da decisão tomada à Comissão Desportiva que, por sua vez, é responsável pela completa divulgação da decisão aos membros.

E - Um árbitro solicitado a meio de um jogo para resolver um problema poderá receber o parecer de outros árbitros que tenham testemunhado o incidente. Se mais de um árbitro estiver presente, o árbitro solicitado atenderá os conselhos do árbitro mais graduado (até Árbitro Principal). Se nenhum árbitro estiver presente, o árbitro solicitado dará continuidade ao jogo, sem atender a qualquer pedido de falta ou golo.

F - Dúvidas, solicitações de esclarecimentos, bem como os pedidos de alterações das regras, devem ser dirigidas ao Presidente do Conselho de Arbitragem. Este, por sua vez, responde perante o Vice-Presidente da Área Desportiva.

G - As penalidades e sanções que envolvam a perda de um jogo ou partida são da responsabilidade dos Árbitros. No caso de uma sanção mais grave, um relatório deve ser enviado pelo delegado do torneio para o Conselho Disciplinar.

H - Estas regras podem ser alteradas ou adaptadas, durante um torneio, em circunstâncias muito excecionais, com o consentimento de um Diretor FPMFM e/ou um Árbitro FPMFM. Contudo, esta premissa de carácter extraordinário deve ser imediatamente comunicada à Área Desportiva e à Direção da FPMFM, para que as alterações sejam ratificadas. Assim não sendo, o torneio pode ser desclassificado do ranking FPMFM.

MATERIAIS E ACESSÓRIOS

MESAS DE JOGO

A - As mesas oficiais são homologadas pela FPMFM. Esta escolha da mesa pode ser modificada na sequência de acordos entre a FPMFM, fabricantes e parceiros.

B - Os organizadores devem fornecer equipamentos competitivos (bonecos em perfeito estado, varões limpos e direitos).

C - Em nenhum caso poderá a superfície da mesa ser lixada, sendo que quem o fizer será penalizado com a exclusão do torneio e obrigado a reembolsar o valor da superfície.

D - Os jogadores são livres para lubrificar o exterior do varão mas não o interior, no caso de barras telescópicas.

E - Os organizadores podem tornar obrigatória a utilização de marcas específicas de produtos de lubrificação e de limpeza. Estes devem ser acessíveis aos jogadores. Nestas circunstâncias, o uso de outra marca irá resultar na exclusão do jogador do torneio.

F - Uso de resina (como utilizado no andebol) ou magnésio ou qualquer produto semelhante sobre a mesa (superfície, punhos, bolas) é estritamente proibido, e pode ser penalizado com a exclusão do torneio.

G - Os organizadores têm a liberdade de proibir todos os produtos considerados perigosos para o equipamento ou para os jogadores.

H - Nenhuma alteração pode ser feita de modo a afetar as características de jogo, do interior da tabela ou dos bonecos, com a exceção do que decorre da manutenção de rotina da mesa.

BOLAS DE JOGO

A - As bolas oficiais são homologadas pela Direção da FPMFM. Um apêndice a este documento será fornecido após a escolha final para a temporada.

B - Num torneio, os jogos devem ser jogados com bolas adquiridas no local do torneio.

C - Todos os jogadores devem ser capazes de fornecer uma bola em bom estado de conservação e em condições para jogos oficiais, podendo utilizá-las em torneios oficiais desde que, seja autorizada pela FPMFM e homologada pela mesma.

PUNHOS

A - Cada jogador pode usar punhos à sua escolha em mesas onde esses punhos podem ser mudados. Os punhos devem caber nos varões, sem causar danos à mesa ou ao jogador.

B - Os movimentos dos jogadores não podem ter ajudas e devem estar desobstruídos. Sistemas mecânicos não são autorizados. Os punhos devem estar firmemente agarrados aos varões nos quais estão instalados.

C - Os organizadores podem decidir que determinados punhos são perigosos e portanto, exigirem que o jogador não os use. A recusa de um jogador para remover os punhos interditos levará à sua exclusão do torneio.

D - Num jogo com múltiplas partidas, os jogadores devem ser capazes de mudar os punhos dentro do prazo estipulado entre jogos, saídas de tempo ou entre os pontos.

ACESSÓRIOS

A - Todos os outros acessórios (luvas, faixas elásticas, mangas de punho antiderrapantes, etc.) estão autorizados a menos que estes sejam entendidos como perigosos para os atletas ou outros participantes.

B - Em nenhum caso a superfície ou os lados da mesa podem ser modificados por acessórios.



REGRAS TÉCNICAS PARALÍMPICAS

A - Jogadores com deficiências físicas congênicas ou adquiridas. Um certificado de incapacidade deve ser emitido pela ITSF ao obter o cartão de sócio ITSF, ou no momento da inscrição para uma partida, a fim de evitar problemas durante a partida ou depois dela. A Comissão Paraolímpica ITSF irá avaliar eventuais exceções a esses regulamentos, analisando cada caso individualmente.

B - Jogadores saudáveis não estão autorizados a participar nas competições que são designadas para jogadores com deficiência, exceto durante eventos para "Integração Desportiva", onde os jogadores capazes e deficientes podem jogar em duplas ou para a mesma equipa.

C - Taça do Mundo (World Cup): um jogador com deficiência, que está autorizado a participar na Taça do Mundo na categoria Disable da Seleção, não pode competir nas outras categorias, uma vez que ele/ela deve escolher em que categorias ele/ela quer jogar.

D - Campeonato do Mundo (World Championship): um jogador com deficiência pode participar em ambas as categorias saudáveis e deficientes simultaneamente, levando em consideração as diferentes regras oficiais ITSF dependendo da categoria em que ele/ela está jogando.

E - Treinadores: um treinador também pode ser um jogador se ele ou ela tem uma deficiência física; se não, ele ou ela só pode ser treinador.

CADEIRA DE RODAS

A - É obrigatório jogar sentado na cadeira de rodas. Cadeiras normais não são permitidas.

B - O uso de materiais adicionais, tais como travesseiros, suportes de rodas, cintos ou cintas com velcro são permitidos para garantir a postura corporal correta e garantir a estabilidade e segurança. Os jogadores podem aplicar qualquer tipo de dispositivo técnico a fim de evitar a curto ou longo prazo lesões no tendão / músculo. Outros artigos desportivos podem ser usados com a permissão da Comissão Paraolímpico ITSF.

C - É proibido ter o osso do quadril (Anterior Superior da Espinha Ilíaca) mais elevado do que as ancas. Isto pode ser medido puxando o varão de 2-5.

D - O punho do varão estendido não deve tocar a coxa do jogador. Deve ser possível passar a mão do jogador entre o punho e a sua coxa.

DISPOSITIVOS E PROTESES

A - Jogadores amputados unilateralmente não podem jogar com a sua prótese.

B - Jogadores amputados bilateralmente só podem usar uma prótese.

C - Jogadores com deficiência Poliomielite podem jogar apenas com os pés colocados nos apoios de pés, excepto em alguns casos, depois de obter a autorização da Comissão Paraolímpica ITSF.

D - Todas as outras deficiências físicas serão avaliadas individualmente pela Comissão Paraolímpica ITSF.

E - Os jogadores que podem controlar um ou ambos os membros inferiores devem manter seus pés no apoio para os pés, enquanto todos os outros jogadores que não conseguem controlar os membros inferiores podem manter os pés, quer por apoios de pés ou no chão.

VIOLAÇÕES

A - Um jogador tem o direito de pedir uma falta sobre um adversário para violações dos regulamentos técnicos. Se não for resolvido, o responsável autorizado do torneio vai julgar se é uma violação. Se o funcionário observa repetição de qualquer irregularidade, a pena é a perda da partida. Se a violação é repetida uma terceira vez, isso irá causar a perda do jogo. A repetição da mesma irregularidade pode levar à desqualificação da competição.

B - Os jogadores precisam ter eventuais exceções aos regulamentos técnicos aprovados pela Comissão Paraolímpica ITSF antes das competições, a fim de evitar ser chamados em violação dos regulamentos.



PARCEIROS DA FPMFM



1. CÓDIGO DE ÉTICA

Qualquer acção de natureza antidesportiva ou antiética durante o torneio, no seu local de realização ou nas áreas circundantes a ele afetas, será considerada uma violação do Código de Ética. O respeito mútuo entre todos os jogadores, árbitros e/ou espetadores é uma exigência. Este deve ser o objetivo de cada jogador e árbitro: para representar a modalidade da forma mais desportiva e positiva possível.

1.1. A penalidade por infracção ao Código de Ética pode ser a perda de um jogo ou partida, a expulsão do torneio e/ou multa. Seja ou não o Código de Ética quebrado, a determinação da sanção adequada para a infracção será da autoria do Conselho de Disciplina da FPMFM ou, se esta não estiver presente, do Diretor do Torneio ou pelo Árbitro Principal.

