

# FEDERAÇÃO PORTUGUESA MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

## SEDE OFICIAL

Rua Rodrigues Alves, 98  
4440 - 696 Valongo

TLF. 22 422 84 84

[www.fpm.pt](http://www.fpm.pt) | [geral@fpm.pt](mailto:geral@fpm.pt)



## REGRAS DE JOGO OFICIAIS

OFFICIAL RULES OF THE GAME



Membro Oficial  
**ITSF**  
international table soccer federation



## ***Prefácio do Presidente do Conselho de Arbitragem da FPMFMFM***

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 objectividade. 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 factores 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 objectivo 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,

***Pedro Pereira***

*Presidente do Conselho de Arbitragem*

# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

## AUTORIDADES QUALIFICADAS

## MATERIAIS E ACESSÓRIOS

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

## 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 objectivo essencial explicar as regras do jogo, assim como auxiliar os árbitros a imporem a sua autoridade, tendo sempre a consciência que a sua actuação 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 objectivo é limitar as interpretações subjectivas, para um mínimo absoluto.

E - O objectivo 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 Direcção 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 Direcção 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 juizes 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 excepcionais, com o consentimento de um Diretor FPMFM e/ou um Árbitro FPMFM. Contudo, esta premissa de carácter extraordinário deve ser imediatamente comunicada á Área Desportiva e á Direcção 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 afectar as características de jogo, do interior da tabela ou dos bonecos, com a excepção do que decorre da manutenção de rotina da mesa.



## **BOLAS DE JOGO**

A - As bolas oficiais são homologadas pela Direcção 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 interditados 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.

## **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 afectas, 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 objectivo 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 de 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 Director 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 Director 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 Director do Torneio e será publicado no cartaz do mesmo.
- 2.2. O Director do Torneio pode reduzir a quantidade de set's, partidas e golos jogados por jogo, no decorrer de um Torneio, se o tempo se tornar um factor a considerar.
  - 2.2.1. Esta decisão é definitiva e referente a todos os jogos disputados neste evento.
- 2.3. Em todos os torneios oficiais FPMFM, o número de jogos disputados será anunciado pela Área Desportiva da FPMFM e será publicado no anúncio oficial do torneio FPMFM.
- 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 (caso se jogue em multitable), do lado da mesa e 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"

O serviço é definido como a colocação de bola em campo no varão de 5 bonecos no início do jogo, após ter sido marcado um golo ou depois de a bola ter sido ganha por um jogador, para o seu varão de 5, após infracção do adversário, segundo o regulamento. O protocolo "pronto" será usado sempre que a bola é posta em campo.

4.1. **O SERVIÇO** - O "serviço" começa com a bola parada no boneco do meio, do varão de 5 bonecos. O jogador que executará o serviço deve seguir o protocolo "pronto".

4.1.1. Se a bola é servida de outra posição que não o boneco do meio, e essa violação das regras for descoberta antes de a bola entrar na baliza, o jogo deverá parar e a bola será servida novamente pela mesma equipa. Assim que um golo é marcado, não se poderá fazer nenhuma queixa à infracção cometida. A penalização para a repetição da referida infracção das regras é a perda de posse de bola que passará a ser servida pelo adversário.

#### 4.2. PROTOCOLO "PRONTO"

Antes de a bola ser posta em jogo, o jogador na posse da mesma deverá perguntar ao adversário se está "pronto". O adversário terá 3 segundos para responder "pronto". O jogador com a posse de bola, tem então 3 segundos para pôr a bola em jogo. Esperar para lá destes limites de tempo, será considerado um atraso de jogo (ver regra 25). Após o protocolo "pronto" ser posto em prática, o jogador de posse da bola, deve mover a bola do boneco do meio para outro. Após a bola ter tocado este segundo boneco, o jogador de posse da bola, só deve avançar a mesma (rematar ou passar para o varão de 3) depois de passar pelo menos 1 segundo. Ao esperar este segundo, não é necessário que o jogador pare a bola. O tempo de posse de bola (regra 24), que no caso do varão do meio-campo é de 10 segundos, só começa a contar 1 segundo após o contacto da bola com o 2.º boneco. Dada a relatividade de leitura de 1 segundo, considera-se que este está esgotado, após a troca de bola entre 3 bonecos do varão de 5, ou seja o boneco do meio sai com a bola, toca para um segundo boneco que por sua vez toca para um terceiro e após o toque neste, então sim pode avançar com a bola (após este toque neste boneco, ele próprio pode avançar a bola).

