

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

geral@fpm.pt | www.fpm.pt



FPMFM

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA



REGRAS DE JOGO NACIONAIS NATIONAL RULES OF THE GAME



ITSF

● ● ● ● ● international table soccer federation





Índice

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

PREFÁCIO	3		
INTRODUÇÃO	4		
AUTORIDADES QUALIFICADAS	4		
MATERIAIS E ACESSÓRIOS	5		
1. CÓDIGO DE ÉTICA	7		
2. ELEMENTOS INTERVENIENTES	7		
3. INÍCIO DO JOGO	7		
4. LIMITE DE TEMPO COM POSSE DE BOLA	8		
5. BOLA MORTA	8		
6. INTERVALO	9		
7. MUDANÇA DE POSIÇÕES	10		
8. TROCA DE CAMPO (LADO DA TABELA)	10		
9. BOLA ENTRA E SAI DA BALIZA	10		
10. GIRAR E ROLAR OS JOGADORES EM CONTACTO COM A BOLA	10		
11. TOCAR NOS BARÕES DOS ADVERSÁRIOS	10		
12. METER A MÃO DENTRO DA BALIZA PARA EVITAR GOLO	10		
13. LIVRE DIRETO	11		
14. SUBSTITUIÇÕES	11		
15. ASSISTÊNCIA MÉDICA	11		
16. ALTERAÇÕES PARA A MESA	12		
17. PRÁTICA	12		
18. LINGUAGEM	13		
		19. FESTEJO DE GOLOS	13
		20. MOVIMENTOS CONSTANTES E BRUSCOS COM OS BARÕES	13
		21. AQUECIMENTO	13
		22. FALTAS DE COMPARÊNCIA	14
		23. HORÁRIOS	14
		24. DISCIPLINA	14
		25. BOLETIM DE PROTESTO	14
		26. FUNCIONAMENTO DAS MESAS DE MATRAQUILHOS	15
		27. RELÓGIO DIGITAL	15
		28. COIMAS ATRIBUIDAS A EQUIPAS PELA ATRIBUIÇÃO DE CARTÕES	15
		29. FOLHA DE JOGO	15
		30. RESULTADO	15
		31. GRANDE PENALIDADE - PENALTY	15
		32. ATLETA CAPITÃO	16
		33. DECISÕES DAS REGRAS E RECURSOS	16
		34. REGRAS DO VESTUÁRIO	17
		35. DIRETOR DO TORNEIO	17

ITSF
international table soccer federation

PARCEIROS DA FPMFM



PREFÁCIO
PRESIDENTE DO CONSELHO DE ARBITRAGEM



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

ITSF
●●●● international table soccer federation

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.

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.



1. CÓDIGO DE ÉTICA

Qualquer ação 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 espectadores 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 infração 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 infração será de autoria do Conselho de Disciplina da FPMFM ou, se esta não estiver presente, do Diretor do Torneio ou pelo Árbitro principal.

2. ELEMENTOS INTERVENIENTES

2.1. Diretores e Delegados Desportivos que organizam as provas, árbitros que impõem as leis de jogo, duas equipas constituídas no mínimo por dois atletas cada e equipados de acordo com o estipulado pela FPMFM. Uma mesa de matraquilhos com dimensões e outras características homologadas onde importa destacar que apenas a superfície de jogo, as tabelas, as balizas, a bola de jogo e os jogadores de jogo, constituem zona de jogo.

MARCAÇÕES NUMA MESA DE MATRAQUILHOS:

Legenda:

1. Ponto Central
2. Linha do Meio Campo
3. Linha Lateral
4. Arco Circulo da Grande Penalidade
5. Grande Penalidade
6. Linha de Baliza
7. Área de Baliza



3. INÍCIO DO JOGO

3.1. O início do jogo é efetuado com moeda ao ar pelo árbitro ou entre os dois capitães de equipa para a escolha de campo (lado da tabela) ou bola. A equipa visitada será aquela que acertou no lado da moeda. O jogo iniciar-se-á pela equipa que ficou com a escolha da bola. Os atletas devem cumprimentar os seus adversários no início e no final de cada jogo (desportivismo).