2. O JOGO

SE JOGADO POR SET'S - Salvo disposição em contrário estabelecido pelo Diretor do Torneio, vence um jogo quem ganhar os 2 primeiros set's do total de três set's. Vence um set quem ganhar as primeiras 3 partidas de um total de cinco partidas. Vence uma partida quem marcar os primeiros 3 de cinco golos. Se houver empate "2 a 2 em golos" na última partida do último set, vence quem conseguir obter 2 golos de vantagem sobre o adversário, ou a primeira equipa ou atleta que marcar o 8º golo, finalizando-se assim o jogo.

No caso de o jogo ser disputado em duas mesas diferentes, o primeiro set será jogado numa mesa de jogo aleatoriamente e o segundo set é jogado na outra mesa de jogo obrigatoriamente. A equipa/atleta terá de posicionar-se em ambas as mesas de jogo, sempre do mesmo lado da tabela, a escolha do lado da tabela é feita por moeda ao ar, antes do início do jogo. O último set, em caso de empate, será jogado da seguinte forma: uma partida em cada mesa alternadamente. Caso se verifique empate "2 a 2 em partidas", a última partida será jogada da seguinte forma: a 1ª bola é jogada na mesa que for escolhida através da equipa/atleta que acertou no lançamento da moeda ao ar, atirada para o efeito, jogando-se depois 2 bolas alternadamente, de cada vez e em cada mesa.

Caso jogado numa só mesa de jogo, trocam de lado da tabela no fim de cada SET.

SE JOGADO POR PARTIDAS - Salvo disposição em contrário estabelecido pelo Diretor do Torneio, vence um jogo quem ganhar as primeiras 6 de 11 partidas. Vence uma partida quem marcar os primeiros 3 de cinco golos. Se houver empate "2 a 2 em golos" na 11ª partida, vence quem conseguir obter 2 golos de vantagem sobre o adversário, ou a primeira equipa ou atleta que marcar o 8º golo, finalizando-se assim o jogo.

No caso de o jogo ser disputado em duas mesas de jogo diferentes, as partidas serão jogadas em cada mesa alternadamente. A equipa/atleta terá de posicionar-se sempre do mesmo lado da tabela, em ambas as mesas de

jogo. A escolha do lado da tabela é feita por moeda ao ar, antes do início do jogo. Caso se verifique empate “2 a 2 em golos” na última partida, esta será jogada da seguinte forma: a 1ª bola é jogada na mesa que for escolhida através da equipa/atleta que acertou no lançamento da moeda ao ar, atirada para o efeito, jogando-se depois 2 bolas alternadamente, de cada vez e em cada mesa.

Caso jogado numa só mesa de jogo, trocam de lado da tabela de 3 em 3 partidas.

- 2.1. O modelo a adoptar é da responsabilidade do Diretor do Torneio e será publicado no cartaz do mesmo.
- 2.2. O Diretor do Torneio pode modificar a quantidade de pontos, partidas e golos jogados por jogo, no decorrer de um Torneio, se o tempo se tornar um fator a considerar devido às transmissões televisivas e gravação de jogos.
- 2.3. Em todos os torneios oficiais ITSF, o número de jogos disputados será anunciado pela Comissão Desportiva ITSF e será publicado no anúncio oficial do torneio ITSF.
- 2.4. A penalização por modificar o número oficial de jogos ou pontos jogados pode ser a perda de um jogo ou a expulsão do torneio de ambas as equipas ou atletas envolvidos.

3. INICIAR UM JOGO

Para iniciar um jogo, a escolha da mesa e do lado da mesa de quem tem a primeira bola de serviço, será feita através do método “moeda ao ar”. Quem acertar no lado da moeda tem direito de preferência. Quem não acertou ficará com a escolha remanescente.

- 3.1. Feita a escolha pela equipa que acertou no lado da moeda, a decisão não pode ser alterada.
- 3.2. O jogo começa oficialmente quando a bola for posta em jogo. (Violações como maldizer, etc., devem ser admoestadas pelo árbitro designado para conduzir o jogo, assim que ele e as equipas estejam presentes na mesa).

4. SERVIR E PROTOCOLO “PRONTO”

Uma bola de serviço é definida como:

- a) Colocar a bola em jogo no varão de 5 bonecos, no seu boneco do meio, no início de um jogo;
- b) Depois de um golo ser marcado ou quando a bola for atribuída a um jogador do varão de 5 bonecos, na sequência de uma infracção das regras. O protocolo “PRONTO” será usado sempre que a bola for colocada no jogo.

4.1. **O SERVIÇO** - O serviço deve começar com a bola parada na figura do boneco do meio do varão de 5 bonecos. O jogador que serve a bola deve então anunciar o protocolo "PRONTO".

4.1.1. Se a bola for servida de uma outra posição que não a figura do jogador do meio e a violação for descoberta antes de a bola entrar na baliza, o jogo deve parar e a bola voltará a ser servida pela mesma equipa. Sendo feito o golo, sem que até lá se detecte a infração, nenhum recurso à validação do golo deve ser feito. A penalidade para violações subsequentes e detetadas é a perda da posse da bola de serviço para o adversário.

4.2. **PROTOCOLO "PRONTO"**

Antes de colocar a bola em jogo, o jogador em posse da bola, deverá perguntar ao adversário se ele está "PRONTO". O adversário direto tem três segundos para responder "PRONTO". O jogador em posse da bola tem agora três segundos para começar a jogar a bola. Ultrapassar estes limites de tempo, será considerado um atraso de jogo (ver Regra 25).

4.2.1. A pena por colocar a bola em jogo antes de o adversário responder "PRONTO" é um aviso e a bola deve ser colocada em jogo na sua posição original. A penalidade para violações subsequentes é a perda da posse, devendo o adversário efetuar o serviço.

4.2.2. Para começar a jogar o jogador deve mover a bola de um boneco para que esta toque outro boneco, mas não pode avançar a bola diretamente a partir do segundo boneco. Depois de contactar o segundo boneco a bola pode ser avançada por qualquer outra figura. O jogador não tem de para a bola ou esperar antes de avançar. Os prazos começam quando a bola contacta o 2º boneco.

4.2.3. A pena para a violação da regra 4.2.2. é o adversário poder escolher se continua a jogar da posição corrente (incluindo o golo) ou servir a bola.

5. **BOLAS DE SERVIÇO SUBSEQUENTES**

Na sequência da 1ª bola de serviço de um jogo, as bolas de serviço subsequentes serão feitas pela equipa que sofreu o golo. No reinício de um set/partida, a equipa/atleta que perdeu o/a anterior, tem direito à primeira bola de serviço.

5.1. Se a bola é servida pela equipa errada e a violação for detetada antes de a bola entrar na baliza, o jogo será interrompido e a bola deve ser servida pela equipa certa. Se for golo e até esse momento nenhuma infração for reclamada, o golo será validado e nenhum protesto será permitido. O jogo deve continuar como se nenhuma infração tenha sido cometida.

5.2. Se a uma equipa é concedida a posse de bola porque a equipa adversária é penalizada por uma infração das regras e posteriormente a bola fica “morta” entre os varões dos cinco bonecos, a bola de serviço pertence à equipa que originalmente serviu a bola (para não beneficiar o infrator).

6. BOLA EM JOGO

Uma vez colocada em jogo, uma bola deve permanecer no jogo até ser rebatida para fora da mesa, ser declarada “morta”, o tempo limite ser declarado, ou um golo ser marcado.

7. BOLA FORA DA MESA DE JOGO

Se a bola sair da área de jogo e atingir os marcadores de golos, iluminação ou qualquer objeto que não faça parte da mesa de jogo, a bola deve ser declarada como estando fora da mesa de jogo. Se a bola bate no topo das barras laterais ou nas extremidades da caixa de jogo e em seguida retorna imediatamente para a superfície de jogo, será considerada em jogo.

7.1. A área de jogo deve ser definida como a área acima da superfície de jogo determinada pela altura dos painéis laterais da caixa. O topo dos trilhos laterais e as extremidades da caixa só serão considerados em jogo se a bola retornar imediatamente para a superfície de jogo.

7.2. Se a bola entrar no buraco de introdução de bola (se houver) e, em seguida, retornar à superfície de jogo continua a considerar-se "em jogo". Se a bola ficar no buraco de serviço é considerada bola morta.

7.3. Se um jogador avança a bola e fizer com que a bola saia da mesa, esta será colocada em jogo, no varão de dois bonecos do adversário. Não é considerado avançar a bola se um jogador defensivo fizer com que a mesma saia fora da mesa de jogo como resultado de um bloqueio ou reação a um passe ou remate.

