



REGRAS DE FUTEBOL DE MESA ITSF

REGRAS DE JOGO PADRÃO

Versão 1.0

Fevereiro 2019

Índice

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUÇÃO | 4 |
| 1.1 – SEGUNDO PLANO | 4 |
| 1.2 – FILOSOFIA | 4 |
| 1.3 - TERMINOLOGIA..... | 5 |
| 1.4 - ESTRUTURA DO DOCUMENTO | 6 |
| 1.5 - INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS | 6 |
| 1.6 - ÂMBITO | 6 |
| 2. DIFINIÇÕES | 7 |
| 3. ESTRUTURA DE UMA PARTIDA..... | 10 |
| 3.1 - PAUSA | 10 |
| 3.2 - INTERRUPTÃO | 11 |
| 4. REGRAS DE JOGO | 11 |
| 4.1 - INICIAR UM JOGO | 11 |
| 4.2 – COLOCAR A BOLA EM JOGO | 11 |
| 4.2.1 - POSICIONAMENTO DA BOLA | 11 |
| 4.2.2 - PROTOCOLO PRONTO | 12 |
| 4.2.3 - TRANSFERÊNCIA DUPLA..... | 12 |
| 4.3 - POSSE | 13 |
| 4.4 - BOLA MORTA | 13 |
| 4.5 - BOLA FORA DA MESA..... | 14 |
| 4.6 - QUESTÃO DE UM ATLETA | 14 |
| 4.7 - GOLO MARCADO..... | 15 |
| 4.8 - TROCA DE POSIÇÕES | 15 |
| 4.9 - GIRAR | 16 |
| 4.10 - PASSE | 16 |
| 4.11 - CONTACTO COM A TABELA..... | 17 |
| 4.12. INTERRUPTÃO POR INFRAÇÃO | 17 |
| 4.13 - DESCONTO DE TEMPO | 18 |
| 4.14 - IMPUTAÇÃO DE UM DESCONTO DE TEMPO..... | 19 |
| 4.15 - JOGO PREJUDICIAL..... | 20 |
| 4.15.1 - DISTRAÇÃO..... | 20 |
| 4.15.2 – REINÍCIO | 21 |
| 4.15.3 COLISÕES..... | 22 |
| 4.16 - SOLICITAR UM ÁRBITRO..... | 22 |
| 4.17 - ÁRBITRO | 23 |
| 4.18 - PEDIDO DE ASSISTÊNCIA MÉDICA..... | 24 |
| 4.19 - PEDIDO DE MANUTENÇÃO DE MESA..... | 25 |

| | |
|--|----|
| 4.20 - INTERRUPÇÃO OFICIAL | 25 |
| 4.21 - ENTRE PARTIDAS..... | 25 |
| 4.22 - CONTROLO DE TEMPO..... | 25 |
| 4.23 - CONDUTA DO ATLETA..... | 26 |
| 4.24 - CONDUTA DO ESPECTADOR | 27 |
| 4.25 - PERMISSÃO | 27 |
| 4.26 - APROXIMAÇÃO DA ÁREA DE JOGO..... | 28 |
| 4.27 - ALTERAÇÕES À MESA DE JOGO..... | 28 |
| 4.27.1 - ALTERAÇÃO DE PUNHOS..... | 29 |
| 4.27.2 - LIMPAR A ÁREA DE JOGO..... | 29 |
| 4.27.3 - LUBRIFICAR OS VARÕES..... | 29 |
| 4.27.4 - MANUTENÇÃO DA MESA..... | 29 |
| 4.27.5 - ALTERAÇÕES/MODIFICAÇÕES À MESA DE JOGO..... | 30 |
| 4.28 - FORNECIMENTO DE BOLAS..... | 31 |
| 4.29 - TREINO | 31 |
| 5. PENALIZAÇÕES | 32 |
| 5.1 - GRANDES PENALIDADES | 33 |
| 6. DOCUMENTOS DE REGRAS ANTERIORES..... | 34 |

1. INTRODUÇÃO

1.1 – SEGUNDO PLANO

Este documento representa uma mudança significativa na maneira como as regras do futebol de mesa, ou matraquilhos, são imaginadas e apresentadas.

O projeto nasceu do reconhecimento de que as regras existentes da ITSF mostram a sua idade; do conjunto de regras original adotado pelas mudanças sucessivas da ITSF, concordamos que o documento necessita de ser atualizado.

O documento de regras ITSF existente é uma base pobre para a criação de manuais de regras para outros tipos de eventos e para a tradução precisa das regras para outros idiomas.

Para atender a essas finalidades, é necessário um novo esquema, e o documento de Regras de Jogo Padrão é o primeiro produto entregue neste projeto.

1.2 – FILOSOFIA

O alicerce das Regras de Jogo Padrão é um conjunto substancial de definições que são referenciadas ao longo deste documento.

O uso de um conjunto coerente de definições para encapsular a complexidade, permite que as próprias regras sejam breves e precisas e também convida a um uso mais geral da terminologia, para que possamos concordar com o que entendemos por exemplo, por posse ou por uma bola parada.

A legibilidade do texto é equilibrada pela precisão das regras e definições, e o uso consistente de termos minimiza a ambiguidade, a subjetividade, a redundância e a contradição.

Os objetivos dessa abordagem são:

- Facilitar a interpretação e a arbitragem de regras
- Facilitar a tradução precisa para outros idiomas
- Facilitar a criação de livros de Regras de Jogo Padrão ITSF para outro tipo de eventos
- Introduzir uma terminologia coerente e consistente do futebol de mesa

Será necessário algum tempo para que árbitros e atletas se familiarizarem com a nova abordagem das Regras de Jogo Padrão. Embora exista uma necessidade premente de racionalizar e simplificar as próprias regras, fazer grandes alterações na abordagem e nas regras numa única fase, levará a muita confusão e sobrecarga de feedback.

Portanto, a intenção da primeira versão das Regras de Jogo Padrão é acompanhar as regras da ITSF de 2015 o mais próximo possível. Dessa forma, podemos ter certeza de que qualquer problema é devido à nova abordagem, e não a novas regras.

Esperamos que as Regras de Jogo Padrão habilitem imediatamente os seguintes objetivos:

- Expor e isolar a complexidade das regras, a fim de provocar e facilitar a simplificação
- Criar conjuntos de regras resumidos para jogadores de diferentes níveis de habilidade

- Criar outros conjuntos de Regras de Jogo ITSF, especificamente:
 - o Principais estilos nacionais, por exemplo Espanhol 2 Pernas e Rollerball italiano
 - o Regras para deficientes
 - o Duplas clássicas
 - o Eventos especiais

1.3 - TERMINOLOGIA

Neste documento, as frases em *itálico* são termos definidos ou conjugações de termos definidos. Para melhorar a legibilidade, a *itálica* é suprimida em contextos em que o significado coloquial do termo é suficiente para a compreensão, por exemplo. *atleta* ou *varão*, mas é usado quando se pretende um significado mais preciso.

Historicamente, houve inconsistência até mesmo na linguagem mais básica do futebol de mesa. Considere o nome dos *varões* ou *barras*, por exemplo. Podemos usar o termo que preferirmos, mas, quando se trata de um documento formal de regras, devemos escolher um termo e usá-lo de forma consistente.

Aqui, o termo *varão* é usado preferencialmente ao invés de *barra*. Existe uma justificativa; uma *barra* é geralmente considerada uma viga fundida sólida com qualquer formato de seção transversal, enquanto um *varão* tipicamente tem uma seção transversal circular e pode ser *oca*. Além disso, este documento usa os termos *varão* do guarda redes, *varão* de 2, *varão* de 5 e *varão* de 3. O termo *varão* de defesa é usado para descrever o *varão* do guarda redes ou o *varão* de 2, ou ambos, de acordo com o contexto.

Em alguns casos, um termo comum é definido de uma maneira específica para evitar confusão com um significado coloquial mais ambíguo. Por exemplo, um *jogador* é sempre um ser humano, enquanto uma *figura* é inanimada e presa a um *varão*.

As definições também incluem termos novos que inicialmente podem parecer estranhos, mas à medida que sua utilidade se torna aparente, eles devem tornar-se mais familiares.

As ideias introduzidas aqui são *transferência* e *transição*. Uma *transferência* é uma abreviação de quando a bola entra em contato com uma primeira figura em jogo e depois com outra no mesmo *varão*, e a *transição* é quando a bola sai do atual *varão* de posse.

Onde há complexidade, está encapsulado nas definições, para que seja possível escrever por exemplo, as regras de *passé* de maneira simples e precisa.

Termos e definições que incluem noções inerentes de subjetividade ou '*intenção*' são evitados sempre que possível; uma *transição* pode ter sido intencional ou não; o termo coloquial "*remate*" é subjetivo. Existem algumas exceções; por exemplo, a ideia de *posse controlada* possui subjetividade, mas é necessária para representar corretamente as regras de *passé* existentes.

Em outros casos, a nomenclatura arcaica existente é substituída por um termo mais descritivo (por exemplo, Grande Penalidade substitui falta técnica).

Este documento usa os pronomes *eles* e *deles* no singular e no plural.

1.4 - ESTRUTURA DO DOCUMENTO

Este documento inicia com a seção de Definições, onde todos os termos definidos são apresentados e ordenados alfabeticamente. Não é necessário ler a seção inteira; os termos específicos podem ser referenciados conforme a sua necessidade.

As Regras de Jogo são estruturadas em seções, cada uma das quais descreve uma situação específica, juntamente com as regras e penalidades associadas a essa situação.

A primeira parte de cada seção descreve o processo para essa situação, geralmente o que os jogadores podem ou devem fazer. A próxima parte contém regras, sempre proscritivas, ou seja, afirmam o que um jogador não deve fazer e a penalidade a ser aplicada pela infração.

As regras e penalidades têm nomes breves que os identificam, permitindo uma fácil referência textual e verbal. Os detalhes do processo a seguir para cada penalidade são apresentados numa seção de Penalidades separada.

As histórias às vezes contêm interpretações. As interpretações não modificam ou aumentam as regras e são formalmente desnecessárias. No entanto, interpretações são úteis para evitar mal-entendidos e para comunicar como os casos comuns ou como casos extremos são tratados.