3.2. Uma vez feita a escolha de campo ou de bola, esta decisão não poderá ser mudada.

3.3. O jogo terá o seu início oficial quando a bola de jogo estiver colocada no terreno de jogo e seja colocado em prática o protocolo PRONTO.

3.4. A bola de jogo será a que for colocada pela organização na mesa de jogo. O jogo poderá ser disputado com a presença de um árbitro, não sendo obrigatório. Na defesa a bola somente poderá ser colocada pelos atletas que estão a jogar nessa posição e o mesmo se passa em relação aos atletas atacantes. A bola para ser bem aplicada na defesa terá de ser colocada numa das extremidades da linha de baliza.

3.5. Em caso de golo, a bola é reposta pelo atleta defensivo da equipa que sofreu o golo.

3.6. No caso de a bola sair para fora da mesa de jogo, esta será reposta na extremidade da linha de baliza da equipa que anteriormente sofreu um golo e terá de ser reposta pelo atleta defensivo da equipa. Caso aconteça na primeira bola de jogo, esta terá de ser colocada na baliza oposta à última reposição de bola. Para isto basta que a bola entre em contacto com um dos atletas ou na superfície externa da mesa de jogo.

3.7. Uma bola mal colocada não será válida, tendo de ser novamente reposta de forma correta.

3.8. Em caso de dúvida ou de infração duvidosa, os atletas devem parar o jogo e chamar o árbitro, antes de uma próxima jogada.

4. LIMITE DE TEMPO COM POSSE DE BOLA

4.1. Após uma bola ser colocada na linha de baliza, as equipas têm dez (10) segundos para a jogar para fora da sua área defensiva. No caso de esta tocar nos jogadores da equipa adversária, esta tem mais dez (10) segundos, e assim sucessivamente.

4.2. Após a bola ter sido corretamente colocada em jogo, o atleta ofensivo só poderá ter a bola retida nos jogadores, o máximo de quinze (15) segundos. No caso de exceder este tempo será considerada uma atitude de antijogo, tendo o árbitro que marcar a respetiva falta, advertindo o atleta e colocar a bola numa das extremidades da linha de baliza da equipa adversária. O pedido do cronómetro só poderá ser efetuado pelo árbitro no caso de este achar que o jogo está a ser muito demorado e por intermédio da organização, caso, o jogo possa estar a interferir em possíveis atrasos para os próximos jogos.

5. BOLA MORTA

5.1. Uma bola será declarada “bola morta” quando pára o seu movimento completamente, não estando ao alcance de qualquer jogador.

5.2. Na Defesa a bola será repostada pelo atleta defensivo na sua área, no Meio Campo a bola será ganha pela equipa contrária que fez a última reposição de bola e no Ataque a bola será ganha pela equipa adversária.

5.3. Toda a bola repostada terá de ser efetuada com a máxima garantia de que a equipa adversária está pronta para jogar. (esta regra rege-se não apenas a bolas mortas).

5.4. Uma bola que esteja a girar não é considerada bola morta. Esta para ser considerada tem de estar completamente parada.

5.5. Mexer bruscamente com os barões, arrastar ou levantar a mesa para a bola não parar, é considerada falta. A bola será repostada na linha de baliza da equipa adversária. O atleta será advertido pelo árbitro.

6. INTERVALO

6.1. No final de cada set haverá um intervalo de três (3) minutos. Será autorizado aos atletas ou às equipas apenas um intervalo para cada uma das partes e somente no final de um set. O limite máximo de intervalo é de três (3) minutos. O intervalo apenas poderá decorrer durante este tempo limite, caso contrário, os atletas serão admoestados pelo árbitro.

6.2. Pedir intervalo, durante uma partida ou set, não é autorizado.

6.3. Durante os intervalos os atletas devem manter-se no local de jogo, sentando-se na sua mesa de apoio ao jogo. Contudo poderão ir ao WC, sem exceder o limite de tempo, mas sempre com a autorização do Árbitro ou Diretor Desportivo, caso contrário, poderão ser admoestados pelos mesmos.