7.4. Um jogador não pode executar qualquer remate que faça com que a bola sobrevoe os bonecos dos adversários. (ex. “VISTA AÉREA”). Não é considerado falta técnica, se um remate que saia do boneco que detém a posse de bola faz com que esta, ao rebater noutro boneco, tenha uma trajetória aérea.

7.5. A penalização por violar a regra 7.4, é a perda da posse de bola para o adversário servir, com o varão de 5 bonecos.

8. BOLA “MORTA”

A bola deve ser declarada uma bola “morta” quando pára completamente o seu movimento e não está ao alcance de qualquer boneco de nenhum jogador.

8.1. Se a bola é declarada morta em qualquer lugar entre os varões de 5 bonecos, deve ser colocada novamente para ser jogada pelo mesmo varão, da equipa que originalmente serviu a bola. (Ver artigo 4).

8.2. Se a bola é declarada morta entre a área de golo e o varão de 5, deve ser colocada em jogo no varão de 2 bonecos, do local mais próximo da bola morta. O jogo deve continuar, usando o Protocolo "PRONTO" (Veja Regra 4).

8.3. Na área de golo, se a bola está a girar, mas fora do alcance de qualquer boneco, esta não é considerada morta e os limites de tempo ficam suspensos até que a bola pare ao alcance de um boneco, ou caia na situação de bola "morta".

8.4. A bola que é colocada deliberadamente em posição considerada bola "morta", deve ser concedida à equipa adversária, para esta efetuar a bola de serviço. (Exemplo: levar a bola até o fundo da tabela para ficar fora do alcance de qualquer boneco).

9. DESCONTO DE TEMPO ("TIME OUT")

SE JOGADO POR SET'S - Cada equipa pode ter 1 desconto de tempo por PARTIDA, durante o qual os jogadores podem largar a mesa sem deixar o recinto de jogo.

SE JOGADO POR PARTIDAS - Cada equipa pode ter 1 desconto de tempo por PARTIDA, durante o qual os jogadores podem largar a mesa sem deixar o recinto de jogo.

Cada equipa tem direito a dois descontos de tempo por partida em que os jogadores podem deixar a mesa de jogo. Cada desconto de tempo não poderá exceder 30 segundos. Se a bola estiver em jogo, o desconto de tempo só pode ser pedido pela equipa que está de posse da bola. Se a bola não estiver em jogo, qualquer equipa pode solicitar o desconto de tempo.

9.1. Qualquer equipa pode assumir esgotar os 30 segundos, mesmo se a equipa que chamou o desconto de tempo não deseje usá-los na totalidade.

9.2. Em qualquer evento de equipas, uma ou outra equipa podem alternar posições durante um desconto de tempo. (Ver Regra 14.1).

9.3. Um desconto de tempo solicitado no intervalo dos SET'S/PTD'S contará para o número de descontos de tempo limite permitidos no SET/PTD seguinte.

9.4. Um jogador que remova ambas as mãos dos punhos e se desvie completamente da mesa enquanto a bola está em jogo, é-lhe imputado um desconto de tempo.

9.4.1. Um jogador pode tirar as mãos dos punhos para limpá-las antes de um remate, desde que isto não leve mais que dois ou três segundos. Todos os prazos continuam a correr enquanto o jogador limpa as suas mãos. A equipa que defende não deve relaxar se o adversário coloca a (s) sua (s) mão (s) para fora do varão.

9.4.2. Quando a mão/pulso é repostada no varão, um remate ou passe não pode ser tentado até que um segundo tenha decorrido.

9.5. Se a equipa com a posse de bola tentar um remate ou passar imediatamente depois de ter pedido um desconto de tempo, o movimento não contará e a equipa deve ser penalizada com uma distração (Veja a regra 20), em vez de um desconto de tempo.

9.6. Se a equipa com a posse de bola pede um desconto de tempo, enquanto a bola está em jogo e em movimento, o time-out não começará enquanto a bola não estiver completamente parada. Se o tempo de posse de bola expirar antes de a bola estar completamente parada, a equipa será penalizada de acordo com a regra 24.3.

9.6.1. Se a equipa sem a posse de bola pede um time out enquanto a bola está em jogo esta deve ser penalizada com uma distração (ver artigo 20).

9.6.2. Se a bola está em jogo e a movimentar-se quando o desconto de tempo é solicitado pela equipa que imediatamente a seguir sofre golo, este deve contar para a equipa adversária.

9.7. Se uma equipa não estiver pronta para jogar no final do período de 30 segundos do desconto de tempo, a equipa será penalizada com atraso de jogo (ver Regra 25).

9.8. Se uma equipa solicitar mais de 1 desconto de tempo por partida, será avisada e o pedido será negado. Se a equipa estiver em posse da bola e esta estiver em jogo, a equipa adversária tem direito à bola de serviço no varão de 5 bonecos. As solicitações indevidas subsequentes irão resultar na aplicação de uma falta técnica.

9.8.1. Uma equipa que solicite descontos de tempo sem legitimidade, com o intuito de dilatar o jogo, solicite um 2º árbitro durante o jogo e perca o recurso, ou qualquer outra razão dilatória, resultará numa falta técnica contra o prevaricador.

9.9. Quando um jogador recoloca a bola em jogo após um desconto de tempo, outro desconto de tempo não deve ser pedido, antes que a bola tenha deixado o actual varão que detém a posse da mesma. Os 2 varões da defesa (o de 2 bonecos e o do guarda redes), são considerados como se de um se tratasse.

9.9.1. A penalização por violação da regra 9.9 é a perda da posse de bola, para que a defesa adversária a recolque em jogo. A equipa não será penalizada com um desconto de tempo.

9.10. Durante um desconto de tempo, um jogador pode-se aproximar da área de jogo para lubrificar os seus varões, limpar o campo de jogo, etc. A bola pode ser agarrada com a mão, enquanto esta permissão é concedida pelo adversário, sendo devolvida à sua posição original antes de retomar o jogo. Um pedido para mover ou pegar na bola pode ser recusado pela equipa adversária, ou pelo árbitro, se presente na mesa de jogo (por exemplo, quando a bola está perto da área de golo).

9.10.1. Se um jogador pegar na bola após o pedido ser recusado, esta será colocada no varão de 5 bonecos do adversário para efetuar o serviço. Se a bola estiver no limite da área da equipa infratora, um golo será atribuído ao adversário.

9.10.2. Se equipa sem a posse de bola tocar na mesma ou pegar nela sem nenhuma permissão, será penalizada com uma falta técnica.

10. RETOMAR O JOGO APÓS UM DESCONTO DE TEMPO

Na sequência de um desconto de tempo, a bola deve ser reposta em jogo no varão que anteriormente possuía a mesma, aquando o desconto de tempo foi solicitado.

10.1. Se a bola estiver em jogo quando um desconto de tempo é pedido, o jogador possuidor da bola, tem que colocar em prática o protocolo “PRONTO”, antes de a movimentar. O jogador deve mover a bola de um boneco para outro, esperar pelo menos um segundo, antes de a passar ou rematar (Ver Regra 4.2).

10.1.1. Se o jogador possuidor da bola põe novamente as suas mãos nos punhos e esta deixar o varão atual antes do procedimento de recolocar a bola em jogo, como sendo o seu recomeço, o adversário tem a opção de continuar a jogar a partir da posição atual, ou servir a bola.

10.2. Se a bola não estiver em jogo quando o desconto de tempo for pedido, a bola deve ser reposta em jogo pela equipa legalmente autorizada a fazê-lo, de acordo com as regras.

10.2.1. Se o desconto de tempo for solicitado depois de um golo marcado, mas antes da próxima bola de serviço, a bola deve ser atribuída ao varão de 5 bonecos da equipa que sofreu o último golo.

10.3. A penalização por recolocar a bola em jogo ilegalmente, é a possibilidade do adversário escolher a posição atual ou serviço de bola, para a recolocar em jogo.

11. INTERVALO DE TEMPO OFICIAL

Um intervalo de tempo oficial não conta para o desconto de tempo permitido por equipa, por partida. Depois de um intervalo oficial, a bola é reposta em jogo como se de um desconto de tempo regular se tratasse.

11.1. Se um árbitro não estiver presente no início da partida e um litígio ocorrer durante o jogo, cada equipa poderá solicitar um árbitro. Tal pedido pode ser feito em qualquer momento do jogo, desde que a bola esteja parada ou considerada “morta”.

11.1.1. O primeiro pedido por um árbitro é considerado um intervalo oficial.

11.1.2. Se a equipa que defende solicitar a presença de um árbitro, enquanto a bola está em jogo e parada e a equipa ofensiva, ao mesmo tempo, tentar um passe ou remate, o pedido de desconto de tempo será tratado como uma distração da equipa defensiva. Da mesma forma, um pedido de presença de árbitro, enquanto a bola está em movimento, também será considerado uma distração.