1.5 - INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

Se alguma ambiguidade ou conflito for encontrado nas regras, o seguinte processo deve ser usado para chegar a uma resolução:

1. Suponha que as regras e definições estão completas e abrangem o caso mesmo por omissão
2. As definições mais adiante no documento têm precedência sobre as anteriores
3. No documento, há precedência sobre os anteriores
4. Seções posteriores no documento têm precedência sobre os anteriores
5. Consulte as interpretações

1.6 - ÂMBITO

Este documento define as Regras de Jogo Padrão ITSF do futebol de mesa, ou matraquilhos, cobrindo as regras para os tipos de evento Standard Singles e Standard Doubles. As regras de jogo para outro tipo de eventos serão publicadas em documentos separados.

As regras de jogo definem como as partidas são jogadas; eles não cobrem regras mais gerais em relação a outros aspectos do comportamento de um evento/torneio, como vestuário, drogas ou conduta geral.

Embora as regras possam diferir entre os tipos e formatos de eventos, o mesmo conjunto de regras é usado para todas as variações no formato de partidas. Por exemplo, as mesmas regras se aplicam a um jogo a duas partidas e a um jogo a três partidas.

2. DIFINIÇÕES

| Denominação Internacional | Denominação Portuguesa | Definição |
|---------------------------|------------------------------|--|
| Active Play | Jogo ativo | Período de jogo em que a bola está sobre posse ativa ou em transição |
| Active Possession | Posse ativa | Um período de Jogo ativo , cuja duração é cronometrada pela posse cronometrada , em que a bola é alcançada |
| Adjusted Ball | Bola ajustada | Uma transferência seguida de um contacto quer seja na parte de trás ou da frente de uma figura , seguida de um novo contacto com a mesma figura |
| Ball off Table | Bola fora da mesa | Uma bola que abandone a área de jogo e toque num objeto quer seja na estrutura da mesa ou fora da mesa, ou que role ou que venha a parar no topo da estrutura da mesa |
| Ball supply | Fornecimento de bolas | O conjunto específico de bolas a ser utilizado durante toda a partida |
| Bump | Colisão | Quando um varão de um atleta atinja a tabela com uma pequena quantidade de força |
| Cabinet | Estrutura da mesa | Qualquer parte da armação da mesa que é externa à área de jogo . |
| Clash | Choque | Quando qualquer parte do corpo de um atleta toque em qualquer parte dos varões da equipa/atleta adversária(o) |
| Contact | Contacto | Quando uma figura e a bola se tocam |
| Contact spin | Rotação de contacto (Roleta) | Quando o varão que se encontra em posse ativa roda mais de 360º antes ou depois do contacto |
| Controlled possession | Posse controlada | Uma posse ativa onde a bola é controlada após um contacto |
| Controlled transition | Transição controlada | Uma transição diretamente após uma posse controlada |
| Current location | Localização atual | Onde a bola se encontra localizada atualmente. Seja: sobre ativo ou posse interrompida por um específico varão ou figura , morto , fora da mesa , ou num golo. |
| Dead ball | Bola morta | Uma bola estacionária que não é alcançada por nenhum varão |
| Defensive player | Atleta defensivo | Um atleta defensivo na equipa |
| Defensive team | Equipa defensiva | Se uma equipa tem a posse da bola, a outra equipa. |
| Deflection | Deflexão | O contacto momentâneo é uma transição descontrolada . |
| Direct pass | Passé direto | uma transição controlada seguida diretamente de uma posse controlada , num varão da mesma equipa, sem intervenção de nenhum outro contacto |
| Distration | Distração | Qualquer ação de um atleta feita durante um jogo ativo que seja identificado nas regras como sendo ilegal, ou declarado ilegal por um árbitro. |
| Double Transfer | Transferência dupla | Duas transferências consecutivas, realizadas aquando colocada a bola em jogo. |
| Event | Evento | Uma categoria específica dos matraquilhos, ex.: Singles ou Doubles. |
| Event format | Formato do Evento | Descreve como um evento será realizado, ex.: Fase de Grupos em Eliminação Simples. |

| | | |
|----------------------|--------------------------|--|
| Figure | Figura | Uma figura de jogo presente em qualquer varão, usada para controlar a bola durante um jogo. |
| Flex | Torcer | Curvar ou dobrar um varão por exercer pressão lateral no punho. |
| Freed ball | Bola solta | Uma bola alcançável que já não se encontra presa . |
| Game | Partida | Um evento que termina quando uma das equipas atinge um resultado objetivo |
| Game target | Objetivo de partida | Um número objetivo de partidas necessários para ganhar um jogo |
| Goalie rod | Varão de defesa | Referência ao varão do guarda redes ou ao varão de 2 figuras do defesa |
| Goalkeeper | Guarda Redes | A figura de jogo no varão do guarda redes que cobre a boca da baliza |
| Goalkeeper rod | Varão do Guarda redes | O varão mais próximo da baliza |
| Has serve | Tem o serviço | Numa partida , uma equipa tem o serviço se anteriormente sofreu um golo, ou se ainda não houver golos, a equipa que ganhe o lançamento inicial |
| Head official | Responsável Oficial | A pessoa qualificada, adequada, responsável para desempenhar o cargo num torneio que reforça a aplicação das regras do mesmo. |
| Held ball | Bola segura | Uma bola alcançável que se encontra parada e que não está a ser jogada |
| Indirect pass | Passé indireto | Uma transição controlada seguida diretamente de uma posse controlada num varão da mesma equipa, com a influência de uma deflexão |
| Infraction interrupt | Interrupção por infração | Uma breve interrupção durante um jogo ativo por forma a declarar e processar uma infração |
| Infraction location | Local de Infração | A figura onde a bola estava localizada quando a infração ocorreu |
| Initial flip | Lançamento Inicial | O processo que determina que equipa/atleta tem a opção de escolher se pretende ter o serviço ou escolher o lado da mesa de jogo. |
| Interrupt | Interrupção | O período em que o jogo é suspenso temporariamente, sem estar sobre controlo de tempo |
| Jar | Colisão | Qualquer abano, choque, bater, arrasto pela equipa defensiva que prejudica a habilidade da equipa ofensiva reter ou obter a posse da bola |
| Match format | Formato do Jogo | Valores que especificam o objetivo de jogo e o objetivo de pontuação de um jogo, ex.: 3 (significa que o jogo é quem chega primeiro as 3 partidas, cada partida que chega primeiro aos 5 golos) |
| Match | Jogo | Um evento que termina quando uma das equipas atinge um objetivo de partida |
| Medical break | Assistência médica | Uma pausa aprovada para permitir a um atleta recuperar de uma doença, ou lesão |
| Move | Mover | Um contacto que provoca que uma bola que esteja estacionaria se mova, ou colocar uma bola em movimento para alterar a sua velocidade ou direção |
| Moving ball | Bola em movimento | Uma bola que está a mudar de posição ou está a rodar. |
| Offensive player | Atleta Ofensivo | O atleta que tem a posse de bola |
| Offensive team | Equipa ofensiva | A equipa que tem a posse de bola |
| Opposing player | Jogador adversário | O atleta que se encontra do outro lado da mesa diretamente oposta à equipa ofensiva |
| Pass | Passé | Um passé direto ou um passé indireto |
| Pause | Pausa | Um período de tempo controlado em que um jogo ativo é temporariamente suspenso |

| | | |
|-------------------|-----------------------|--|
| Paused possession | Posse em pausa | Durante uma pausa ou interrupção , o varão de posse em pausa é o varão em que a bola é alcançável |
| Pinned ball | Bola pisada | A bola que é pressionada contra campo de jogo pela pressão executada por uma figura do varão no topo da bola, e que ainda não foi jogada de imediato. Uma bola pisada pode estar parada ou em movimento |
| Play | Jogada | Um movimento , uma transferência ou uma transição |
| Player | Atleta | A pessoa que está a jogar para uma de duas equipas |
| Playfield | Campo de jogo | A superfície interna da mesa onde a bola é jogada |
| Playing area | Área de jogo | Qualquer parte do volume interno da mesa desde o campo de jogo até á altura lateral da estrutura da mesa |
| Point target | Objetivo de pontuação | O número de pontos/golos necessários para ganhar um jogo/partida |
| Possession | Posse | Ambas posse ativa e posse em pausa . Um atleta e equipa tem posse se um dos seus varões tem posse . |
| Possession clock | Tempo de posse | Um dispositivo de controlo de tempo que mede a duração de posse ativa em cada varão |
| Reachable | Alcançável | A bola é alcançável por um varão se uma figura nesse varão conseguir obter contacto sem dobrar o varão |
| Referee | Árbitro | Uma pessoa qualificada e adequada responsável num jogo por aplicar as regras de jogo. |
| Released | Livre | Um varão que não se encontra de momento sob controlo do atleta |
| Reset | Reinício | Qualquer abano , choque , ou bater , pela equipa defensiva que prejudique a habilidade da equipa ofensiva controlar ou jogar a bola |
| Restart | Reiniciar | Colocar a bola em jogo após uma pausa ou uma interrupção . |
| Restricted ball | Bola Restrita | No contexto de um passe , a bola que se encontra preza , parada , pisada , imobilizada ou ajustada |
| Rocking ball | Bola Balanceada | Uma bola que quase não se está a mover no campo. Uma bola balanceada não é uma bola em movimento |
| Rod | Varão | O Varão do guarda redes, o varão de 2, o varão de 5 ou o varão de 3 figuras . |
| Serve | Serviço | Um reiniciar na figura central do varão de 5 pela equipa que tem o serviço |
| Shake | Abanar | Quando um atleta provoca um abanar da mesa |
| Shift | Deslocação | Quando um atleta provoca que a mesa se mova |
| Shock | Choque | Quando um varão do atleta atinge a tabela com uma força média |
| Slam | Bater | Quando um varão do atleta atinge a tabela com grande força |
| Spectator | Espectador | Uma pessoa exterior ao jogo que assiste ou que oficializa um jogo |
| Stationary ball | Bola estacionária | Uma bola que não está em movimento |
| Stopped ball | Bola parada | A bola estacionária que não foi jogada de imediato |
| Stub pass | Passe pisado | A bola estacionária ou em movimento que foi passada a partir de uma força descendente de uma bola pisada momentaneamente |
| Table maintenance | Manutenção de mesa | Uma interrupção que ocorre enquanto um problema com a mesa é resolvido |
| Team | Equipa | Um ou mais atletas do mesmo lado da mesa |
| Time control | Controlo de tempo | As partes de uma partida que têm um período limitado de tempo, ex.: posse ativa e pausas |
| Time-out | Desconto de tempo | Uma pausa durante ou entre partidas quando os atletas podem conversar e deixar a mesa. |

| | | |
|-------------------------|---------------------------------|--|
| Transfer | Transferência | Um movimento diretamente seguido por um contacto noutra figura no mesmo varão |
| Transition | Transição | Um movimento que causa a bola abandonar o varão de posse ativa |
| Trapped | Presa | Uma bola alcançável que está parada na, ou junto da tabela |
| Tournament desk | Mesa da organização | Um lugar onde os atletas se deslocam para contactar responsáveis do torneio |
| Uncontrolled possession | Posse não controlada | Uma posse ativa onde o contacto não ocorre ou que está momentâneo e não controlado. |
| Uncontrolled transition | Transição não controlada | Uma transição diretamente seguida de uma posse não controlada |
| Unprocessed infraction | Infração por processar | Uma infração que acabou de ocorrer, mas que ainda não foi processada |
| Unreachable | Não alcançável | A bola que não é atualmente alcançada por nenhuma figura de nenhum varão |
| Wall | Tabela | A superfície vertical interna que limita um lado da área de jogo , ou se presente, a tabela lateral que vai de um lado ao outro da mesa em cada lado da mesma |
| Wall contact | Contacto de tabela | Um movimento que causa a bola a criar um contacto com a tabela |
| Wall contact count | Contagem de contactos de tabela | O número de contactos efetivos que o varão de 5 figuras fez durante uma posse ativa |