6.4. No caso de uma equipa ou atleta exceder o limite de tempo, serão advertidos mediante o tempo da demora dos dois elementos da equipa, ou apenas para o atleta que excedeu o limite de tempo.

6.5. Um atleta ou uma equipa se abandonarem o jogo, serão excluídos automaticamente da competição. Em relação a um atleta, este poderá ser substituído. Em ambas as partes serão alvo de sanções disciplinares. Em caso de abandono, a equipa adversária vence o jogo pelo resultado máximo, em set's, partidas e golos.

6.6. **Bebidas Alcoólicas** - Nos intervalos, os atletas não poderão ingerir bebidas alcoólicas, caso contrário, serão admoestados pelo árbitro. No desenrolar dos jogos, os atletas só poderão ingerir água, sumos ou bebidas energéticas. Um atleta se apresentar sintomas de ter ingerido álcool em demasia, (estado de embriaguez) será severamente punido e automaticamente proibido de efetuar qualquer jogo.

6.7. **Telemóvel** - É expressamente proibido atender o telemóvel durante o jogo e tem de o ter desligado ou em silêncio. Não deverá estar na mesa de apoio ao jogo, caso contrário, será admoestado pelo árbitro.

6.8. Poderão levar para os jogos malas desportivas com os seus acessórios (toalhas para se limparem, luvas, equipamento alternativo) e bebidas energéticas.

7. MUDANÇA DE POSIÇÕES

7.1. Só é permitida a troca de posições dos atletas (defesa - ataque e vice versa) no final de cada partida.

8. TROCA DE CAMPO (LADO DA TABELA)

8.1. Em cada set, antes do reatamento do jogo, as equipas obrigatoriamente têm de trocar de campo, ou seja, trocam para o lado oposto da tabela em que iniciaram o jogo. Em caso de iniciarem o jogo sem trocarem de campo por esquecimento do árbitro e das equipas, o jogo continua como está e no final do set trocam de campo.

8.2. Após a troca de campo, a bola desta vez será da equipa adversária e assim sucessivamente.

9. BOLA ENTRA E SAI DA BALIZA

9.1. Não é considerado golo e o jogo continua normalmente.

10. GIRAR E ROLAR OS JOGADORES EM CONTACTO COM A BOLA

10.1. É ilegal. Se girar ou rolar os jogadores defensivos será automaticamente marcada uma Grande Penalidade. No caso de girar ou rolar os jogadores do meio campo e os atacantes, em que este dê mais do que uma volta completa será marcado um Livre Direto. Girar e rolar os jogadores sem contacto com a bola, fica ao critério do árbitro (poderá advertir o atleta e/ou marcar a respetiva falta, esta no caso de ter sido efetuada com o propósito de destabilizar o adversário). Girar ou rolar o Guarda-Redes, será marcado uma Grande Penalidade. Contudo os atletas poderão jogar a bola com a cabeça e fazer fintas com a mesma. No individual é permitido o girar e rolar do guarda-redes.

11. TOCAR NOS BARÕES DOS ADVERSÁRIOS

11.1. No caso de ser propositado o atleta será expulso do jogo, admoestado com o cartão vermelho, havendo lugar á marcação de um Penalty. No caso de ser despropositado será marcada a respetiva falta, Livre Direto e cartão amarelo. É proibido um atleta colocar as mãos nos barões do seu atleta de equipa, caso contrário, será advertido pelo árbitro, marcada a respetiva falta, ficando ao critério do mesmo se é falta para Grande Penalidade ou para Livre Direto.

12. METER A MÃO DENTRO DA BALIZA PARA EVITAR GOLO

12.1. O atleta que cometer a infração será expulso do jogo com cartão vermelho, sendo marcado uma Grande Penalidade.

12.2. O árbitro coloca a bola no ataque da equipa prejudicada, e a equipa adversária só poderá defender o remate com o guarda-redes. Os jogadores da defesa têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas.