11.2. Se o jogo for retomado com um árbitro presente na mesa e qualquer jogador solicitar um segundo árbitro, ser-lhe-á automaticamente imputado desconto de tempo. Esse pedido só pode ser feito durante uma bola “morta” ou quando esta não está em jogo. A pena para o pedido de outro árbitro, enquanto a bola está em jogo, é uma falta técnica.

11.2.1. Se o jogo for retomado com dois árbitros presentes na mesa, qualquer pedido para substituir um dos árbitros, será decidida pelo Árbitro Principal ou pelo Diretor do Torneio. Se o pedido for negado, ao jogador que o solicitou, deve ser atribuída uma falta técnica.

11.3. Uma equipa não pode alternar posições durante um intervalo oficial, excepto se estiverem habilitados de alguma forma a fazê-lo (v. 14).

11.4. Manutenção da Mesa - qualquer manutenção necessária à mesa, tal como troca de bola, apertar bonecos, etc., deve ser solicitada antes do início da partida. A única possibilidade de um jogador poder solicitar manutenção da mesa durante um jogo, será no caso de uma súbita alteração dos acessórios endógenos da mesa, por exemplo um boneco partido, parafuso desapertado ou partido, varões tortos, etc.

11.4.1. Se um boneco é partido quando em contacto com a bola, é declarado intervalo oficial até que o boneco novo seja repostado. O jogo será retomado no exacto sítio onde o boneco se partiu.

11.4.2. Se a iluminação da mesa falhar, o jogo deve parar imediatamente nesse momento (como se de um intervalo oficial se tratasse).

11.4.3. A manutenção de rotina, tal como a lubrificação dos varões, etc., só deve ser feita durante os descontos de tempo e intervalo de jogos.

11.5. Objetos estranhos sobre campo de jogo - se um objeto cair sobre o campo de jogo, este deve ser parado imediatamente, para o objeto ser removido. O jogo deve recomeçar a partir do varão onde a bola se situava aquando da sua paragem. Não deve haver nada nas extremidades da mesa de jogo que possa cair no campo de jogo. Se a bola estava em movimento, esta será reposta em jogo pelo jogador que detinha a sua posse.

11.5.1. Se a bola entrar em contato com um objeto estranho existente no campo de jogo, sem que antes tenha sido notado, o jogo deve parar e o objeto removido. O jogo deve continuar com o varão que possuía a bola aquando da sua interrupção.

11.6. Desconto de tempo para assistência médica - um jogador ou atleta de equipa pode solicitar um desconto de tempo para ser clinicamente assistido. Este pedido deve ser aprovado pelo diretor do torneio, árbitro principal, ou o árbitro da partida, se a necessidade médica for evidente. Eles vão determinar a duração do tempo necessário para recuperar o jogador, até um máximo de 15 minutos. Um jogador que é fisicamente incapaz de continuar a jogar depois deste tempo deve ser excluído da partida.

11.6.1. Se o pedido de um intervalo para assistência médica for negado, ao jogador será imputado um desconto de tempo. O jogador também pode ser penalizado por atrasar o jogo (ver 25), segundo o critério do árbitro.

12. GOLO MARCADO

Uma bola ao entrar na baliza deve contar como um golo, desde que legalmente marcado. Uma bola que entra na baliza, mas retorna para a superfície de jogo e/ou sair da mesa continua a contar como golo.

12.1. Se um golo não for apontado nos marcadores e ambas as equipas concordarem que foi realmente marcado mas que por lapso, não foi registado, o golo conta. Ao contrário, se alguma de ambas as equipas não concordarem que um golo foi marcado e não registado, então o resultado não sofrerá alteração. Após o recomeço do jogo seguinte, não há contestação possível, o golo não será considerado.

12.2. Se há uma controvérsia sobre se a bola entrou na baliza, um árbitro deve ser convocado para tomar uma decisão. Este pode tomar uma decisão com base nas informações recebidas pelos jogadores e/ou espetadores. Se a informação recolhida for inconclusiva o golo não será contabilizado.

12.3. Qualquer equipa que registre intencionalmente a marcação de um golo que realmente não ocorreu, o registo do golo é anulado e ser-lhe atribuída uma falta técnica. Novas violações desta regra será motivo para exclusão do jogo ou partida (a ser determinado pelo Árbitro Principal).

13. LADOS DA MESA DE JOGO

No caso de o jogo ser disputado em duas mesas diferentes, o primeiro set será jogado numa mesa de jogo aleatoriamente e o segundo set é jogado na outra mesa de jogo obrigatoriamente. A equipa/atleta terá de posicionar-se em ambas as mesas de jogo, sempre do mesmo lado da tabela, a escolha do lado da tabela é feita por moeda ao ar, antes do início do jogo. O último set, em caso de empate, será jogado da seguinte forma: uma partida em cada mesa alternadamente. Caso se verifique empate “2 a 2 em partidas”, a última partida será jogada da seguinte forma: a 1ª bola é jogada na mesa que for escolhida através da equipa/atleta que acertou no lançamento da moeda ao ar, atirada para o efeito, jogando-se depois 2 bolas alternadamente, de cada vez e em cada mesa.

Caso jogado numa só mesa de jogo, trocam de lado da tabela no fim de cada SET.

SE JOGADO POR PARTIDAS - Salvo disposição em contrário estabelecido pelo Diretor do Torneio, vence um jogo quem ganhar as primeiras 6 de 11 partidas. Vence uma partida quem marcar os primeiros 3 de cinco golos. Se houver empate “2 a 2 em golos” na 11ª partida, vence quem conseguir obter 2 golos de vantagem sobre o adversário, ou a primeira equipa ou atleta que marcar o 8º golo, finalizando-se assim o jogo.

No caso de o jogo ser disputado em duas mesas de jogo diferentes, as partidas serão jogadas em cada mesa alternadamente. A equipa/atleta terá de posicionar-se sempre do mesmo lado da tabela, em ambas as mesas de jogo. A escolha do lado da tabela é feita por moeda ao ar, antes do início do jogo. Caso se verifique empate “2 a 2 em golos” na última partida, esta será jogada da seguinte forma: a 1ª bola é jogada na mesa que for escolhida através da equipa/atleta que acertou no lançamento da moeda ao ar, atirada para o efeito, jogando-se depois 2 bolas alternadamente, de cada vez e em cada mesa.

Caso jogado numa só mesa de jogo, trocam de lado da tabela de 3 em 3 partidas.

Depois de cada partida ser finalizada as equipas têm no máximo 90 segundos para começar a próxima. Se as equipas estiverem de acordo em mudar de lado da mesa depois da primeira partida, devem continuar a fazê-lo até ao final do jogo. Se decidirem não mudar de lado da mesa depois da primeira partida devem ficar do mesmo lado até ao final do jogo.

13.1. Cada equipa pode utilizar 90 segundos. Se ambas as equipas reconhecerem estar preparadas para continuar a jogar, antes de decorrer a totalidade do tempo permitido, o jogo deve continuar, e o restante dos 90 segundos serão obviados.

13.2. Se uma equipa declarar não estar pronta para jogar no final do período de 90 segundos, a mesma será penalizada com um atraso de jogo. (Veja a regra 25).

13.3. O organizador do torneio poderá requerer que as equipas mantenham o mesmo lado durante a transmissão televisiva de jogos.

14. MUDANÇA DE POSIÇÕES E SUBSTITUIÇÕES

Em qualquer evento de equipas, os jogadores só podem jogar com os dois varões normalmente designados para a sua posição. Depois de a bola ser colocada em jogo, os jogadores devem jogar na mesma posição até um golo ser marcado, uma equipa peça um desconto de tempo, uma falta técnica seja marcada.

14.1. Cada equipa pode alternar posições durante um desconto de tempo, entre marcação de golo e adversário “servir”, intervalo set’s/partidas e antes/depois da cobrança do remate por falta técnica.

14.2. Depois de uma equipa trocar de posições, não pode retomar as posições anteriores até que a bola seja reposta e considerada em jogo e ou seja pedido um time-out. Contudo se a equipa em posse de bola trocar de posições os adversários também o podem fazer apesar de antes também o terem feito.

14.2.1. Uma equipa é considerada trocada de posições, logo que ambos os jogadores estejam nos seus respetivos lugares, de frente para a mesa, independentemente de terem ou não tocado nos varões.

14.3. A troca ilegal de posições enquanto a bola está em jogo, será ajuizada como uma distração e os jogadores devem retornar as suas posições originais.

14.3.1. Em qualquer evento de duplas, qualquer jogador que coloque a sua mão em qualquer varão, normalmente designado como sendo do seu parceiro, enquanto a bola está em jogo, é considerado como uma distração.