3. ESTRUTURA DE UMA PARTIDA

As Regras de jogo consideram que uma partida deve ser construída a partir de partes de componentes; entender essa estrutura será útil ao ler e interpretar as regras.

Cada *partida* consiste em períodos de *jogo ativo* pontuados por *pausas* ou *interrupções* quando o jogo está temporariamente suspenso. O *jogo ativo* consiste em *posses ativas* e *transições*. *Posses ativas* e *pausas* estão sob *controlo de tempo*, enquanto as *interrupções* não.

3.1 - PAUSA

Uma *pausa* é um *controlo de tempo* de uma *partida*, durante o qual o *jogo ativo* é temporariamente suspenso. Como as *pausas* estão sob *controlo de tempo*, estas estão sujeitas à infração de Atraso de jogo.

São reconhecidas as seguintes *pausas*:

- Colocar a bola em jogo
- Bola morta
- Bola fora da mesa
- Desconto de tempo
- Golo marcado
- Entre partidas
- Questão de um atleta
- Assistência médica

3.2 - INTERRUPTÃO

Uma *interrupção* é um período em que o *jogo ativo* está suspenso. Não existe *controle de tempo* durante uma *interrupção*. Os descontos de tempo não são autorizados durante uma *interrupção*.

São reconhecidas as seguintes *interrupções*:

- Interrupção por infração
- Solicitar um árbitro
- Solicitar assistência médica
- Manutenção da mesa
- Interrupção oficial

No fim de uma *interrupção* o jogo deve retomar no varão de *posse* de acordo com as regras.

4. REGRAS DE JOGO

4.1 - INICIAR UM JOGO

Um jogo começa com o lançamento de uma moeda entre um atleta de cada equipa. O vencedor do *lançamento inicial* tem a opção de escolher entre *ter o serviço* ou escolher o lado da mesa, com a equipa perdedora a ficar com a restante opção. Assim que a equipa vencedora escolher, estes não podem alterar a sua decisão.

A equipa que ficar com a opção de *ter o serviço* coloca a bola em jogo através do *serviço*.

4.2 – COLOCAR A BOLA EM JOGO

Esta secção descreve o procedimento para colocar uma bola em jogo quando se está a servir ou a reiniciar o jogo após uma *pausa* ou *interrupção*

A bola é colocada em jogo em três fases:

- Posicionamento da bola
- Protocolo pronto
- Transferência Dupla

A bola apenas pode ser colocada legalmente em *transição* após este procedimento ter sido corretamente completado. Não deverá haver demora na colocação de bola, perguntar “Pronto?”, responder “Pronto!”, iniciar ou completar a *dupla transferência*. Estas três fases estão sujeitas a uma infração de Atraso de Jogo.

O Jogo mantém-se em *pausa* enquanto a bola é posicionada e durante o protocolo pronto.

4.2.1 - POSICIONAMENTO DA BOLA

A bola é posicionada pelo atleta colocando a bola em jogo. A posição inicial da bola é determinada por uma situação específica.

- No *serviço*, a bola é posicionada na figura central do varão de 5
- No *reiniciar* após um *desconto de tempo*, a bola mantém-se no local onde se encontrava aquando o pedido de *desconto de tempo*
- No *reinício* após uma *bola morta* ou *bola fora da mesa* a bola poderá ser posicionada em qualquer *figura* no varão apropriado.

Realizar uma *transferência* durante o posicionamento da bola não é considerada prática ilegal exceto durante um *desconto de tempo*.

4.2.2 - PROTOCOLO PRONTO

O protocolo pronto consiste em dois passos:

- O atleta com a *posse* tem de perguntar ao *atleta adversário* se o mesmo está “Pronto?”
- O *atleta adversário* tem de responder “Pronto!”

Em duplas, o atleta adversário pode confirmar com o seu parceiro antes de responder “Pronto!”. O protocolo pronto termina quando o atleta com a *posse* inicia a primeira *transferência*.

4.2.3 - TRANSFERÊNCIA DUPLA

Após a resposta “Pronto!”, o atleta com a bola tem de realizar duas *transferências* antes de a bola ser jogada livremente.

O *jogo ativo* começa quando o atleta inicia a primeira *transferência*. O *tempo de posse* inicia após a realização da primeira *transferência*.

No varão de 5, a *contagem de contactos de tabela* continua a zero até ser completada a primeira *transferência*.

Regra: Falso início: A bola não pode ser *movida* antes de ser dada a resposta “Pronto!”

Penalização (primeira na partida): Aviso.

Penalização (subsequentes na partida): Reinício no varão de 5.

Regra: Figura errada: Um atleta não pode iniciar a *transferência dupla* a partir de uma *figura* errada. Qualquer infração deste tipo expira se um golo for marcado.

Penalização (primeira na partida): Sem penalização; A mesma equipa reinicia

Penalização (subsequentes na partida): Reinício no varão de 5.

Regra: Transferência dupla incompleta: Um atleta tem de executar duas *transferências* antes que o *jogo ativo* possa continuar.

Penalização: Continuar ou Reiniciar

Interpretação

1. Qualquer uma das equipas pode pedir um *desconto de tempo* enquanto o posicionamento de bola e o protocolo pronto estiver a ser realizado.

2. Cada *transferência* tem de fazer com que a bola se mova de forma clara; tocar uma *bola estacionária* com duas *figuras* diferentes não é considerado uma *transferência*.
3. Quando uma bola perto da tabela é colocada em jogo após um *desconto de tempo*, a *contagem de contactos de tabela* não aumenta até estar completa a primeira *transferência*, portanto, múltiplos *contactos de tabela* poderão ser usados para *libertar* a bola.

4.3 - POSSE

A *posse* define-se sobre que varão e, por extensão, que atleta e equipa possui a posse da bola a qualquer momento.

A *posse ativa* num varão, inicia quando uma bola é *alcançável* por uma figura do varão durante um *jogo ativo*, e acaba quando a bola deixa de ser *alcançável*. A *posse ativa* está sob *controlo de tempo*; a duração de posse é medida pelo *tempo de posse* e limitado pelas regras.

A *posse em pausa* é quando um atleta tem a posse de bola num varão durante uma *pausa* ou *interrupção* (ex.: um *desconto de tempo* ou uma *interrupção por infração*).

Num jogo arbitrado, os limites de tempo para uma *posse ativa* são declarados pelo árbitro; Os atletas não podem declarar infrações de tempo de posse. Num jogo não arbitrado, um atleta que acredite que o limite de tempo de posse está a ser excedido, pode *interromper* o jogo dizendo “STOP!” ou “PARA!” de forma a solicitar um árbitro. O atleta com a posse de bola irá retomar o jogo com a supervisão de um árbitro. Se um atleta *interromper a equipa adversária* quando esta está a jogar a bola, este terá cometido uma violação de *distração*.

Se uma bola que se encontre a girar atingir um ponto que não seja *alcançável* em qualquer parte da área de jogo atrás do varão de 2, o *tempo de posse* é suspenso até que a bola pare de girar ou volte a estar *alcançável* ou *morta*.

Regra: Limite de tempo no varão de 3: Um atleta não pode manter a *posse ativa* no varão de 3 por mais de 15 segundos.

Penalização: Reinício no varão da defesa.

Regra: Limite de tempo no varão de 5: Um atleta não pode manter a *posse ativa* no varão de 5 por mais de 10 segundos.

Penalização: Reinício no varão de 5.

Regra: Limite de tempo no varão da defesa: Um atleta não pode manter a *posse ativa* no varão da defesa por mais de 15 segundos.

Penalização: Reinício no varão de 5.

4.4 - BOLA MORTA

Considera-se uma bola *morta* se esta estiver *estacionária* e não *alcançável*. Uma bola é declarada *morta* pelo árbitro, ou na ausência de um árbitro, por acordo entre as equipas/atletas.

| Localização da bola | Onde retomar o jogo |
|-------------------------------------|--|
| Entre os varões de 5 <i>figuras</i> | Serviço |
| Atrás do varão de 5 | Retoma no varão da defesa mais próximo |

Regra: Colocar a bola morta: Um atleta não pode intencionalmente colocar uma bola morta.

Penalização: Reinício no varão de 5.

Regra: Infração por flexão: Um atleta não pode flexionar/dobrar um varão por forma a obter *contacto* a uma bola considerada como não *alcançável*.

Penalização: Reinício no varão de 5.

Interpretação

1. Uma bola presa num buraco de serviço ou equilibrada em cima do varão do guarda redes é considerada uma bola morta.
2. O arremesso da bola abaixo da linha média é considerada uma tentativa de colocar a bola morta.

4.5 - BOLA FORA DA MESA

Uma bola é declarada como fora da mesa por um árbitro, ou na ausência de um árbitro, por acordo entre as equipas/atletas. A equipa responsável pela *transição controlada* que colocou a bola fora da mesa é identificada, e a bola é colocada de novo em jogo no *varão da defesa* da equipa adversária.