13. LIVRE DIRETO

13.1. A bola será colocada pelo árbitro, no meio campo, perto do jogador de campo que irá converter o livre. O jogador de campo será escolhido pela equipa que irá converter o mesmo.

13.2. O atleta que converter o livre só o pode marcar com a autorização do árbitro.

13.3. Os jogadores do meio campo da equipa adversária têm de estar bem levantados, só podendo intervir a defesa e o guarda-redes. Os atacantes da sua equipa também devem de estar bem levantados. O livre tem de ser marcado em direção à baliza adversária, não podendo passar a bola para os atacantes nem dar mais um toque na bola, caso contrário, será falta. A bola será reposta na baliza adversária.

14. SUBSTITUIÇÕES

UMA EQUIPA PODE SUBSTITUIR UM ATLETA NOS SEGUINTE CASOS:

14.1. Entrar para o lugar de um companheiro que foi advertido com cartão vermelho.

14.2. Substituir um companheiro lesionado. Este não poderá jogar mais neste jogo, devido à sua lesão contraída no mesmo.

14.3. No final de cada partida.

14.4. O atleta suplente ficará fora do recinto de jogo. Não poderá falar com os colegas de equipa nem se pronunciar sobre qualquer problema decorrente no jogo (somente no intervalo e fora do recinto de jogo). Para haver substituição o atleta a ser substituído tem que pedir autorização ao árbitro. No caso de o árbitro não tomar conhecimento da substituição, o atleta que entrou será advertido com cartão amarelo.

14.5. Uma equipa poderá levar todos os seus três (3) elementos para a prova.

15. ASSISTÊNCIA MÉDICA

15.1. No caso de ser necessária a assistência médica, o jogo deverá ser parado com a autorização do árbitro, e ser prestada a devida assistência.

15.2. Se a lesão persistir terá de ser substituído. Este não poderá voltar a jogar neste jogo.

15.3. Em caso de substituição, se a equipa não tiver mais nenhum atleta, perde automaticamente o jogo.

16. ALTERAÇÕES PARA A MESA

16.1. As mesas de jogo têm de ser homologadas pela FPMFM.

16.2. Um atleta não pode limpar o suor á mesa com as mãos, ou cuspir para o chão, ou outra qualquer substância nas mãos e esfregar nas mesas ou punhos.

16.3. É ilegal o uso de produtos nas mesas de jogo e nas mãos, que não sejam autorizados pela FPMFM.

16.4. É permitido o uso de luvas e fitas próprias, tendo estas de ser autorizadas pela FPMFM.

16.5. As bolas poderão ser mudadas apenas por outras da FPMFM e nunca pelas das equipas que possam ter em sua posse.

16.6. A bola que está em jogo só pode ser trocada com autorização do árbitro.

17. PRÁTICA

17.1. Qualquer brincadeira colocará em causa o aquecimento. Depois de entrarem para o recinto, os atletas devem ser desportistas, responsáveis e profissionais.

17.2. É expressamente proibido jogar apenas com uma mão. Corre o risco de ser admoestado pelo árbitro.

17.3. Depois de uma bola ser colocada na linha de baliza e o atleta falhar o remate, o passe ou o chuto, esta terá de ser devolvida ao mesmo, mas somente pela primeira vez. Na segunda tentativa se falhar, o adversário pode inclusive marcar golo. O jogo continúa após este falhanço. Contudo, o atleta se falhar o remate, o passe ou o chuto mas tocar na bola, mesmo que seja da primeira vez esta é válida.

17.4. Caso uma bola entre indevidamente numa das balizas, o árbitro procederá á reposição de uma nova bola de jogo.

17.5. Caso um atleta por qualquer motivo e sem autorização do árbitro pegue na bola de jogo com a mão para a retirar, será automaticamente advertido pelo árbitro e punido pelo mesmo. Será marcada uma Grande Penalidade.

16.6. Uma bola que esteja encostada à tabela e os atletas façam com o propósito de a atracar contra a mesma de modo a que esta seja disparada rapidamente, serão advertidos com cartão amarelo e falta. A bola será colocada na linha de baliza da equipa adversária.