14.4. SUBSTITUIÇÕES

SE JOGADO POR SET’S - É permitida 1 substituição durante o SET numa equipa, por um atleta suplente, sempre e apenas no fim de uma partida desse SET. A substituição também poderá acontecer no intervalo do SET, o que ocorrendo, não contará como uma substituição do próximo SET a ser jogado.

SE JOGADO POR PARTIDAS - É permitida 1 substituição por PTD, numa equipa, por um atleta suplente, no fim de cada partida.

Torneios Paralímpicos

Em individual, os jogadores podem mover suas cadeiras de rodas entre as posições de avançado e de defesa e a bola pode ser diretamente avançada sem ter que esperar para o adversário para conseguir a posição. Uma vez que a bola

está parada ou sob controlo do varão de três, o jogador deve esperar pelo adversário para conseguir a sua posição defensiva antes de voltar a jogar. O Protocolo de Pronto deve ser seguido quando retomar o jogo.

14.4 Ao adversário é permitido 3 segundos para chegar de volta e agarrar os varões defensivos e 5 segundos para passar para a posição defensiva antes de o jogo poder continuar. Os jogadores são encorajados a empregar o desportivismo se um adversário requerer mais do que 5 segundos devido a problemas com o movimento da cadeira de rodas.

14.5 A violação desta regra é a perda da posse da bola e deve ser servida pelo adversário no varão de 5 bonecos.

15. GIRAR OS VARÕES

Girar os varões ou na gíria fazer "roleta", é ilegal. A "roleta" é definida como a rotação de qualquer boneco da mesa de jogo, em mais de 360 graus, antes ou depois de rematar a bola. Para se saber se é "roleta", não se adiciona a rotação executada anteriormente ao remate, com a executada posteriormente, isto é, se um boneco em movimento giratório antes de perfazer nesse movimento 360º, tocar a bola, os graus são repostos a zeros.

15.1. Se uma bola é movimentada por um girar ilegal, a equipa adversária terá a opção de continuar a jogar a partir da posição atual ou servir a bola.

15.2. Girar um varão que não movimente e/ou toque a bola, não constitui um girar de varão ilegal. Se o girar de varão de um jogador tocar a bola na direção da sua defesa e entrar na própria baliza, será considerado como golo para a equipa adversária. Girar o varão fora do contato da bola (quando não há a sua posse) não é considerado um girar de varão ilegal, mas pode ser ajuizado como uma distração.

15.3. Se um varão livre girar movido pela força de uma bola que lhe bate num boneco, esse girar será considerado legal (por exemplo: nos Individuais, um remate saído do varão de 2 bonecos que bata no varão de três bonecos).

16. DESLOCAR A MESA

Qualquer deslocamento ou levantamento da mesa enquanto a bola está em jogo, e que faça o adversário perder a bola é ilegal. Simultaneamente pequenos batimentos na tabela como parte de um passe ou remate ou reação ao mesmo não são considerados como deslocação de mesa, a menos que seja usada força excessiva que claramente prejudique o adversário na posse de bola. Deslocações de mesa são acumuladas durante o jogo.

16.1. Tocar ou entrar em contacto com os varões do seu oponente de qualquer forma, que o faça perder a bola, será penalizado exatamente como deslocar ou levantar a mesa. Tocar num varão adversário que não prejudique a posse de bola é considerado como distração.

16.2. Deslocar a mesa ou recuar excessivamente o varão de pois de efetuar o remate pode ser considerado comportamento antidesportivo, se for efetuado de uma forma desrespeitante diretamente para o adversário. Bater com o varão depois de um remate enquanto a bola ainda está em jogo pode ser considerado deslocação da mesa.

16.3. É ilegal para o jogador em posse da bola para bater com o varão na tabela a fim de mover a bola para longe da tabela. Na primeira vez é efetuada uma advertência e violações subsequentes será a perda da posse para o adversário no varão de 5 bonecos. Isto não é considerado uma infração de deslocação de mesa.

16.4. A pena para a primeira e segunda infração de deslocação da mesa é a opção de o adversário continuar a jogar a partir da posição atual, do varão em que a deslocação foi efetuada ou servir a bola. Violações subsequentes serão consideradas faltas técnicas.

17. "REINICIO"

Se um jogador bater com um varão nas tabelas da mesa, que seja suficiente para prejudicar a capacidade do adversário de executar um remate ou passe, mesmo que a sua posse de bola, não tenha sido prejudicada, o árbitro oficial presente, apelará ao "REINICIO" do jogo e o tempo de posse de bola deve ser repostos a zeros. O jogador com a bola não é obrigado a para de jogar, e tem a opção de escolher se a repõe novamente, ou ignora o "REINICIO" e continua a partir da posição atual.

17.1. Uma bola ligeiramente balançando no lugar não é considerado como reinício, a menos que ele se move de sua posição inicial. Um reinício pode ser pedido se a bola estiver presa ou em movimento e se o Árbitro determinar que a capacidade do jogador para controlar a bola ou executar um passe ou remate foi afetada pelo adversário.

17.2. Se um reinício é pedido antes de uma tentativa de passe do varão de 5 bonecos, o árbitro pode julgar que o reinício causou ao jogador a probabilidade de perder a bola ou não completar o passe, e a bola pode ser atribuída de volta ao varão de 5 bonecos ao jogador. Esta não será considerada uma infração de deslocação de mesa.

17.3. Evocar um "REINICIO" não é considerado uma distração, e o jogador com a bola pode rematar imediatamente. A equipa que defende não deve, portanto, relaxar ou olhar para o árbitro ao ouvir a palavra "REINICIO", já que o jogo prossegue.

17.4. Um "REINICIO" causado atrás da bola, não será considerada uma violação de "REINICIO". Deve ser considerada uma violação por deslocamento. (Exemplo: se o jogador avançado é julgado com um "REINICIO" por ter provocado um "REINICIO" ao seu adversário quando o adversário tem a bola no varão de 3 bonecos.)

17.5. Um reinício intencional pela equipa em posse da bola, para efeitos de tentar obter um pedido de redefinição do Árbitro não é permitido. A equipa considerada em violação desta regra deve perder a posse da bola e esta vai ser servida pela equipa adversária (Não conta como uma reinício).

17.6. Depois de uma equipa pedir o seu primeiro reinício num jogo, uma equipa que cause dois reinícios subsequentes durante o mesmo ponto será cobrada com uma falta técnica. Uma vez que o primeiro pedido de reinício é feito, na próxima violação o Árbitro presente chamará "Aviso de reinício " ou apenas " aviso ". Se houver outra violação de reinício na mesma bola na sequência de um aviso de reinício, será marcada uma falta técnica.

17.6.1. Se uma falta técnica é cobrada por infrações de "REINICIO" excessivas, a violação "REINICIO" seguinte, não deve resultar em falta técnica.

17.6.2. Os "REINICIO" são cobrados por equipas, não por jogador e registados por partida, não por jogo.

17.6.3. Se o defensor abanar intencionalmente a mesa de jogo, não será considerado um "REINICIO", mas sim um abanão.

17.7. Nestas mesas é permitido bater o varão para "enganar" o oponente (na gíria "ameaço") e bater os varões (sem que haja deslocação da mesa) em atitude defensiva.

17.8. O batimento dos varões não pode ser constante e caso exista batimento de um varão sem que a bola esteja na sua área de jogo ou para prejudicar o domínio de bola do adversário, será marcado um "REINICIO".

18. INVASÃO DA ÁREA DE JOGO

É ilegal um jogador invadir a área de jogo enquanto a bola está a ser jogada, sem antes ter a permissão da equipa adversária, ou do árbitro, independentemente de tocar a bola ou não. No entanto, esse jogador já o pode fazer, sempre que a equipa adversária ou agentes oficiais o permitirem.

18.1. Uma bola a girar sobre si própria, é considerada "em jogo", mesmo se ela não está no alcance de um boneco. É ilegal invadir a área de jogo para fazer parar o movimento giratório da bola, mesmo que esta por proximidade ou aparência, esteja mais perto do seu boneco.

18.2. A bola que no seu movimento descola do tampo da mesa é considerada em jogo, até que retorne à sua área. É ilegal agarrar uma bola num seu movimento aéreo sobre a mesa.

18.3. Uma bola "morta" é considerada fora de jogo (ver Regra 8). A bola pode ser livremente jogada logo que tenha sido concedida pelo árbitro, ou se nenhum árbitro presente, pela equipa adversária.

18.4. Um jogador pode limpar marcas em qualquer parte da mesa enquanto a bola não está em jogo. Não precisa de pedir a permissão da equipa adversária.