Uma bola está fora da mesa, abandona a *área de jogo* e:

- Atinge um objeto fora da mesa (ex.: o chão, o teto, ou uma parede da divisão)
- Atinge o marcador de pontuação, uma aplicação de iluminação, ou qualquer estrutura na, ou agarrada à estrutura da mesa.
- Rola ou vem a parar no topo da estrutura da mesa.

Não é considerada uma bola fora da mesa e mante-se em *jogo ativo*, se esta:

- Abandonar e voltar à área de jogo sem atingir nenhum objeto.
- Abandonar a área de jogo, atingir a estrutura da mesa, e volte à área de jogo.
- Entre num buraco de serviço e volte ao campo de jogo.

Regra: Bola aérea ilegal: Um atleta não pode executar uma *transição controlada* que cause que uma bola sobrevoe os varões do adversário.

Penalização: Reinício no varão de 5.

Interpretação

1. Um bloqueio defensivo ou uma imediata reação de defesa não é considerada uma transição controlada.

4.6 - QUESTÃO DE UM ATLETA

Durante um *jogo ativo* um atleta que tem a *posse* de uma bola parada pode por instantes, *pausar* a partida por forma a colocar uma questão. Após a questão ter sido respondida o atleta com a *posse* tem de *retomar* a partida.

As questões que um atleta pode colocar consideradas razoáveis são:

- Confirmar o formato do evento ou o resultado do jogo
- Pedir para limpar a bola

4.7 - GOLO MARCADO

É considerado um golo sempre que uma bola passe a linha de golo, em que nesse caso, a partida é *pausada*. Se não existir nenhuma infração por processar (i.e. o golo foi marcado de forma legal), então o golo é concedido e apontado pela equipa que marcou o golo. A equipa que sofreu o golo tem agora o *serviço*, a não ser que o jogo tenha terminado.

Se ambas as equipas concordarem que um golo não foi apontado na bola anterior na mesma partida, então a equipa poderá apontar o seu golo no marcador da mesa. Se as equipas não concordarem, então não existe o direito à marcação do golo.

Regra: Marcação ilegal: Um atleta não pode apontar um golo que não foi legalmente marcado.

Penalização (primeira na partida): Fica ao critério do árbitro; possível grande penalidade.

Penalidade (subsequentes na partida): Fica ao critério do árbitro; possível grande penalidade. Fica ao critério do Responsável do Torneio; possível perda do jogo ou da partida.

Interpretação

1. Se uma bola atravessar completamente a linha de golo e voltar a sair, é considerado golo.
2. Se um golo for marcado a partir de uma rotação ilegal, existe uma infração não processada, portanto, o golo não é validado e a equipa lesada retoma o jogo no varão de 5 figuras.
3. Erros inadvertidos na marcação do resultado não estão sujeitos a penalidades.
4. Um autogolo marcado por um girar de varão conta como um golo, pois a equipa adversária tem a opção de continuar a jogar a partir do local atual da bola (i.e. o golo).

4.8 - TROCA DE POSIÇÕES

Num jogo de Duplas, os atletas de cada equipa podem trocar de posições apenas durante as seguintes *pausas*:

- Golo marcado
- Entre partidas
- Durante um desconto de tempo
- Antes ou depois de uma grande penalidade

Considera-se que uma equipa trocou de posições quando ambos os atletas estão nas respetivas posições e estão de frente para a mesa.

Regra: Troca ilegal: Uma equipa não pode trocar de posições exceto se um golo foi marcado, entre partidas, durante um desconto de tempo, ou antes ou depois de uma grande penalidade.

Penalidade: Distração

Regra: Troca desautorizada: Uma equipa que troque de posições não pode voltar a fazê-lo durante a mesma *pausa* exceto se em resposta a uma troca de posições da equipa em *posse de pausa*.

Penalidade: Segunda troca não será autorizada.

4.9 - GIRAR

É permitido rematar uma bola girando o varão desde que a rotação não exceda 360º, seja antes ou depois de fazer o *contacto* com a bola.

Regra: Girar ilegal: Um atleta não pode executar uma *transição* que resulte de uma *rotação de contacto*.

Penalidade: Continuar ou Reiniciar

Interpretação

1. Um girar que não resulte numa *transição* não é um girar ilegal, mas pode ser considerado distração.
2. Não é considerada uma infração se a *transição* ocorrer a partir de um varão a girar que foi solto.
3. Um autogolo marcado por um girar de varão conta como golo, pois a penalidade de continuar ou de reiniciar permite à equipa lesada de continuar da posição atual, onde a bola se encontra.

4.10 - PASSE

Considera-se que ocorreu um *passse* se o varão de receção mantém a *posse ativa* da bola ou realiza de imediato uma *transição controlada*.

Existem algumas restrições quando se procede a um *passse* do varão de 5 e do varão de 2. Considere simplesmente que, a bola tem de se mover de forma a haver um *passse* legal. Para apreciação dos detalhes é necessário que entenda as definições de uma bola restrita.

No contexto do *passse*, uma bola que está presa, parada, pisada, ou ajustada é considerada uma bola restrita. Quando se efetuar um *passse* do varão de 5 para o varão de 3, uma bola restrita não pode ser passada direta ou indiretamente. Quando se efetuar um *passse* do varão de 2 para o varão de 5, uma bola restrita não pode ser passada diretamente, mas pode ser passada indiretamente.

Não existem restrições nos *passses* entre outros varões, ou *passse* para trás entre varões.

| Varão de <i>passse</i> | Varão de receção | O <i>passse</i> é ilegal se a bola estiver... | ... e o <i>passse</i> é ... |
|------------------------|------------------|---|-----------------------------|
| Varão de 5 | Varão de 3 | <i>Presa, parada, pisada, ajustada</i> | Direto ou indireto |
| Varão de defesa | Varão de 5 | <i>Presa, parada, pisada, ajustada</i> | Direto |

Regra: Passe restrito: Um atleta não pode passar direta ou indiretamente uma bola restrita do varão de 5 para o varão de 3. Um atleta não pode passar diretamente uma bola restrita do varão da defesa para o varão de 5.

Penalização: Continuar ou Reinício

Interpretação

1. Uma bola restrita tem de ser transferida de forma a torná-la num *passse* legal.
2. É permitido passar uma *bola estacionária* – porque se o *passse* for imediato a bola não está parada.
3. Um *passse* de bola parada do varão de 5 para o varão de 3 é ilegal mesmo que o seu percurso seja alterado pelo varão de 5 do adversário. (indireto)
4. Uma bola a balancear é considerada uma bola parada
5. Um *passse* realizado pelo ponto limite da figura é legal (ponta do pé da figura)
6. Uma bola que seja momentaneamente pisada e logo de seguida deixe de estar pisada é considerada como uma bola parada.
7. Mesmo que o varão de receção realize de imediato uma *transição controlada*, é considerado um *passse*.

4.11 - CONTACTO COM A TABELA

Existem restrições que determinam o contacto entre a bola e a tabela, e também entre os varões e a tabela.

Se a bola ficar presa na tabela ou perto dela, a bola deve ser liberada pelo contato com uma figura; é ilegal tentar influenciar a bola por qualquer outro meio, ex.: bater um varão contra a tabela.

No varão de 5, a contagem de contatos na tabela não pode exceder os dois contactos, durante uma única *posse ativa*. No entanto, se a bola ficar presa na tabela ou perto dela, a regra das Três Tabelas é suspensa enquanto a bola estiver a ser libertada.

Uma bola que esteja presa no varão de 5 após uma transição não aumenta a contagem de contatos na tabela.

Regra: Bater o varão numa bola presa: Um atleta não pode bater nenhum varão contra a tabela quando uma bola está presa.

Penalidade (primeira na partida): Aviso

Penalidade (subsequentes na partida): Reinício no varão de 5

Regra: Três tabelas: A contagem de contactos na tabela não pode exceder dois contactos durante uma única *posse ativa* no varão de 5.

Penalidade: Reinício no varão de 5.

Regra: Bola presa em transição: Se uma bola se encontrar presa na tabela ou perto dela, a regra das três tabelas é suspensa enquanto a bola não for libertada; um número ilimitado de contactos é permitido para libertar a bola, e contará como uma única contagem de contacto de tabela. Se a contagem de contacto de tabela exceder os dois contactos na ausência de uma suspensão, então o atleta não pode efetuar uma *transição* da bola sem primeiro efetuar uma *transferência*.

Penalidade: Continuar ou Reinício.

Interpretação

1. Os contactos de bola com a tabela em qualquer um dos lados da mesa são contados em conjunto durante uma *posse ativa*.
2. Um desconto de tempo coloca a zero o número de contagem de contactos com a tabela.

4.12. INTERRUPTÃO POR INFRAÇÃO

Uma *interrupção por infração* é uma curta *interrupção* em que uma infração é declarada e em que a penalidade apropriada é aplicada.

Numa partida arbitrada, apenas o árbitro tem autoridade para declarar uma *interrupção por infração*, que começa quando o árbitro diz “STOP!”, ou “PARA!”, durante um *jogo ativo*. Se o jogo não for arbitrado, qualquer um dos atletas pode dizer “STOP!”, ou “PARA!”, para reclamar uma infração, ou para solicitar a presença de um árbitro.

As infrações devem ser declaradas com o máximo de brevidade possível. Em determinadas circunstâncias, um árbitro pode atrasar uma *interrupção por infração* até que uma *transição* seja concluída, de forma a determinar a penalidade correta. Se o jogo não for arbitrado, o direito da equipa lesada de reclamar a infração expira quando estes realizem uma transição controlada subsequente à possível infração.

Quando uma infração for declarada, o *jogo ativo* é suspenso e a bola deve ser parada e atribuída ao atleta que seguidamente terá o controlo. Este é, o local atual da bola, para o processamento da infração.

Uma infração é processada de acordo com os seguintes passos:

- A infração é declarada e o jogo é *suspenso*
- A bola é atribuída o mais breve possível
- O local atual da bola é anotado
- O local da infração é anotado
- A penalização apropriada para a infração é determinada

Até estes passos serem concluídos a infração é considerada como não processada. Quando a infração for processada, o jogo retoma de acordo com a penalidade atribuída pelas regras.

Interpretação

1. Um passe que é imediatamente seguido de uma transição, pode ainda ser considerado como ilegal, se a infração for declarada imediatamente a seguir à transição.