18. LINGUAGEM

18.1. Qualquer gritaria ou sons durante a partida ou de natureza entusiástica, que não sejam com o maior rigor desportivo, serão advertidos pelo árbitro.

18.2. Neste ponto prevalece também a regra para os espectadores.

18.3. Os atletas das equipas poderão falar entre ambos com o maior e devido respeito, mas nunca com os atletas das equipas adversárias.

18.4. Não está permitido aconselhar nenhum atleta ou equipa durante a partida. Se depois de pedido ao espectador, pelo árbitro ou diretor, o mesmo continuar a incorrer nessa atitude anti desportiva, a organização deverá solicitar que abandone a área de jogo.

18.5. As equipas/atletas não poderão discutir com o árbitro, ou com os adversários, sob pena de serem penalizados pelo mesmo e pela FPMFM.

19. FESTEJO DE GOLOS

19.1. É permitido às equipas o festejo de golos, mas sempre com o maior respeito pelo adversário.

19.2. Em casos anormais, em que não seja correta a conduta desportiva, os atletas serão advertidos pelo árbitro.

20. MOVIMENTOS CONSTANTES E BRUSCOS COM OS BARÕES

20.1. É expressamente proibido. Efetuar movimentos constantes e bruscos com os barões é considerada falta e marcado o respetivo Livre Direto, sendo o atleta que cometeu a infração, advertido pelo árbitro.

20.2. No caso de o atleta levantar a mesa ou arrastar a mesma propositadamente, o árbitro terá de o advertir com extremo rigor e sancionar o mesmo com a marcação de uma Grande Penalidade. Em caso de ser despropositado, o atleta terá de ser advertido pelo árbitro.

20.3. Quando um atleta atacante tiver em sua posse a bola, os atletas adversários não podem fazer quaisquer movimentos, muito menos constantes e bruscos contra a tabela caso contrário, serão advertidos pelo árbitro e punidos com a marcação de uma Grande Penalidade.

21. AQUECIMENTO

21.1. As equipas têm direito a três (3) minutos para aquecimento, antes do início do seu primeiro jogo.

21.2. Terá sempre que decorrer no período de tolerância de dez (10) minutos.

21.3. Se a equipa chegar e não se apresentar até no mínimo cinco (5) minutos antes de terminar o período de tolerância, perde o direito ao aquecimento.

22. FALTAS DE COMPARÊNCIA

22.1. Considera-se falta de comparência, não estar presente à hora marcada para o jogo ou após a sua chamada, ou apresentar-se apenas com um atleta.

22.2. A equipa perderá o jogo pelo resultado máximo em partidas, golos e set's.

22.3. Em ambos os casos se o fizer por conduta antidesportiva ou por alegado favorecimento, a organização desportiva terá que remeter à Direção e estes por sua vez, pronunciarem-se sobre este assunto. No caso de faltarem as duas equipas, estas por sua vez serão desclassificadas e sem qualquer pontuação.

23. HORÁRIOS

23.1. As equipas têm dez (10) minutos de tolerância após a sua chamada e hora de jogo.

23.2. Caso a equipa não se apresente dentro da hora de jogo e tolerância estabelecida, passará a disputar o seu apuramento/torneio com uma derrota.

24. DISCIPLINA

24.1. O regulamento disciplinar utilizado será o da FPMFM, com poderes para o fazer cumprir em caso de faltas, cuja natureza e conseqüente punição esteja perfeitamente definida naquele.

24.2. O Diretor Desportivo poderá e tem o direito de desclassificar de uma competição, qualquer atleta ou equipa com a conseqüente perda de direito ao prémio, por conduta antidesportiva ou por uso de táticas que vão em detrimento da prova.

25. BOLETIM DE PROTESTO

25.1. No caso de um atleta ou uma equipa querer efetuar um protesto junto da FPMFM terá que preencher o Boletim do mesmo e fazê-lo em 24 horas após o ocorrido, juntamente com a quantia de 50,00 €, caso contrário não será válido, em qualquer dos casos. No caso de ser dada razão a quem efetuou o protesto, a quantia será reembolsada.