4.2.1. A penalização por pôr a bola em jogo antes do adversário responder "pronto" é um aviso, sendo a bola reposta na sua posição original. A Penalização para as violações seguintes é a perda da posse de bola, que será servida pelo adversário.

4.2.2. A penalização por fazer avançar a bola (passar para o varão de 3 ou rematar) sem que esta tenha tocado no 2.º boneco ou sem que se tenha esperado 1 segundo após esta ter tocado no 2.º boneco é que o adversário escolha entre servir ele próprio a bola ou continuar a jogar a partir da posição actual da mesma (mesmo que esta tenha entrado na baliza).



## 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 detectada 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 infracção for reclamada, o golo será validado e nenhum protesto será permitido. O jogo deve continuar como se nenhuma infracção tenha sido cometida.

5.2. Se a uma equipa é concedida a posse de bola porque a equipa adversária é penalizada por uma infracção 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 infractor).

## 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 objecto 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".

7.3. Se a potência do remate ou passe de um jogador, fizer com que a bola saia da mesa, esta será colocada em jogo, no varão de dois bonecos do adversário.

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 trajectória 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 efectuar 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 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, e somente se a bola estiver completamente parada. 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, conquanto 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 reposta no varão, um remate ou passe não pode ser tentado até que um segundo tenha decorrido.

9.5. Somente o jogador ou a equipa de posse da bola pode chamar um desconto de tempo enquanto a bola está em jogo. O desconto de tempo começa no momento em que este é solicitado.



9.5.1. 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 distracção (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, perde a respectiva posse para o varão de 5 bonecos do adversário que irá efectuar o serviço. Se a equipa não está na posse de bola e pede um desconto de tempo, quando a bola estiver em jogo, a equipa será penalizada com uma distracção (ver artigo 20).

9.6.1. 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 recoloca 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 efectuar o serviço. Se a bola estiver no limite da área da equipa infractora, um golo será atribuído ao adversário.

## 10. RETOMAR O JOGO APÓS UM DESCONTO DE TEMPO

Na sequência de um desconto de tempo, a bola deve ser repostada 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).



10.1.1. Se o jogador possuidor da bola põe novamente as suas mãos nos punhos e esta deixar o varão actual 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 actual, ou servir a bola.

10.2. Se a bola não estiver em jogo quando o desconto de tempo for pedido, a bola deve ser repostada 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 actual 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 repostada 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 Director do Torneio. Se o pedido for negado, ao jogador que o solicitou, deve ser atribuída uma falta técnica.

11.2.2. Artigo eliminado.

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. Objectos estranhos sobre campo de jogo - se um objecto cair sobre o campo de jogo, este devem parar imediatamente, para o objecto 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 repostada em jogo pelo jogador que detinha a sua posse.

11.5.1. Se a bola entrar em contacto com um objecto estranho existente no campo de jogo, sem que antes tenha sido notado, o jogo deve parar e o objecto 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 director 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 espectadores. Se a informação recolhida for inconclusiva o golo não será contabilizado.

12.3. Qualquer equipa que registe 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 Director 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.

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)

### 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 repostada e considerada em jogo e só dentro dos parâmetros regulamentados.

14.2.1. Uma equipa é considerada trocada de posições, logo que ambos os jogadores estejam nos seus respectivos lugares, de frente para a mesa. Se ambas as equipas quiserem mudar de posições ao mesmo tempo, a equipa com a posse da bola deve decidir as suas posições, em primeiro lugar.