4.13 - DESCONTO DE TEMPO

Um *desconto de tempo* é uma *pausa* em que os atletas podem deixar a mesa e conversar entre eles e com outras pessoas.

Um atleta pode pedir um desconto de tempo quando a sua equipa tenha a *posse ativa*, ou durante uma *pausa*.

Se a equipa com *posse ativa* pedir um desconto de tempo enquanto a bola está em movimento, a *posse ativa* continua até que a bola pare, em que só neste ponto é que o desconto de tempo inicia.

Cada equipa tem dois descontos de tempo por partida. O número disponível de descontos de tempo diminui quando uma equipa de forma legal solicitar um desconto de tempo e ainda, quando o árbitro imputar à equipa um desconto de tempo.

Um desconto de tempo solicitado entre partidas, conta para o total de descontos de tempo da partida seguinte.

Durante um *desconto de tempo* qualquer atleta pode aproximar-se da mesa para lubrificar os seus varões ou para limpar a superfície de jogo. A bola pode ser retirada do seu local **apenas** com permissão, em que após isso, a mesma deve ser colocada no seu local original.

Um *desconto de tempo* termina quando um período de 30 segundos expirar, ou antes, por entendimento entre as equipas, em que o atleta com *posse* retoma a partida com o protocolo pronto.

Se um árbitro estiver presente este dará instruções às equipas de quando as mesmas devem retomar a partida; qualquer atraso está sujeito a uma infração por atraso de jogo.

Em duplas, os atletas de cada equipa podem trocar de posições quando voltarem para a mesa. Ver *Troca de Posições*.

Quando um *desconto de tempo* termina, o jogo é *retomado* pelo atleta com a *posse*.

Regra: Limite de descontos de tempo: Uma equipa não pode pedir um desconto de tempo, quando a mesma já não possuir descontos de tempo para solicitar.

Penalidade (primeiro na partida): Durante jogo ativo: Reinício no varão de 5. Durante uma pausa: Aviso.

Penalidade (subsequentes na partida): Grande Penalidade

Regra: Desconto de tempo ilegal: Um atleta não pode pedir um desconto de tempo quando a equipa adversário tem a *posse ativa*.

Penalidade: Se a equipa prejudicada não tiver a *posse*: Distração.

Penalidade: Se a equipa prejudicada tem a *posse*: Reinício no varão de 5.

Regra: Desconto de tempo prematuro: Uma equipa não pode executar uma *transferência* ou uma *transição* imediatamente a seguir a solicitar um desconto de tempo.

Penalidade: Distração

Regra: Duplo desconto de tempo: Após colocar a bola em jogo depois de um desconto de tempo, um atleta não pode pedir um novo desconto de tempo antes de uma *transição* ser executada.

Penalidade: Reinício no varão da defesa.

Regra: Desconto de tempo implícito: Um atleta com a *posse ativa* não pode deixar as duas mãos dos varões por mais de três segundos, ou afastar-se por completo da mesa.

Penalidade: Imputação de desconto de tempo.

Interpretação

1. Um desconto de tempo prematuro abrange a situação em duplas, em que um atleta realiza uma *transição* ao mesmo tempo que, ou imediatamente a seguir ao parceiro pedir um desconto de tempo.
2. Devido ao tempo de posse continuar ativo, se uma bola se mover após o pedido de um desconto de tempo, é possível para um atleta exceder o tempo limite de posse após este pedir um desconto de tempo. Em semelhança, se a bola cair para uma baliza antes de a bola parar, a mesma conta como golo.
3. Um atleta em posse de uma bola parada, pode libertar ambas as mãos dos varões até três segundos, ex.: para limpar o suor.

4.14 - IMPUTAÇÃO DE UM DESCONTO DE TEMPO

Um árbitro pode imputar um desconto de tempo a uma equipa como penalidade à infração de determinadas regras, incluindo, entre outros, o seguinte:

- Desconto de tempo implícito
- Atraso de jogo
- Pedido de troca de bola irracional
- Solicitação de um segundo árbitro
- Recurso irracional
- Recusa de um pedido de assistência médica

Se for imputado um desconto de tempo a uma equipa, esta perde um dos seus descontos de tempo restantes na partida, no entanto, é permitido que esta faça o período de desconto de tempo por inteiro.

Regra: Imputação de desconto de tempo sem nenhum desconto de tempo restante: Se for imputado um desconto de tempo a uma equipa que já não possua nenhum desconto de tempo para solicitar, esta terá cometido a infração de pedido de desconto de tempo sem nenhum desconto de tempo para solicitar.
Penalidade: Grande Penalidade

4.15 - JOGO PREJUDICIAL

Distrações, reinícios e colisões são ações que prejudicam a habilidade de jogo da equipa adversária, e são considerados ilegais. Estas podem ser classificadas de acordo com os seguintes tipos de ações prejudiciais:

| Nome Comum | Ação prejudicial de | Descrição |
|------------|---------------------|--|
| Distração | Atenção | Afastar a atenção da equipa adversária |
| Reinício | Controlo | Perturbar a habilidade de um atleta de controlar ou jogar a bola |
| Colisão | Posse | Impedimento a um atleta de ter ou ganhar a posse |

Uma colisão pode ser classificada com qualquer vibração, choque, golpe, mudança, colisão, abanão ou bater de varão de forma violenta ou que prejudique a habilidade de um atleta dominar ou obter a posse de bola. Ex.: levantar a mesa, abanar a mesa, abanar os varões de forma violenta mesmo que estes não colidam com uma tabela, deslocar a mesa, bater de forma violenta os varões, etc.

4.15.1 - DISTRAÇÃO

Um atleta não pode desviar a atenção da equipa adversária do jogo durante um *jogo ativo*. Prejudicar a atenção é uma violação por distração.

Existe uma penalidade para a primeira distração de uma partida, em que, tipicamente uma penalidade mais severa é aplicada para distrações subsequentes na partida. As distrações não estão limitadas às aqui identificadas; outras ações podem ser averbadas de distração, ao critério do árbitro.

Regra: Afastamento: Quando um atleta tem a *posse ativa* num varão, qualquer outro varão da mesma equipa não pode atingir a tabela ou ser movido excessivamente do seu ponto inicial, mesmo que este não atinja a tabela.

Penalidade: Distração

Regra: Alcance: Um atleta não pode libertar os dois varões e aproximar-se ou afastar-se da mesa.

Penalidade: Distração

Regra: Jogo repentino: Num jogo de equipas, um atleta não pode realizar uma *transição* após pegar ou largar qualquer varão, sem um segundo ter decorrido. Num jogo individual assim que a bola esteja em controlo no varão de 3, um atleta não pode efetuar uma *transição* após pegar ou largar qualquer varão sem que um segundo tenha passado.

Penalidade: Distração

Regra: Controlo de varão ilegal: Os atletas não podem controlar os seus varões usando qualquer parte do corpo, sendo apenas permitido os membros superiores do cotovelo até aos dedos.

Penalidade: Distração

Ficando ao critério do árbitro, as situações de distração seguintes podem ser aplicadas se estas ocorrerem durante um *jogo ativo*.

- Fazer sons, ex.: falar ou gritar
- Permitir que um aparelho eletrónico de um atleta emita sons.
- Movimento excessivo de um varão que não faz parte do jogo ofensivo ou defensivo.
- Qualquer movimento ou gesto corporal que não faça parte do jogo ofensivo ou defensivo. Ex.: bater na mesa como forma de pedido de desculpa ou de aprovação.
- Entrar em contacto com o varão da equipa adversária.

Interpretação

1. Mover o varão de receção quando se realizar um passe não é considerado distração, exceto se for um movimento excessivo.
2. Deslizar o punho num varão, da mão até ao pulso, não constitui uma libertação do punho.
3. É permitido um breve sussurro de uma atleta com *posse ativa*, desde que a bola esteja parada.

4.15.2 – REINÍCIO

Prejudicar a habilidade de um atleta de controlar a bola é ilegal. É considerada uma infração de *reinício* qualquer abanão, colisão, ou choque de um atleta defensivo que prejudique a habilidade do atleta ofensivo de controlar ou jogar a bola.

Na primeira infração na partida, o árbitro anuncia o “*reinício*”, indicando que a equipa defensiva cometeu uma infração de *reinício*. Isto significa que, o *tempo de posse* da equipa lesada, assim como a contagem de contactos com a tabela do varão de 5 é reiniciado. O *jogo ativo* não para quando o árbitro averba o *reinício*.

Após ser averbado o primeiro “*reinício*” na partida, à próxima infração cometida pela mesma equipa será averbado um “Aviso de Reinício”, e quaisquer subseqüentes infrações da mesma equipa durante a mesma bola resultará numa Grande Penalidade. Após uma grande penalidade, à próxima infração pela mesma equipa será averbado um “Aviso de Reinício” novamente.

Para cada equipa, a sequênciade infrações de reinício são as seguintes:

| Sequência de infração de reinício | Averbamento do Árbitro | Jogo Ativo |
|---|------------------------|--------------------------|
| Primeiro na partida | “Reinício” | Continua |
| Subseqüentes na partida | “Aviso de Reinício” | Continua |
| Subseqüentes na partida e segundo na mesma bola | “Violação de Reinício” | Para – Grande Penalidade |

Na eventualidade de um reinício no varão de 5 figuras, fica ao critério do árbitro declarar o reinício no varão de 5.

Um reinício ocorre quando uma bola parada é colocada em movimento, contudo, um árbitro pode ajuizar que este possa ter ocorrido quando uma bola estava pisada ou em movimento.

Regra: Reinício: Um atleta da equipa defensiva não pode provocar um abanão, colisão ou choque que prejudique a habilidade do *atleta ofensivo*, controlar ou jogar a bola.

Penalidade (primeiro na partida): Averbamento de Reinício

Penalidade (subseqüentes na partida): Aviso de Reinício

Penalidade (Subseqüentes na partida durante a mesma bola): Grande Penalidade

Regra: Reinício no varão de 5: Um *atleta defensivo* não pode provocar um Reinício que impeça a equipa ofensiva de completar com sucesso o passe do varão de 5 para o varão de 3.

Penalidade: Averbamento de Reinício e Reinício no varão de 5.

Regra: Reinício Automático: Um atleta da *equipa ofensiva* não pode criar um abanão, colisão ou choque que provoque o movimento da bola.