26. FUNCIONAMENTO DAS MESAS DE MATRAQUILHOS

26.1. Qualquer problema na mesa de jogo relativamente ao seu funcionamento, a organização deverá ser imediatamente informado, para proceder à resolução do problema.

27. RELÓGIO DIGITAL

27.1. Os clubes e a FPMFM deverão ter um relógio digital em todas as competições, quer regionais, distritais ou nacionais.

27.2. O relógio digital é para evitar problemas devido aos atrasos de horário que possam existir.

28. COIMAS ATRIBUÍDAS A EQUIPAS PELA ATRIBUIÇÃO DE CARTÕES:

- Cartão Amarelo - 1,00 €
- Cartão Vermelho - 5,00 € a 50,00 €, exclusão da competição ou da FPMFM, dependendo sempre da gravidade com que foi admoestado.

28.1. Um atleta sendo admoestado com dois cartões amarelos, será penalizado de seguida com o cartão vermelho (exclusão do jogo). Vermelho Direto poderá ser aplicado, em caso de extrema gravidade.

29. FOLHA DE JOGO

29.1. No final do jogo, os capitães de equipa devem assinar a folha de jogo e o capitão da equipa vencedora deve entregar a mesma na mesa da organização, entregá-la ao árbitro ou ao Delegado Desportivo. A folha de jogo será preenchida pelo árbitro no início e no decorrer do jogo.

30. RESULTADO

30.1. Refere-se ao número de partidas ganhas e perdidas. O máximo será de 4 partidas ganhas por set. Refere-se ao número de set's ganhos e perdidos, que será no máximo de 3 set's e refere-se ao número de golos marcados e sofridos, sendo o máximo de 5 golos por partida.

31. GRANDE PENALIDADE - PENALTY

31.1. A bola será colocada pelo árbitro, na frente de ataque, alinhada com a marca de grande penalidade, perto do jogador de campo que irá converter o Penalty. O jogador de campo será o do meio do trio atacante.

31.2. O atleta que converter o Penalty só o pode marcar com a autorização do árbitro.

31.3. Os jogadores da defesa da equipa adversária têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas, só podendo intervir o guarda-redes.

31.4. Na marcação do Penalty, o atleta não pode fazer fintas, mas pode fazer simulações sem tocar na bola, a não ser apenas para efetuar o remate.

31.5. O guarda-redes pode efetuar movimentos, desde que estes não sejam bruscos caso contrário, será novamente repetido o Penalty.

31.6. Depois de o árbitro dar a ordem para a marcação da Grande Penalidade, o atleta tem dez (10) segundos para o fazer, caso contrário, é assinalado falta e a bola será repostada na baliza adversária.

31.7. A bola tem de estar completamente parada para que possa ser marcado a Grande Penalidade. Se esta se mexer, terá de ser repetida, mesmo em caso de golo. Se ao marcar a Grande Penalidade tocar mais que uma vez na bola, é falta. A bola será repostada na baliza adversária. Caso a bola não fique parada no local de grande penalidade esta poderá ser efetuada no campo do adversário. Após a marcação da grande penalidade, caso a bola não entre na baliza, o jogo procede até à próxima paragem. Feito o golo, troca de campo novamente.

32. ATLETA CAPITÃO

32.1. O capitão é o atleta responsável pela sua equipa em jogo. O uso da braçadeira é autorizada e recomendada pela FPMFM mas, é opcional.

33. 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.

33.1. 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 á perda de um jogo deve ser apresentado antes da equipa que ganhou ter iniciado o próximo jogo.

33.2. 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.

33.3. 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.

33.4. 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.

34. 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 Área Desportiva da FPMFM.

34.1. 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.

34.2. 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.

34.3. 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.

34.4. 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).

35. 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 diretor do torneio em tais assuntos é final.

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

35.2. Em qualquer torneio oficial FPMFM, o Diretor do torneio é subordinado da Direção da FPMFM.