18.5. A penalização por violar qualquer parte desta regra é a seguinte: Se o jogador tem a posse da bola, e a esta está parada - a perda da posse para a equipa adversária para servir. Se o jogador não está na posse da bola ou a bola está em movimento - Falta Técnica. Se um jogador invadir a área de jogo para evitar que a bola entrar na sua baliza, é marcado um golo para a equipa adversária e a bola deve ser servida como se tivesse sido golo.

18.6. Se uma falta técnica é cobrada por um jogador tocar na bola, num voo desta por cima da mesa, o jogo será reiniciado da seguinte forma: se a cobrança resulta em golo, posse de bola para a equipa que o sofreu. Se não resultar em golo a bola será servida pela equipa não infractora.

19. ALTERAÇÕES À MESA

Áreas de jogo - não podem ser feitas alterações que afetem as características do interior da mesa, por qualquer jogador. Isso inclui mudanças para os bonecos, superfície de jogo, amortecedores, etc.

19.1. Um jogador não pode limpar o suor, salivar ou utilizar qualquer substância estranha na sua mão antes de limpar as marcas da bola na mesa. Primeiro é efetuado um aviso e depois marcada uma falta técnica.

19.1.1. Apenas o fabricante recomenda agentes de limpeza ou estes serão fornecidos pela organização do torneio e que podem ser utilizados para limpar a superfície da mesa. Lubrificantes são para ser aplicados nos varões por contagotas ou aplicador de esponja. Não são permitidos lubrificantes de Spray.

19.1.2. Qualquer jogador que utilize alguma substância nas suas mãos para melhorar a sua aderência, deve certificar-se que esta substância não se cole ao tampo da mesa ou á bola. Se isso ocorrer e se a substância afetar a jogabilidade da bola (Exemplo: uma bola revestida com resina) essa bola e quaisquer outras na mesa com as mesmas características devem ser imediatamente limpas ou substituídas. O jogador em violação será penalizado por atraso de jogo e quaisquer violações subsequentes, proibirá o jogador de utilizar a substância para o resto da partida.

19.2. Se um jogador que usa uma substância, como a resina, para melhorar a sua aderência, deixar um depósito nos punhos ao alternar de lado da mesa, deve limpar os punhos imediatamente.

19.2.1. Se o tempo necessário para eliminar a substância for superior a 90 segundos, o jogador será penalizado por atraso de jogo, e o jogador será proibido de utilizar a substância novamente.

19.3. Um jogador não pode colocar nada nos varões, punhos ou exterior da mesa que afete o movimento dos varões (por exemplo: limitação do movimento varão do guarda-redes).

19.4. Um jogador pode alternar os punhos no exterior das mesas, se isso puder ser feito dentro dos tempos limite e sem impedir a capacidade do adversário de mudar de lado entre os jogos. Despender de muito tempo será motivo para considerar atraso de jogo (ver Regra 25).

19.5. Os jogadores estão autorizados a começar cada jogo com bolas novas (se disponível) ou se os jogadores chegarem a acordo para jogar com as bolas da mesa de jogo. Se não existirem bolas novas disponíveis a organização do torneio decidirá a melhor alternativa.

19.5.1. Nova bola - é ilegal um jogador pedir uma nova bola enquanto a bola está em jogo. Durante uma bola morta, no entanto, um jogador pode pedir uma nova bola da prateleira dentro da mesa. Depois de a partida começar é ilegal colocar outra bola na mesa de jogo sem permissão do adversário ou do árbitro.

19.5.2. Ao jogador que pedir uma bola nova enquanto a bola está em jogo, é imputado um desconto de tempo, a menos que o árbitro presente considere a bola não jogável, caso em que o desconto de tempo não será cobrado.

19.6. Salvo disposição em contrário, a penalização pela violação de qualquer parte desta regra, é motivo para a marcação de uma falta técnica.

20. DISTRAÇÃO

20.1. Qualquer movimento ou som (incluindo fones ou aparelhos eletrônicos) feito por um atleta adversário, atrás ou à frente do varão onde a bola está em jogo, pode ser considerado como uma distração. Deve ser considerado distração se o adversário bater no topo da mesa como um gesto de desculpa ou aprovação durante um jogo. Se um jogador acredita que ele está sendo distraído, é da sua responsabilidade chamar um árbitro.

20.2. Golpear o varão de 5 bonecos ou qualquer varão antes e durante o remate é considerado uma distração. Mover o varão de 5 bonecos ligeiramente após o remate executado não é considerado uma distração.

20.2.1. Nas mesas SCORPION, pelas suas características, o gesto técnico "AMEAÇO" (bater o varão de 5 bonecos, antes de executar uma finta e correspondente remate do varão de 3, bater com o varão do guarda redes antes de executar uma finta e correspondente remate do varão de 2), é permitido, desde que não haja deslocação da mesa.

20.3. Falar entre os colegas de equipa enquanto a bola está em jogo deve ser considerado distração.

20.4. É considerada uma distração remover claramente a mão do varão e em seguida, rematar a bola imediatamente. A bola só pode ser rematada depois de ambas as mãos (e / ou de pulso) estiverem nos varões por um segundo completo. Deslizando o pulso no punho não é considerado uma distração, salvo determinação em contrário de um árbitro.

20.4.1. Em individual um jogador não é obrigado a ter ambas as mãos nos punhos por um segundo completo quando faz a transição entre varões. Uma vez que a bola está em posse clara e controle sobre o varão de 3 bonecos, aplica-se a regra 20.4.

20.2. Um jogador que retira as mãos dos punhos (para limpar as mãos, aplicar resina, etc.), enquanto a bola está em jogo é castigado com uma distração.

20.6. Penalização por distração - para a primeira violação de distração, à equipa culpada pode ser aplicada uma advertência, se o árbitro presente considerar a distração como inofensiva. Se um golo for marcado através de um remate resultante de uma distração da equipa ofensiva, o golo não será considerado e a equipa adversária serve a bola. Em todos os outros casos, a equipa adversária tem a opção de continuar o jogo da posição atual; continuar a jogar a partir do ponto onde ocorreu a infração, ou servir a bola. Violações subsequentes podem ser motivo para uma falta técnica.

21. PRÁTICA

A prática da modalidade será permitida em qualquer mesa antes do início da partida e entre os jogos. Assim que comece um jogo a prática deixa de ser permitida.

21.1. Prática é definida como mover a bola de um boneco para outro, ou rematar/passar a bola.

21.1.1. Prática ilegal é julgada pelo árbitro presente à mesa. Movimento involuntário da bola, não constitui prática.

21.2. A penalização por prática ilegal é a perda da posse de bola para a equipa adversária poder servir. Se o jogador não tem a posse, ser-lhe-á atribuído um aviso. Violações subsequentes originarão uma falta técnica.

22. LINGUAGEM E COMPORTAMENTO

Conduta antidesportiva ou observações feitas direta ou indiretamente, por um jogador, não são permitidas. A violação desta regra pode ser motivo para uma falta técnica.

22.1. Chamar a atenção da equipa adversária longe do jogo não é permitido (ver Regra 20). Quaisquer mensagens ou sons produzidos durante uma partida, mesmo que de natureza entusiástica, pode ser motivo para uma falta técnica.

22.2. Maldizer de um jogador não deve ser permitido. A pena por maldizer é uma falta técnica. A persistência de um jogador nesta conduta pode ser motivo para exclusão de jogos e / ou expulsão do local do torneio.

22.3. A utilização de um observador na plateia não será permitida. Além disso, não é permitido que um membro da assistência influencie um jogo por distração de um jogador ou árbitro enquanto a bola está em jogo. A violação desta regra poderá ser motivo para afastamento do infrator do local do torneio.

22.4. A prestação dos treinadores é permitida mas apenas durante os descontos de tempo e entre os jogos.

22.5. O uso de fones nos ouvidos ou algum aparelho eletrónico similar não é permitido enquanto o atleta está em jogo. A primeira violação resulta num aviso. As subseqüentes resultam numa falta técnica.

23. PASSES

Sempre que a bola for capturada/imobilizada por um boneco no varão de 5, para efetuar a passagem para o varão de 3, tem que primeiro passar a bola para um 2º boneco do varão de 5. Não é permitido mesmo que a bola toque no varão de 5 bonecos da equipa adversária.

23.1. Considera-se que a bola calcada contra a tabela também está capturada/imobilizada. A bola parada é aquela que parou completamente, mas não foi imediatamente avançada.

23.1.1. Uma bola cujo movimento foi claramente interrompido pode ser considerada legalmente passada se esta passagem for imediata (por ex. “repique”). Se houver qualquer hesitação antes da passagem, esta deve ser declarada ilegal.

23.1.2. Uma bola que é brevemente calcada ou apertada à superfície de jogo e imediatamente liberada para a frente pode ser legalmente capturada no varão de 3 bonecos, desde que a bola toque 2 bonecos antes de avançar. No entanto, se a bola for calcada ou apertada à superfície de jogo, libertada e passada pelo mesmo jogador, é ilegal.