Penalidade: Reinício no varão de 5

Interpretação

1. O *jogo ativo* continua após o averbamento de um “reinício”, o que implica que a equipa defensiva deve permanecer em alerta.
2. Um abanão, colisão ou choque que faça com que uma bola parada se balance (não mover) não é considerado um reinício.

4.15.3 COLISÕES

Prejudicar a habilidade de um atleta continuar com a posse de bola é ilegal. Uma colisão é qualquer vibração, choque, golpe, mudança ou colisão, provocado pela equipa defensiva que prejudique a habilidade da equipa ofensiva de reter ou ganhar a posse da bola.

A primeira e segunda infração num jogo pela mesma equipa, estão sujeitos a uma penalidade de Continuar ou de Reinício, sendo que subsequentes infrações serão penalizadas com uma Grande Penalidade.

As Infrações de Colisão podem ser também declaradas ao critério do árbitro.

Regra: Colisão: Uma equipa defensiva não pode causar um abanão, choque, golpe, mudança, deslocar a mesa, ou colisão que prejudique a habilidade da equipa ofensiva de reter ou ganhar a posse de bola.

Penalidade (primeira): Continuar ou Reinício

Penalidade (segunda): Continuar ou Reinício

Penalidade (subsequentes): Grande Penalidade

Interpretação

1. Um golpe e uma transição em simultâneo a partir do mesmo varão, pode ser motivo para averbamento de uma infração por colisão, se de forma clara, a equipa adversária não conseguir obter a posse de bola.
2. Qualquer bater de varões que ocorra enquanto a bola estiver em jogo, pode ser declarada como uma colisão.
3. Um abanão, colisão, ou choque por uma atleta adversário realizado atrás de qualquer outro varão do varão de posse, é considerada como uma colisão e não como um reinício (ex.: quando um atacante prejudica a posse de bola de outro atacante)

4.16 - SOLICITAR UM ÁRBITRO

Se um árbitro não estiver presente num jogo, um atleta pode solicitar a presença de um, durante uma *pausa* ou quando a bola se encontre parada. Um árbitro pode ser solicitado por forma a:

- Providenciar a interpretação de uma regra
- Resolver uma controvérsia
- Continuar o jogo com um árbitro presente

Se uma questão de interpretação de regras surgir durante um jogo não arbitrado, então, o jogo pode ser interrompido por forma a solicitar a um árbitro que providencie uma interpretação correta da regra.

Se uma controvérsia surgir durante um jogo não arbitrado, um árbitro pode ser solicitado para tomar uma decisão. A decisão do árbitro pode se baseada em informação fornecida pelos atletas, pelos espectadores, por outros árbitros e por quaisquer gravações de vídeo que possam existir.

Se dois árbitros estiverem presentes, então um atleta, pode solicitar a alteração de um árbitro quando a bola se encontre parada. A solicitação de alteração de arbitro será decidida pelo Responsável do Torneio.

Regra: Pedido de arbitro com uma bola em movimento: Num jogo não arbitrado, um atleta não pode pedir um árbitro com uma bola em movimento, a bola tem de estar parada.

Penalidade: Distração

Regra: Pedido de um segundo árbitro: Num jogo arbitrado, a um atleta que solicite um segundo árbitro, será imputado de forma automática um desconto de tempo, exceto se o pedido tiver sido executado durante um desconto de tempo que este tenha solicitado.

Penalidade: Imputação de um desconto de tempo

Regra: Pedido de um árbitro adicional durante um jogo ativo: Num jogo arbitrado, um atleta não pode solicitar um segundo ou um novo árbitro durante um jogo ativo.

Penalidade: Grande Penalidade

Regra: Pedido de novo árbitro negado: Num jogo em que dois árbitros estejam presentes, se um pedido de um novo árbitro for recusado pelo responsável do torneio, será aplicada uma penalidade.

Penalidade: Grande Penalidade.

Interpretação

1. Num jogo não arbitrado, um atleta que não possui a posse de bola pode solicitar um árbitro se a bola se encontrar parada, ex.: se estes acreditarem que o limite de tempo de um varão foi excedido.
2. É considerada uma distração se a *equipa defensiva* solicitar um árbitro ao mesmo tempo que a *equipa ofensiva* realiza uma jogada.
3. A uma equipa que solicite um segundo árbitro, será sempre imputado um desconto de tempo, mesmo que o pedido seja executado durante um desconto de tempo.

4.17 - ÁRBITRO

As regras de jogo devem ser respeitadas independentemente da presença de um árbitro. Contudo, se um árbitro estiver presente durante um jogo, então as infrações não são declaradas pelos atletas, mas apenas e só pelo árbitro.

A autoridade de um árbitro deve ser respeitada em todos os casos, sem exceção durante um jogo, sendo que esta começa quando ambas as equipas se encontrarem na mesa. As instruções de um árbitro devem ser obedecidas durante um jogo. As decisões de um árbitro não podem ser colocadas em causa, sendo que os atletas serão lembrados que os erros humanos fazem parte de um jogo.

Apesar de que a decisão de um árbitro não possa ser posta em causa, uma interpretação das regras pode ser solicitada, se o pedido for preenchido com o árbitro antes de a bola ser colocada de novo em jogo após a controvérsia. Um pedido que envolva a perca da partida deve ser preenchido, antes da equipa vencedora

iniciar a próxima partida. Os pedidos serão ouvidos pelo responsável de arbitragem do torneio e por pelo menos dois membros oficiais do torneio, se disponíveis.

Os atletas devem estar familiarizados com as seguintes instruções do árbitro, que são dadas durante as pausas:

| Averbamento do Árbitro | Porquê? | Ação do atleta |
|------------------------|--|--|
| “Tempo” | O tempo máximo autorizado para a pausa expirou | Preparar para jogar |
| “Jogar” | O jogo deve iniciar | O atleta com a <i>posse</i> deve reiniciar de imediato |

Os atletas devem estar familiarizados com as seguintes *interrupções* que um árbitro pode fazer durante um *jogo ativo*:

| Averbamento do Árbitro | Porquê? | Ação do atleta |
|------------------------|----------------------------------|--|
| “Para” | Ajuizamento do árbitro será dado | A bola deve ser parada e entregue |
| “Tempo” | Infração do tempo de posse | O atleta com a <i>posse</i> deve conter a bola |
| “Reinício” | Infração de Reinício | O <i>jogo ativo</i> continua |
| “Aviso” | Infração de Reinício | O <i>jogo ativo</i> continua |

Regra: Pedido irracional: Um atleta não pode questionar a decisão de um árbitro, ou fazer pedidos irracionais ou sem fundamento.

Penalidade: Imputação de desconto de tempo. Critério do árbitro; possível atraso de jogo.

Regra: Discutir: Um atleta não pode discutir com um árbitro oficial.

Penalidade: Critério do árbitro; possível atraso de jogo e/ou violação de conduta.

4.18 - PEDIDO DE ASSISTÊNCIA MÉDICA

Um atleta pode solicitar uma pausa para assistência médica quando a bola se encontrar parada ou durante uma pausa.

A decisão para o pedido será determinado pelo árbitro, que pode também envolver o diretor do torneio. Num jogo não arbitrado, o pedido deve ser feito diretamente ao diretor do torneio.

Se o pedido for aceite, o tempo máximo permitido para a pausa de assistência médica será especificado; este não pode em circunstância alguma exceder os 60 minutos.

Regra: Pedido de assistência médica negado: Existe uma penalidade para um pedido de assistência médica rejeitado.

Penalidade: Imputação de desconto de tempo. Critério do árbitro; possível atraso de jogo

Regra: Limite de tempo de assistência médica expirado: Um atleta tem de estar preparado para jogar após o período de assistência médica ter terminado.

Penalidade: Derrota

4.19 - PEDIDO DE MANUTENÇÃO DE MESA

Um pedido de manutenção a uma mesa pode ser feito por qualquer atleta, se tiver ocorrido uma alteração súbita à mesa ou iluminação, ou se um objeto estranho se encontrar na área de jogo. Após o pedido ter sido processado, o jogo deve ser reiniciado no último varão de *posse*.

Interpretação

1. Alterações súbitas incluem uma figura de jogo partida, um pino, um parafuso, uma mola, uma borracha de amortecimento, um varão torcido, uma falha na iluminação da mesa, ou a entrada de um objeto estranho na área de jogo.

4.20 - INTERRUPÇÃO OFICIAL

Poderá ser necessário suspender o jogo durante um anúncio ou outra interrupção pelo torneio ou por funcionários locais oficiais. Neste caso o atleta com a *posse* deve parar a bola. Quando a interrupção terminar, o atleta com a *posse* deve colocar a bola em jogo novamente com um reinício.

4.21 - ENTRE PARTIDAS

Uma equipa que vença uma partida tem de marcar essa mesma partida ganha no contador de resultados presente na mesa de jogo, se esta possuir um.

As equipas têm até 90 segundos para iniciar a próxima partida, período este que pode terminar antes por acordo entre os atletas. Exceder o limite de tempo de 90 segundos é motivo para uma infração de atraso de jogo.

Durante a pausa entre as partidas as equipas estão permitidas a:

- Alterar de lado de mesa
- Alterar de posições
- Alterar os punhos (quando permitido pelo diretor do torneio, e a mesa o permita)
- Solicitar um desconto de tempo

Um desconto de tempo solicitado entre partidas, conta para o total de descontos de tempo da partida seguinte.

Após a primeira partida estar completa, qualquer uma das equipas pode solicitar a troca de lado de mesa. A outra equipa não pode recusar este pedido, mas se as equipas trocarem de lado então estes devem trocar subsequentemente de lado ao fim de cada partida. Se estas não mudarem de lado de mesa após a primeira partida, então as equipas ficaram nos respetivos lados de mesa até ao fim do jogo, sem troca entre partidas.

Em determinadas circunstâncias o diretor do torneio pode desautorizar a troca de lado de mesa.