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.

### 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. Na prática, tocando a bola, pode girar o boneco novamente outros 360º. Ex: na denominada finta "snake". O jogador detentor da bola pisa a bola com o calcanhar. Para executar o remate à baliza, gira o boneco cerca de 355º, rematando a bola. A seguir tem a possibilidade de girar novamente o boneco 360º até ao limite do local onde bateu na bola. Concretamente, na execução deste gesto (onde todos os jogadores exploram ao máximo o limite da regra) o atleta pode dar 2 voltas ao boneco (720º), tocando na bola aos 360º, de forma legal.

Ilegal é girar o boneco mais de 360º e rematar, ou depois de rematar o boneco girar em mais de 360º.

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 actual 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 direcção da sua defesa e entrar na própria baliza, será considerado como golo para a equipa adversária. Girar o varão fora do contacto 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, é ilegal. Não importa se foi feito ou não, de forma intencional. Não é necessário que um jogador perca a posse de bola por a mesa ser deslocada, ou levantada, para o adversário solicitar a falta. Estas acções faltosas são acumuladas durante todo o jogo.



16.1. A penalização por violar esta regra: primeira e segunda falta - a equipa adversária tem a opção de continuar o jogo da posição actual, do ponto de infracção, ou servir a bola. Se qualquer deslocamento ilegal fizer com que um jogador perca a posse da bola num varão, o jogo pode prosseguir a partir do mesmo. Violações subsequentes - Falta técnica.

16.2. Tocar ou entrar em contacto com os varões do seu oponente de qualquer forma, será penalizado exactamente como deslocar ou levantar a mesa.

16.3. Deslocar a mesa depois de um golo ter sido marcado, ou quando a bola não está em jogo, pode ser considerado comportamento antidesportivo. Bater o varão após um remate, enquanto a bola ainda está em jogo, pode ser considerado deslocamento.

## 17. "REINICIO"

### MESA ROBERTO SPORT

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 tem a opção de escolher se a repõe novamente, ou ignora o "REINICIO" e joga a partir da posição actual.

17.1. Qualquer toque na mesa que provoque um movimento na bola, não importa ser mínimo, pode ser considerado motivo para "REINICIO" (exemplo: bola a rodar em determinado ponto da mesa sem estar ao alcance de nenhum boneco). Um "REINICIO" pode ser evocado, não importa se a bola estiver presa ou a mover-se.

17.2. 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.

17.3. Uma violação do "REINICIO" 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.)

### MESAS SCORPION

17.3.1. Nestas mesas, os "REINICIO", não serão considerados infracções, a não ser que haja um deslocamento ou levantamento da mesa, o que será sancionado como tal (ver regra 16.). Nestas mesas é permitido bater o varão para "enganar" o oponente (na gíria "ameação") e bater os varões (sem que haja deslocação da mesa) em atitude defensiva.

17.3.2 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".

17.4. Um "REINICIO" provocado intencionalmente pela equipa em posse da bola, para efeitos de se tentar obter uma evocação do "REINICIO" pelo árbitro, não deve ser permitido. A equipa considerada em violação desta regra, deve perder a posse da bola para que a equipa adversária proceda ao seu serviço (não conta como um "REINICIO").

17.5. Depois de uma equipa incorrer no seu 1º "REINICIO" num jogo, uma equipa que cause 2 "REINICIOS" subsequentes durante a mesma bola de golo, será cobrada uma falta técnica. Uma vez que o 1º "REINICIO" é feito, antes da próxima



violação, o árbitro anunciará um “AVISO DE REINICIO” ou somente “AVISO”. Se houver outra violação de “REINICIO” na mesma bola na sequência de um “AVISO DE REINICIO” uma falta técnica deverá ser cobrada.

17.5.1. Se uma falta técnica é cobrada por infracções de “REINICIO” excessivas, a violação “REINICIO” seguinte, não deve resultar em falta técnica.

17.5.2. Os “REINICIO” são cobrados por equipas, não por jogador e registados por partida, não por jogo.

17.6. Se o defensor abanar intencionalmente a mesa de jogo, não será considerado um “REINICIO”, mas sim um abanão.

17.7. Provocar um “REINICIO” enquanto a bola está no varão de 5 bonecos irá repor a zeros a quantidade de vezes que a bola atingiu a parede, bem como o limite de tempo.

## 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 afectem 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.

19.1.1. Colocar resina ou qualquer outra substância sobre a superfície de jogo é ilegal.

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 afectar 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 subseqüentes, 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 afecte 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. Um pedido para alterar as bolas antes do início do jogo, deve ser aprovado pelo árbitro presente ou pelo director do torneio. O pedido só será concedido, se as características das bolas existentes, sejam significativamente diferentes das que constituem o seu padrão.

19.5.1. Nova bola - um jogador não pode 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. Esse pedido será geralmente concedido, a menos que o árbitro presente considere que esse pedido é feito com o objectivo de refrear ou retardar o jogo.

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. DISTRACÇÃO

### MESA ROBERTO SPORT

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

20.2. Não é considerado uma distracção, se ao executar um passe, mover o varão como fazendo parte de um movimento técnico (finta). Um movimento excessivo com o batimento do varão na tabela da mesa é motivo para uma distracção.



## MESAS SCORPION

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 companheiros de equipa, enquanto a bola está em jogo, mesmo que parada, pode ser considerado uma distração.

20.4. É considerado uma distração, após a preparação de um remate, remover a mão do punho e logo de seguida rematar a bola. A bola só pode ser batida depois de ambas as mãos (e/ou pulso) serem colocadas nos punhos depois de um segundo.

20.4.1. Na vertente Individual, a regra 20.4. só se aplica na preparação do remate no varão de 3 bonecos.

20.4.2. Qualquer movimento ou som feito por um atleta adversário, atrás ou à frente do varão onde a bola está em jogo, pode ser considerado como uma distração. Nenhum golo feito como resultado de uma distração contará. Se um jogador acredita que ele está sendo distraído, é da sua responsabilidade chamar um árbitro.

20.5. 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 actual; continuar a jogar a partir do ponto onde ocorreu a infracção, 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 directa ou indirectamente, 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. A violação desta regra poderá ser motivo para afastamento do infractor do local do torneio.

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

### 23. PASSES

23.1. Sempre que uma bola for parada ou presa por um boneco (seja contra a parede, seja contra o tampo da mesa) no varão do meio-campo, não poderá ser passada directamente para o varão de 3 da mesma equipa, independentemente da bola ter ou não tocado no varão do meio-campo adversário. A bola tem de tocar em outros 2 bonecos do mesmo varão de 5 antes de ser legalmente passada para o varão de 3.

23.1.1. Uma bola cujo movimento tenha sido claramente interrompido (bola parada sem que seja prensada ou presa contra o tampo da mesa por um boneco), pode no entanto ser passada, desde que o passe seja feito de forma imediata. Porém, caso haja alguma hesitação antes de esse passe ser executado, o mesmo é considerado ilegal. Assim que a bola é claramente parada e o passe não é feito de forma imediata, ter-se-á que a fazer tocar em 2 bonecos antes de ela ser legalmente passada.

23.1.2. Porém, se em vez de apenas parada, uma bola é brevemente prensada ou presa contra o tampo da mesa por um boneco e imediatamente libertada para a frente, pode ser legalmente capturada no varão de 3, desde que essa bola toque em 2 bonecos do seu varão de meio-campo. Ou seja, se uma bola prensada ou presa contra o tampo da mesa por um boneco for libertada e imediatamente passada pelo mesmo boneco, esse movimento é ilegal.

23.1.3. Não é considerado um passe ilegal, se uma bola parada e/ou presa por um boneco do varão de meio-campo é passada e é desviada por um jogador do varão do ataque da mesma equipa sem que este a consiga capturar ou controlar.

23.1.4. Se a bola tocar num boneco antes do movimento de passe, vinda de um varão da equipa, então deve tocar um segundo boneco antes que possa ser legalmente capturada no varão de três (ou varão de cinco ao passar da zona defensiva). No entanto, se a bola tocar num boneco vinda do varão da equipa adversária, então pode ser legalmente passada com esse mesmo boneco e capturada nos varões da frente (do de cinco se vier da área defensiva ou o de três se vier do varão de cinco).

23.2. Antes de tentar um passe ou um remate a partir do varão de 5, um jogador não pode bater a bola contra a tabela ou a rampa lateral da mesma mais do que 2 vezes. Pouco importa qual das rampas laterais ou tabelas sejam tocadas pela bola, 2 vezes é o limite autorizado. Se a bola tocar na tabela uma terceira vez não poderá ser tocada outra vez por qualquer boneco do varão em questão.

23.2.1. Armadilha defensiva - se um passe ou remate adversário for capturado contra a parede lateral, esse movimento não conta como um dos 2 toques permitidos pelo jogador que fez a armadilha defensiva e que a terá agora em sua posse no varão do meio campo.

23.2.2. Assim que a bola tenha tocado a parede ou rampa lateral, não será contabilizado como um novo toque até que a bola perca o contacto com essa mesma rampa ou deixe de estar encostada à parede (no caso de não haver rampa lateral e a bola tenha ficado parada contra a parede).

23.2.3. 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.



23.2.3 Após um time-out, qualquer toque contra uma parede antes de a bola ter tocado num segundo boneco não será contabilizado nesses 2 toques permitidos.

23.3. A regra 23.1 aplica-se mesmo que passando dos varões defensivos para o varão de meio-campo da própria equipa, excepto se a bola bater num boneco da equipa adversária. Aí deixa de ser considerado um passe e passa a ser considerada uma bola perdida que pode, legalmente, ser capturada por qualquer jogador. Para estes varões a regra 23.2 também não se aplica.

23.4. É legal ter apenas uma mão nos varões quando se joga na defesa, como por exemplo quando se defende com a mão direita no varão do meio-campo. É também legal usar as duas mãos para mexer um varão, como no caso em que se tenta defender no meio-campo. Mudanças excessivas de mãos, de varões para varões, podem ser consideradas como uma distracção.

23.5. Penalização para um passe ilegal - Quando uma equipa viola uma das supracitadas regras de passe, o adversário tem a opção de escolher entre servir ele próprio a bola ou continuar a jogar a partir da posição actual da mesma.

#### 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. Definição de avanço da bola: 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 para além da área de golo.

24.2. Uma bola em movimento giratório que está ao alcance de um boneco deve ser considerado em posse do respectivo 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". 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 infracção desta regra é um aviso. Infracções posteriores irão resultar na imputação ao jogador infractor 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 torneio oficial autorizado, 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 infracções “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.

27.9. Quando uma prova contempla no seu Regulamento, formas de desempate através da marcação de faltas técnicas (penalty), os capitães de equipa devem comunicar previamente e em primeiro lugar, ao árbitro presente, quem vai ser o guarda-redes que irá defender todas as faltas técnicas cobradas pelos adversários. De seguida entregarão em listagem, por ordem sequencial, os nomes dos atletas que executarão as faltas técnicas. Os atletas nunca podem cobrar 2 faltas técnicas, sem que todos os atletas da equipa o tenham feito, incluindo o guarda-redes. Quando todos o tiverem feito e persistir o empate, então os atletas da equipa reiniciarão a marcação das faltas técnicas pela mesma ordem anterior. Esta ordem, nunca pode ser alterada.

## 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 á 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 Área Desportiva da FPMFM.



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 do Conselho de Arbitragem ou Árbitro Principal. O Conselho de Arbitragem é responsável pela nomeação do Árbitro Principal.

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