23.1.3. Não é considerado um passe ilegal do varão de 5 bonecos, se num dos seus bonecos ressaltar a bola para o varão de 3 bonecos da mesma equipa, desde que esse ressalto não tenha sido controlado pelo avançado.

23.1.4. Se a bola for calcada com o calcanhar ou biqueira do boneco antes do movimento de uma passagem, deve tocar um segundo boneco antes que possa ser legalmente capturada pelo varão de 3 bonecos (ou 5 quando o passe for do defesa). No entanto, se a bola bater na frente ou nas costas do boneco, após vir do contacto de outro varão, pode ser legalmente passada com o mesmo boneco.

23.2. Se a bola estiver encostada à tabela, ao alcance dum boneco do varão de 5, o jogador pode dar os toques necessários na tabela oposta para que esta de lá se solte. Se a bola continuar encostada à tabela, ao repicá-la uma terceira vez, deve tocar outro boneco aquando da sua passagem entre varões.

23.2.2. Regra 23.2.1 será contada como uma das duas vezes que a bola é permitida tocar na tabela antes de ser avançada, e o tempo de posse de bola deve continuar a contar.

23.2.3. Armadilha defensiva - se o passe ou remate feito por um adversário é detido contra a parede lateral, não conta como uma das duas vezes que o jogador pode tocar a bola contra a parede para armar o passe e está agora com posse de bola no varão de 5 bonecos.

23.2.4. Após um desconto de tempo, qualquer toque da bola contra a parede antes de tocar um segundo homem, não será imputado às permitidas duas prisões de bola.

23.3. O passe do varão de 2 bonecos ou do varão do guarda-redes para o varão de 5 bonecos da mesma equipa é igualmente regulado pelo ponto 23.1., excepto se a bola parar num boneco opositor, não é considerado um passe, mas uma bola livre que pode ser legalmente capturada por qualquer jogador. A violação de tocar a parede três vezes também não está em causa.

23.4. É legal ter apenas uma mão nos varões quando joga à defesa (exemplo: a mão direita no varão de 5 bonecos). Também é legal usar as duas mãos para movimentar um varão (por exemplo: varão de 5 bonecos à defesa). Comutação excessiva da mão no punho pode ser julgada uma distração.

23.5. Penalidade por passe ilegal - Se uma equipa viola a regra do passe acima prescrito, a equipa adversária tem a opção de retomar o jogo da posição atual ou servir a bola.

24. TEMPO DE POSSE DE BOLA

A posse é definida como sendo a bola que está ao alcance de um boneco. A posse da bola deve ser limitada a 10 segundos no varão de 5 bonecos e 15 segundos em todos os outros varões. O tempo despendido pelos varões da defesa (conjunto guarda redes/varão de 2) é considerado como se fosse apenas um varão.

24.1. Considera-se que a bola avançou, logo que esteja fora do alcance do boneco do varão, quer vá para a frente ou para trás deste. No caso da área da defesa, a bola é considerada avançada, logo que esteja fora do alcance do varão de 2 bonecos e ou que vá para dentro da baliza.

24.2. Uma bola em movimento giratório que está ao alcance de um boneco deve ser considerado em posse do respetivo varão e todos os tempos serão contados. No entanto, se a bola girar e não estiver ao alcance de nenhum boneco, isso já não se verifica. (Ver Regra 8.3)

24.3. Penalização - por atraso do varão de 3 bonecos é a perda da posse de bola para o guarda-redes adversário. A penalidade por atraso em qualquer varão é a perda da posse de bola para o varão frontal adversário servir.

25. ATRASO DE JOGO

O jogo deve ser contínuo, excepto durante os descontos de tempo. Contínuo deve ser definido como não tendo mais de 5 segundos entre a marcação de um golo e o início do protocolo “READY”, com possíveis exceções para jogos televisados. Num jogo multitable os atletas têm 5 segundos para assumir as suas posições entre as mesas. A penalidade por atraso de jogo, só pode ser assinalada por um árbitro.

25.1. Depois de uma equipa ser penalizada por atraso de jogo deve retomar o jogo, no máximo em 10 segundos. Ao fim destes 10 segundos, outro atraso de jogo pode ser assinalado.

25.2. A primeira infração desta regra é um aviso. Infrações posteriores irão resultar na imputação ao jogador infrator de um desconto de tempo. Exemplo: Um jogador é penalizado com atraso de jogo. Se não estiver pronto para recomeçar a jogar após 10 segundos - outro desconto de tempo atribuído. Se mesmo assim ainda não estiver pronto - segundo desconto de tempo atribuído.

26. APRESENTAÇÃO À MESA DE JOGO

Logo que um jogo seja anunciado, ambas as equipas devem comparecer imediatamente perante a mesa designada. Se uma equipa não comparecer na mesa no prazo de três minutos, devem ser novamente anunciados. A equipa, depois de ser anunciada outra vez, deverá comparecer imediatamente junto da mesa, a fim de interromper o processo de exclusão.

26.1. Um aviso é feito a cada três minutos. Penalização para o terceiro aviso e subsequentes é a perda de cada partida até o jogo ser dado por concluído.

26.2. Se uma equipa perdeu todas as partidas, devido aos avisos, começam por escolher ou servir logo que o jogo recomece.

26.3. Aplicar esta regra é da responsabilidade do Director do Torneio.

27. FALTAS TÉCNICAS

Se no decorrer de um jogo oficial com árbitro, uma ou outra equipa, competir num qualquer momento de um jogo, na flagrante disposição de violar as regras do jogo, uma falta técnica poderá ser-lhe averbada.

27.1. Quando uma falta técnica é averbada, o jogo deve parar e o marcador colocará a bola no varão de 3 bonecos, boneco do meio. Apenas o jogador que irá rematar e o jogador que irá defender, estão autorizados a permanecer na mesa. A bola é colocada no boneco do meio do varão de 3 bonecos, o árbitro dá sinal para a marcação e a partir deste momento todas as normas estão em vigor. O atleta marcador tem 3 segundos para o “Pronto”, o defensor 3

segundos para responder. O avançado tem agora 15 segundos para executar o gesto técnico que entender, desde que validamente executado. O defensor utiliza normalmente o varão do guarda-redes e o varão de 2 bonecos, para se defender. Logo após o atacante libertar a bola, o jogo pára e duas situações podem acontecer: é golo e o adversário tem a posse de bola seguinte para “servir”, ou não é golo e o jogo é reiniciado no local de onde a bola foi retirada, aquando da marcação da falta técnica (para não beneficiar o infractor), ou nos casos especificados pelas regras.

27.1.1. Considera-se a falta técnica cobrada, logo após o jogador do varão de 3 bonecos, ter libertado a bola. Considera-se que um jogador defendeu o remate, uma vez que a bola parou em qualquer ponto da área do defensor ou dela se afastou.

27.2. Num remate de falta técnica, a bola deve ser legalmente colocada no jogo antes de ser rematada. Além disso, todas as normas, inclusive limites de tempo e infrações “REINICIO”, continuam a aplicar-se.

27.3. A equipa pode mudar de posições antes e depois do remate da falta técnica, sem ser averbado um desconto de tempo.

27.4. Descontos de tempo podem ser solicitados durante um remate de falta técnica, desde que cumpra com as regras.

27.5. Um golo apontado através dum remate tecnicamente ilegal, não é registado. O jogo deve recomeçar no varão do jogador com posse de bola, na linha de jogadores onde se cometeu a falta técnica ou conforme especificado por regra.

27.6. Se um remate que dê golo finalizar uma partida, a equipa adversária recebe a primeira bola de serviço da partida seguinte.

27.7. Violações de favorecimento, de flagrante natureza intencional, serão castigadas com faltas técnicas adicionais. A terceira falta técnica de qualquer partida deve resultar na perda automática da mesma.

27.8. O árbitro pode anunciar a qualquer momento, após a primeira falta técnica, que nova violação por parte da mesma equipa, pode-lhe causar a perda da partida ou do jogo.

28. DECISÕES DAS REGRAS E RECURSOS

Se uma controvérsia envolver uma questão de julgamento e o árbitro estiver presente no momento dos acontecimentos em discussão, a sua decisão é final e nenhuma apelação pode ser feita. Se a controvérsia envolver uma interpretação das regras, ou o árbitro não estiver presente no momento em que o problema eclodiu, o árbitro

deve tomar a decisão mais justa possível, atendendo às circunstâncias. Decisões desta natureza são passíveis de recurso, mas isso deve ser feito imediatamente e da forma prevista no ponto seguinte.

28.1. Para recorrer de uma interpretação de regras, um jogador deve apresentar esse recurso ao árbitro antes de a bola ser tocada no momento da controvérsia e antes que a mesma esteja de volta ao jogo. Um recurso relativo à perda de um jogo deve ser apresentado antes da equipa que ganhou ter iniciado o próximo jogo.

28.2. Todos os apelos a interpretação de regras serão considerados pelo Árbitro Principal e (se presentes), pelo menos, dois Árbitros Assistentes. Se estiver presente o Presidente do Conselho de Arbitragem este será responsável em último caso pela interpretação das regras de jogo. Todas as decisões sobre os recursos são definitivas.

28.3. Uma equipa que faz um apelo de interpretação de regras de natureza óbvia, ou uma equipa que questione as decisões de um árbitro, ser-lhe-á averbado um desconto de tempo. Além disso, a equipa também pode ser penalizada por atraso de jogo, dependendo do critério do árbitro.

28.4. Discutir com um árbitro durante um jogo não será permitido. A violação desta regra será tratada como uma penalização por atraso de jogo e/ou uma violação do código de ética.

29. REGRAS DO VESTUÁRIO

Os jogadores que desejem competir num evento homologado pela FPMFM devem usar traje desportivo adequado e manter-se ao mais alto nível de aparência pessoal e profissional. A aplicação do código de vestuário é da responsabilidade do Diretor do Torneio, do Árbitro Principal e/ou um membro da Comissão Desportiva da ITSF.

29.1. Vestuário desportivo aceitável consiste em casaco e calças mais quentes, camisas de atleta, t-shirts desportivas, camisolas pólo e sapatilhas. Bonés desportivos, viseiras, pulseira de limpar o suor e lenços desportivos também são aceitáveis.

29.2. Os trajes proibidos incluem roupas com frases profanas, tops, jeans de qualquer espécie, bem como calças e bermudas de bolsos, calças ou calções de licra. Chinelos, sandálias e sapatos não desportivos são igualmente proibidos.

29.3. Os jogadores são incentivados a ter o logótipo da federação de forma clara e visível na sua camisola e casaco. Isso é obrigatório para os jogadores de top do Ranking.

29.4. A pena por violar o código de vestuário pode ser a perda de uma partida ou jogo. Se um jogador está em violação do código de vestuário durante uma partida ele deve reequipar-se de forma aceitável, antes do jogo poder continuar e a equipa será averbado um atraso de jogo (ver Regra 25).

30. DIRETOR DO TORNEIO

A administração do torneio é da responsabilidade do Diretor do Torneio. Isto inclui fazer os sorteios, programar os eventos, calendário jogos, etc. A decisão do director do torneio em tais assuntos é final.

30.1. Todos os assuntos relativos às regras do jogo (nomeação de árbitros, análise de recursos, etc.) devem ser da responsabilidade da Comissão de Arbitragem ou Árbitro Principal. O diretor do Torneio é responsável pela nomeação do Árbitro Principal.

30.2. Em qualquer torneio oficial ITSF, o director do torneio é subordinado da Comissão Desportiva da ITSF.

31. EVENTOS PARALELOS

31.1. Guerra de Guarda-Redes

A Guerra de Guarda Redes ou Baliza a Baliza, é uma especialidade em que os varões de 3 e 5 bonecos estão levantados e os atletas rematam um contra o outro na posição de guarda-redes.

31.1.1. O Serviço

Para começar o jogo, a bola deve ser movido de um boneco para outro, mas não pode ser adiantado diretamente a partir do segundo boneco. Depois de contactar o segundo boneco, a bola pode ser avançada diretamente por qualquer outro boneco.

O jogador não tem que parar a bola ou esperar antes de avançar a mesma. A bola é considerada em jogo e os prazos começam no momento em que a bola contacta o segundo boneco.

A violação é perda da posse de bola.

31.1.2. Posse de bola

Um jogador é considerado estar em posse de bola quando esta está ao alcance do varão dos 2 bonecos. Posse na área de baliza estende-se desde a extremidade do varão de 2 bonecos até á linha de golo. O centro da mesa é a restante área jogo.

Durante o jogo, se a bola sair para fora da mesa ou se ficar morta entre o varão de dois bonecos e guarda-redes, esta será colocada em jogo pelo adversário do jogador que teve a última posse de bola.

Se a bola ficar morta na área do guarda-redes, deve ser colocada de volta em jogo a partir da área do guarda-redes onde a bola parou.

Uma bola que bate qualquer varão, boneco, ou fique no centro da mesa ainda é considerada em jogo. Os varões não afetam a posse de bola.

31.1.3. Limites de Tempo

Uma vez que a bola é colocada em jogo, o jogador tem um limite de 10 segundo tempo para avançar com a bola. Se a bola pára por mais de três segundos, ou é calcada por mais de um segundo, ele deve tocar um outro boneco antes de poder ser legalmente avançada. A violação de qualquer parte desta regra é perda de posse de bola para o jogador adversário.

31.2. Quatro para Quatro

Quatro para Quatro é uma especialidade com quatro atletas em cada lado da mesa controlando um varão cada um com apenas uma mão. Os atletas não podem trocar as mãos uma vez que a bola esteja em jogo.

31.2.1. Mudança de Posições

Se uma equipa marca um golo, eles devem girar posições antes que a bola seja colocada em jogo. O jogador no varão de 3 deve deslocar-se para guarda-redes resto dos jogadores devem avançar uma vara.

Uma equipa pode alterar suas posições antes do início da partida ou entre os jogos. Uma vez que o jogo tenha começado, as equipas devem manter a mesma ordem de rotação para o resto do jogo.

31.2.2. Remates Legais

O jogo é jogado ao estilo Rollerball, ou seja, uma bola não pode ser calcada por mais de três segundos ou parada por mais de um segundo. Há um limite de tempo 10 segundos por varão.

Uma vez que a bola está parada ou presa deve tocar outro boneco antes de poder ser legalmente avançada.

Se um golo é marcado de forma ilegal, a bola deve ser servida pela equipa adversária.

31.3. Duas Bolas Rollerbal

Duas Bolas Rollerbal é uma especialidade que é jogada com duas bolas servidas simultaneamente para o início do jogo.

31.3.1. Limites de Tempo

Não há um limite de tempo 10 segundos por varão e a bola não pode ser calcada ou parada por mais do que um segundo.

Se a bola está calcada ou parada por mais de um segundo completo com duas bolas em jogo, ambas as bolas devem ser servidas novamente. Se houver apenas uma bola em jogo, ela será servida pela equipa adversária.

Um remate pode ser marcado diretamente a partir de uma posição de bola calcada ou parada se for feito imediatamente e dentro do limite de um segundo tempo.

31.3.2. Serviço de Bola

Se houver um buraco de serviço, cada avançado deve servir uma bola pelo buraco á contagem de três. Ambas as bolas devem bater no campo de jogo dentro de um segundo de diferença uma da outra.

Se nenhum buraco de serviço existir, ambos os jogadores de defesa devem libertar simultaneamente a bola do canto perto da área do guarda-redes dentro de um segundo á contagem de três.

Se a bola for para fora da mesa, sem nenhum golo ser marcado, ambas as bolas devem ser servidas novamente. Caso contrário, a equipa marcou em último deve servir a bola restante.

31.3.3. Golos

Se cada equipa marcar um golo, em seguida, nenhuma equipa recebe um ponto. Duas bolas são servidas novamente.

Se uma equipa marcou o primeiro golo, eles podem parar o jogo a qualquer momento pois têm o controlo da segunda bola e escolher marcar um ponto. Se uma equipa optar por marcar o ponto, duas bolas são servidas para começar o próximo ponto.

A equipa que marcar os dois golos recebe dois pontos e duas bolas são servidas novamente para começar o próximo ponto.

Um remate que vai "dentro e fora " da baliza não conta como um golo marcado em Duas Bolas Rollerball e o jogo continuará.

31.4. Remates de Avançados

Remate de avançados é uma especialidade individual onde os atletas alternadamente marcam faltas técnicas (Penalty), um contra o outro no varão de bonecos.

31.4.1. Bola em Jogo

O primeiro remate do jogo é determinado por moeda ao ar, com disparos subsequentes alternadamente entre os jogadores para o resto do jogo.

Para começar cada remate, o jogador com a posse deve seguir o protocolo Pronto da ITSF para colocar a bola em jogo. Qualquer violação irá resultar na perda de posse de bola.

31.4.2. Remates

A bola é considerada rematada uma vez que deixa o varão de 3 bonecos para a frente. A bola é considerada ter sido defendida quando a bola parou completamente ou tenha deixado a área do guarda-redes.

31.4.3. Limites de Tempo

Os jogadores têm um limite de tempo de 15 segundos. Os prazos começam um segundo após a bola ter tocado o segundo boneco.



REGRAS DE JOGO INTERNACIONAIS

INTERNATIONAL RULES OF THE GAME