4.22 - CONTROLO DE TEMPO

A *posse ativa* e as *pausas* estão sujeitas a um controlo de tempo. A tabela seguinte sumariza os limites de tempo e a sua consequência se o seu tempo for excedido:

| Evento de tempo controlado | Limite de tempo | Quando o limite de tempo é excedido |
|---|---------------------|---|
| Posse ativa – varão da defesa | 15 segundos | Penalidade: Reinício no varão de 5 |
| Posse ativa – varão de 5 | 10 segundos | Penalidade: Reinício no varão de 5 |
| Posse ativa – varão de 3 | 15 segundos | Penalidade: Reinício no varão do guarda redes |
| Pausa – Assistência médica | 60 minutos (máximo) | Árbitro diz “Jogar!” |
| Pausa – Entre partidas | 90 segundos | Árbitro diz “Jogar!” |
| Pausa – Desconto de tempo | 30 segundos | Árbitro diz “Jogar!” |
| Árbitro diz “Jogar!” após uma pausa | 3 segundos | Aviso: Atraso de Jogo |
| Pausa – Recuperar e posicional a bola após um golo ou uma bola morta | 5 segundos | Aviso: Atraso de Jogo |
| Pausa – Colocar a bola em jogo <ul style="list-style-type: none"> • Perguntar “Pronto?” • Responder “Pronto!” • Iniciar a <i>transferência dupla</i> | 3 segundos | Aviso: Atraso de Jogo |
| Aviso de atraso de jogo | 10 segundos | Infração de atraso de jogo. Penalidade: Imputação de desconto de tempo |

Exceder o limite de tempo de *posse ativa* num varão resulta numa penalidade de reinício.

O árbitro irá instruir as equipas quando o jogo deve ser retomado após uma pausa (assistência médica, entre partidas, ou desconto de tempo). Se o atleta com a posse não retomar o jogo no espaço de 3 segundos pode-lhe ser averbado um aviso por atraso de jogo. Se um atleta que acaba de receber um aviso por atraso de jogo não colocar a bola em jogo no espaço de 10 segundos, este terá cometido uma infração de atraso de jogo, em que a penalidade a aplicar será a imputação de um desconto de tempo.

Avisos e infrações por atraso de jogo são declaradas ao critério do árbitro, e podem ser aplicados a casos diferentes daqueles explicitamente acima identificados.

Regra: Atraso de Jogo: Após receber o aviso de atraso de jogo, um atleta não pode demorar mais de 10 segundos para retomar o jogo.

Penalidade: Imputação de desconto de tempo.

4.23 - CONDUTA DO ATLETA

Os atletas devem agir de forma ética e respeitosa durante um jogo. O árbitro tem o critério de determinar a penalidade ou o processo de escalação em caso de violação de conduta.

Regra: Fraude: Um atleta não pode cometer fraude/batota.

Penalidade: Violação de conduta

Regra: Discutir: Um atleta não pode discutir com um árbitro oficial.

Penalidade: Critério de um árbitro; possível atraso de jogo e/ou violação de conduta

Regra: Dizer palavrões: Um atleta não pode dizer palavrões.

Penalidade (primeiro no jogo): Grande Penalidade

Penalidade (subsequentes na partida): Critério do árbitro; possível violação de conduta.

Regra: Comentários depreciativos: Um atleta não pode tecer comentários depreciativos ou que não sejam comentários apropriados sobre outro atleta ou oficiais sejam estes, direta ou indiretamente.

Penalidade: Critério do árbitro; possível grande penalidade.

Regra: Receber instruções ilegais (Coaching): Um atleta não pode receber assistência de um espectador em qualquer ponto de um jogo, exceto durante um desconto de tempo ou entre partidas.

Penalidade: Violação de conduta

Regra: Utilização de aparelhos: Um atleta não pode utilizar headphones, fones de ouvido, um telemóvel ou smartphone ou qualquer outro aparelho eletrónico durante um jogo, exceto durante um desconto de tempo ou entre partidas.

Penalidade (primeiro na partida): Aviso

Penalidade (subsequentes na partida): Grande Penalidade

Regra: Comportamento agressivo: Um atleta não pode realizar um abanão, choque com as tabelas, bater, desviar a mesa, ou colidir com os varões quando a bola não se encontrar em *jogo ativo*.

Penalidade: Violação de conduta

Regra: Desvio do formato de jogo: As equipas não podem jogar um formato de jogo diferente do estipulado do evento.

Penalidade: Violação de conduta

4.24 - CONDUTA DO ESPECTADOR

Os espectadores estão sujeitos a uma violação de conduta ao critério de um árbitro. Os espectadores não podem dar instruções ou distrair os atletas durante um *jogo ativo*

Regra: Dar instruções aos atletas em jogo: Um espectador não pode influenciar ou tentar influenciar um jogo transmitindo informações a um atleta, exceto durante um desconto de tempo ou entre partidas.

Penalidade: Violação de conduta

Regra: Distração de um espectador: Um espectador não pode influenciar um jogo tentando distrair os atletas ou o árbitro

Penalidade: Violação de conduta; possível expulsão.

4.25 - PERMISSÃO

Algumas ações dos atletas requerem permissão antes de serem realizadas. O pedido para tomar uma determinada ação tem de ser concretizado e depois autorizado pelo árbitro, ou se não houver um árbitro no jogo, autorizado pelo atleta da equipa adversária.

Exemplos de ações que o atleta tem de pedir permissão incluem: aproximar-se da área de jogo para pegar na bola, limpar a área de jogo ou apertar um punho no varão.

4.26 - APROXIMAÇÃO DA ÁREA DE JOGO

Considera-se aproximação por aproximar ou entrar em contacto com qualquer parte do corpo com a área de jogo (tabuleiro de jogo). Ex.: tocar com a mão no tabuleiro de jogo para limpar a superfície ou remover sujidade, etc.

Durante um *jogo ativo*, é permitida a aproximação da área de jogo com a devida permissão.

Durante uma *pausa ou interrupção*, é permitida a aproximação da área de jogo e tocar na bola com a devida permissão.

Durante uma *pausa ou interrupção*, é permitida a aproximação da área de jogo sem permissão, desde que não se toque na bola.

Qualquer outro caso é considerado ilegal, de acordo com as seguintes regras:

Regra: Aproximação da área de jogo durante o jogo: Durante um *jogo ativo* um atleta não pode aproximar-se da área de jogo sem permissão.

Se a ação impedir a equipa lesada de marcar golo: Penalidade: Considera-se golo.

Se a bola se está a mover ou se a equipa lesada tem a *posse ativa*: Penalidade: Grande Penalidade

Qualquer outro caso: Penalidade: Reinício no varão de 5

Regra: Pegar na bola durante uma pausa: Durante uma *pausa ou interrupção*, um atleta não pode aproximar-se da área de jogo e tocar na bola sem permissão.

Se a bola estiver ao alcance atrás do guarda redes da equipa infratora: Penalidade: Considera-se golo

Se a equipa não infratora tem *posse em pausa*: Penalidade: Grande Penalidade

Qualquer outro caso: Penalidade: Reinício no varão de 5.

Regra: Captura aérea: Um atleta não pode pegar/agarrar uma bola que sobrevoe a mesa de jogo.

Penalidade: Grande Penalidade. Se a grande penalidade não resultar em golo: Reinício no varão de 5.

Interpretação

1. É sempre ilegal a aproximação e pegar na bola sem permissão.
2. Durante uma *pausa*, um atleta pode remover pó, ou marcas de limpeza da área de jogo sem permissão.
3. Durante um *jogo ativo*, um atleta tem de pedir permissão para se aproximar da área de jogo de forma a apertar um punho.
4. É permitido apanhar uma bola que esteja aérea e que abandone a área de jogo e que não está diretamente de cima das tabelas da mesa ou suas extremidades.
5. Um árbitro pode negar o pedido de tocar na bola, por exemplo, se esta se encontrar perto da entrada da baliza ou, se esta se encontrar numa posição de alcance da figura do varão que se possa considerar duvidosa.

4.27 - ALTERAÇÕES À MESA DE JOGO

Alterar punhos, limpar a mesa e lubrificar os varões, são uma rotina das atividades de manutenção, que são consideradas como autorizadas durante uma pausa e que estão sujeitos a uma infração por atraso de jogo.

Os problemas que possam surgir com uma mesa serão resolvidos por pessoal autorizado da Manutenção de Mesas. Outras alterações, classificadas como modificações da mesa, são ilegais.

4.27.1 - ALTERAÇÃO DE PUNHOS

Quando permitido pelo diretor do torneio, ou que as mesas o permitam, os atletas estão autorizados a trocar os punhos das mesas com outros punhos, desde que estes estejam classificados como aprovados.

Os atletas podem mudar os seus punhos antes de cada jogo, durante um desconto de tempo, ou entre golos, desde que estes o façam dentro dos limites de tempo estipulados para os anteriores referidos.

4.27.2 - LIMPAR A ÁREA DE JOGO

Durante uma *pausa*, um atleta está autorizado a remover pó ou marcas de limpeza da área de jogo ou da bola sem permissão, desde que este seja breve e que nenhuma substância, produto de limpeza ou outro seja utilizado para o efeito.

Regra: Limpeza ilegal: Um atleta não pode usar qualquer substância, incluindo a saliva ou suor, para limpar marcas da área de jogo ou da bola.

Penalidade (primeiro na partida): Aviso

Penalidade (subsequentes na partida): Grande Penalidade

4.27.3 - LUBRIFICAR OS VARÕES

Os atletas estão autorizados a lubrificar os varões correspondentes a sua equipa durante um desconto de tempo ou entre golos.

Aplicadores de pipeta ou esponja devem ser utilizados na aplicação direta de lubrificante nos varões. Os lubrificantes não podem ser aplicados em spray diretamente nos varões, mas podem ser aplicados indiretamente.

Os fabricantes de mesas e outros promotores do evento podem requerer o uso específico de um lubrificante, e podem exigir requisitos e restrições específicos para o seu uso.

Regra: Lubrificação ilegal: Um atleta apenas pode utilizar produtos que estejam de acordo com as regras.

Penalidade: Critério do árbitro; possível Grande Penalidade

Interpretação

1. Os fabricantes de mesas podem exigir que o varão telescópico interno não possa ser lubrificado pelos atletas.

4.27.4 - MANUTENÇÃO DA MESA

Se um objeto exterior, estranho, entrar na área de jogo, ou se qualquer outra parte da mesa sofrer uma falha, rotura ou outro problema que torne a mesa imprópria para jogar, então o jogo deve ser *interrompido* para realizar uma *manutenção da mesa*.

Com a devida permissão, um atleta pode aproximar-se da área de jogo de forma a apertar um punho que esteja solto.

Se uma mesa necessitar de limpeza, apenas produtos aprovados pelo fabricante da mesa e promotores do evento podem ser utilizados de acordo com as suas especificações e restrições.

Se a resolução de um problema não estiver ao alcance dos atletas, uma equipa de manutenção de mesas deve ser solicitada na mesa da organização.

A mesa deve estar nivelada antes do início do jogo. Uma vez iniciado o jogo, um atleta pode solicitar o nivelamento da mesa durante uma *pausa*. Se ambas as equipas concordarem com o nivelamento da mesa, então este procedimento pode ser executado tanto pelos atletas, como pela equipa de manutenção de mesas requisitado na mesa do torneio.

Após o problema ter sido resolvido, o jogo deve retomar de imediato no varão de última posse.

Regra: Pedido de nivelamento de uma mesa: Uma vez começado um jogo, se as equipas não concordarem com o nivelamento da mesa, então a equipa que faz o pedido de nivelamento, deverá solicitar a presença da equipa de manutenção de mesas e será imputado de forma automática um desconto de tempo.

Interpretação

1. Falhas ou roturas numa mesa incluem uma figura partida, um pino, um parafuso, uma mola, uma borracha de amortecimento, um varão torcido ou uma falha na iluminação da mesa.

4.27.5 - ALTERAÇÕES/MODIFICAÇÕES À MESA DE JOGO

Um atleta não pode modificar as características de jogo de uma mesa ou das bolas de jogo.

Um atleta não pode permitir que qualquer substância contamine a área de jogo ou a bola de jogo.

Um atleta está autorizado a utilizar substâncias que aumentem a aderência da mão ao punho, mas este deve garantir de que esta não entra na área de jogo, nos varões ou na bola. Se este problema ocorrer, a substância deve ser removida por completo antes do jogo retomar, e se a bola for afetada, esta terá de ser substituída. A substância aplicada tem de ser removida por completo dos punhos antes da troca de lado de mesa entre partidas.

Regra: Alteração/Modificação da mesa: Um atleta não pode realizar nenhuma alteração/modificação das características de jogo de uma mesa ou de uma bola de jogo.

Penalidade: Critério do árbitro; possível Grande Penalidade ou exclusão.

Regra: Contaminação: Um atleta não pode permitir que a área de jogo ou a bola fique contaminada por qualquer substância.

Penalidade (primeira no jogo): Atraso de Jogo

Penalidade (subsequentes na partida): Grande Penalidade

Regra: Substância no punho: Quando se realizar uma troca de lado da mesa entre partidas, um atleta não pode deixar nenhuma substância nos punhos.

Penalidade (primeiro na partida): Aviso. É pedido ao atleta que remova a substância dentro dos tempos limite.

Penalidade (subsequentes na partida): Proibição da utilização da substância.

Regra: Limitação do varão: Um atleta não pode usar nenhum dispositivo ou objeto que limite o movimento de um varão.

Penalidade: Critério do árbitro: possível grande penalidade.

Interpretação

1. Modificações ou alterações a mesa incluem: Encher uma figura de jogo, utilizar lixa na área de jogo, aplicar uma substância estranha diretamente na área de jogo, na figura de jogo ou na bola.
2. Exemplos de contaminação incluem; lubrificantes e substâncias utilizadas para aumentar a aderência da mão ao punho.

4.28 - FORNECIMENTO DE BOLAS

Antes do início de um jogo, os atletas devem concordar no conjunto de bolas que serão usadas durante um jogo. Se não houver um entendimento, então deverão ser utilizadas bolas novas. Este conjunto de bolas constitui um fornecimento de bolas.

Uma vez servida a bola, qualquer pedido para substituição deve ser feito durante uma *pausa*; pode nesta altura ser substituída com a devida permissão.

Se um pedido de substituição de bola for requerido durante um *jogo ativo*, a bola será substituída apenas se um árbitro considerar que a bola não se encontra em condições de prática normal de jogo.

Regra: Substituição de bola: Após a bola ser servida, um atleta não pode substituir a bola sem permissão.

Penalidade: Critério do árbitro; possível grande penalidade.

Regra: Pedido de substituição de bola irracional: Durante um *jogo ativo*, se um atleta solicitar a substituição de uma bola, o árbitro irá determinar se a bola se encontra nas devidas especificações que permitam uma prática normal de jogo, em que a mesma será substituída em caso de aprovação. Se a bola não apresentar qualquer irregularidade e o árbitro considerar que o pedido foi irracional, então à equipa será imputado um desconto de tempo.

Penalidade: Critério do árbitro: possível imputação de desconto de tempo.

Regra: Adição de bolas ao conjunto inicial: Uma vez iniciado o jogo um atleta não pode introduzir novas bolas ao fornecimento de bolas inicial sem permissão.

Penalidade: Critério do árbitro: possível grande penalidade.

4.29 - TREINO

Jogar a bola durante uma *pausa* ou uma *interrupção* é considerado como treino. Uma vez iniciado um jogo o treino apenas é permitido entre partidas.

Regra: Treino ilegal: Um atleta não pode realizar uma *transferência* ou uma *transição* durante uma *pausa* ou uma *interrupção*, sendo apenas possível entre partidas e quando este estiver a colocar uma bola em jogo.

Penalidade (primeira no jogo):

Se a equipa infratora tem a posse: reinício no varão de 5

Se a equipa infratora não tem a posse: Aviso

Penalidade (subsequentes no jogo): Grande Penalidade

Interpretação

1. Uma transição inadvertida não é uma ofensa; ficará ao critério do árbitro
2. Introduzir uma segunda bola na área de jogo é considerada uma prática ilegal.
3. Mover os varões sem o contacto com a bola não é considerada uma prática ilegal
4. Realizar uma transferência de forma a posicionar a bola enquanto o atleta está a colocar uma bola em jogo não é considerada uma prática ilegal.

5. PENALIZAÇÕES

Esta secção identifica as penalizações por infração de regras.

Penalidade: Aviso

Um aviso indica que uma subsequente infração irá ser penalizada.

Penalidade: Reinício no varão de 5

A bola é dada à equipa lesada para que a coloque de novo em jogo com um reinício no varão de 5 figuras.

Penalidade: Reinício no varão da defesa

A bola é dada à equipa lesada para que a coloque de novo em jogo com um reinício em qualquer varão da defesa, sejam estes o varão do guarda redes ou o varão de 2.

Penalidade: Golo concedido

É concedido a equipa lesada um golo. A equipa infratora tem agora o serviço

Penalidade: Continuar ou Reiniciar

A equipa lesada tem a escolha de uma das seguintes opções:

- Continuar do local atual onde a bola se encontra (incluindo o golo)
- Reinício do local da infração
- Reinício do varão de 5

Penalidade: Distração (primeira):

- Se considerado benigno pelo árbitro: Aviso
- Se um golo foi marcado pela equipa infratora: Golo anulado e reinício no varão de 5
- Qualquer outro caso: Continuar ou Reiniciar

Penalidade: Distração (subsequentes na partida):

Critério do árbitro; possível grande penalidade.

Penalidade: Reinício averbado

O árbitro anuncia "Reinício!" e o tempo de posse e contagem de contactos com a tabela são repostos. A próxima infração por reinício resultará numa penalidade de Aviso de Reinício.

Penalidade: Aviso de Reinício

O árbitro anuncia "Reinício!" e o tempo de posse e contagem de contactos com a tabela são repostos. A Próxima infração de Reinício resultará numa grande penalidade.

Penalidade: Perda jogo

Uma equipa perde o jogo

Penalidade: Perda de partida

Uma equipa perde a partida

Penalidade: Violação de conduta

Ao critério do árbitro, responsável do torneio e de acordo com a severidade da infração, qualquer uma das seguintes penalidades, desde a perda de uma partida à perda do jogo. Além de que, por escalação ao diretor do torneio, expulsão do local do torneio ou multa.

Penalidade: Grande Penalidade

Ver seção de grandes penalidades para mais detalhes.

5.1 - GRANDES PENALIDADES

Um árbitro pode averbar uma grande penalidade como resultado de uma infração às regras. É designado como um remate realizado no varão de 3 figuras, por um atleta da equipa lesada, e defendido por outro da equipa infratora. Após decorrer a grande penalidade o jogo retoma do local onde a infração ocorreu, exceto se a grande penalidade resultar num golo, em que neste caso, a equipa infratora tem agora o serviço. Todas as regras de jogo permanecem em vigor durante uma grande penalidade.

Num jogo de duplas, os atletas de cada equipa podem *tocar de posições*, antes de o atacante da equipa infratora e o defesa da equipa lesada abandonarem a mesa.

O atleta da equipa lesada, coloca a bola em jogo com um reinício no varão de 3 e efetua o remate. Durante uma grande penalidade todas as regras de jogo estão em vigor.

Considera-se completa uma grande penalidade, quando o atleta atacante executa uma transição com um dos seguintes resultados:

- A bola entra na área do defesa
- A bola entra e sai da área do defesa
- A bola para o seu movimento

Após estar completa uma grande penalidade, o árbitro pode anunciar que mais infrações da equipa infratora podem resultar na perda do jogo ou da partida.

Quando uma grande penalidade for concluída o jogo retoma da seguinte forma:

- Em duplas, os atletas voltam à mesa e entre equipas é permitida a troca de posições.
- Se a grande penalidade resultou num golo, a equipa infratora tem agora o serviço
- Se a grande penalidade não resultou num golo, então, o jogo continua no local da infração de acordo com as regras.

Regra: Limite de grande penalidade: Não pode ser ajuizado a uma equipa três grandes penalidades durante um jogo.

Penalidade: Perda de Jogo

6. DOCUMENTOS DE REGRAS ANTERIORES

Esta versão das Regras Padrão de Jogo não tenciona alterar as regras de jogo

Podem ser encontradas as “Regras de Jogo Anteriores” nos links abaixo:

- Árabe: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rules%20-%20Arabic.pdf>
- Búlgaro: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook_BG.pdf
- Chines: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese\(Traditional\)2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese(Traditional)2016.pdf)
- Inglês: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf
- Francês: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesFrench2016.pdf>
- Alemão: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF-Regelwerk%20Deutsch2016.pdf>
- Italiano: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official rules Book Italian 2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf)
- Russo: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesRussian2016black.pdf>
- Turco:
<https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rule%20Book%20TURKISH.pdf>
- Esloveno: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF_Uradna_Pravila_2016_SI.pdf
- Espanhol: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/\[15-16\]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/[15-16]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf)