



:: REGRAS DO CAMPEONATO DE PEBOLIM (FLA-FLU)

1 - A disputa

- 1.1. Cada jogo será disputado em uma melhor de 3 partidas, o time que marcar 5 gols primeiro vence a partida.
- 1.2. As partidas são finalizadas com "bola de ouro", ou seja, se estiver 4 x 4, não irá a 6, termina quem fizer 5 gols primeiro.
- 1.3. As semifinais e finais serão disputadas em uma melhor de 5 partidas.

2 - Início da Partida

- 2.1. Terá direito a escolha do campo quem ganhar na escolha do "lado da moeda" ou no "par ou ímpar".
- 2.2. O jogo começará na sorte, ou seja, o juiz iniciará o jogo colocando a bola no "buraquinho" e time que encostar na bola primeiro, terá a posse de bola.

3 - Bolas seguintes

- 3.1. Após convertido o primeiro gol, a bola deverá sair da defesa que sofreu o gol.
- 3.2. O jogador que sair com a bola na defesa, deverá controlá-la antes de passar ou chutar a gol, será considerada "bola controlada" uma bola parada no pé do jogador, ou que tenha sido tocada mais de duas vezes.
- 3.3. Caso o jogador da defesa perca a bola (deixe-a cair para o ataque oposto) depois de ter controlado, a mesma será considerada bola em jogo e poderá ser chutada a gol por qualquer jogador normalmente.

4 - Bola em jogo

- 4.1. Uma vez colocada em jogo, a bola deverá continuar sendo disputada até que ela saia da mesa (regra 5); seja declarada bola parada (regra 6); seja pedido tempo (regra 7) ou um GOL seja marcado (regra 8).
- 4.2. Uma bola que pule para cima e volte para dentro do campo, é considerada bola em jogo.

5 - Bola fora da mesa

5.1. Uma bola que pule e bata em qualquer parte que pertença à área interna da mesa, e não tenha intervenção de qualquer pessoa ou outro objeto que não pertença à mesa, será considerada bola em jogo.

5.2. A bola que sair da mesa deverá ser colocada de volta no meio de campo pelo Juiz.

6 - Bola parada

6.1. Será declarada "bola parada" a bola que estiver totalmente estática e fora de alcance de qualquer jogador.

6.2. A mesma deverá ser iniciada no meio de campo pelo Juiz, sem preferência para qualquer um dos lados.

6.3. Uma bola girando em seu próprio eixo, não é considerada "bola parada".

6.4. Não será permitido bater ou entortar a barra para "alcançar" uma bola parada ou em movimento. Se essa regra for desrespeitada será considerada uma falta leve, com penalidade de perda de posse de bola para o time oposto.

7 - Pedido de tempo

7.1. Cada time terá direito a 2 pedidos tempo de 30 segundos por partida, essa pausa pode ser pedida a qualquer momento desde que o time que pedir a pausa esteja com domínio da bola em qualquer parte do campo.

7.2. Desrespeito ou abuso de tempo nessa regra será considerado uma falta leve.

8 - Pausa oficial

8.1. O Juiz tem o direito de chamar uma pausa oficial assim que achar necessário por qualquer motivo que julgar necessário. Essa pausa não conta como nenhuma das 2 pausas que cada time tem direito.

8.2. A pausa oficial não pode ser chamada com a bola em movimento.

8.3. Ao voltar da "Pausa oficial" a bola deverá ser colocada ou continuada do mesmo ponto onde se encontrava quando a pausa foi chamada. O juiz deverá se certificar que ambos os times estão prontos para continuar a partida.

9 - Ponto marcado – GOL

9.1. Uma bola que entre no gol e caia será contada como 1 ponto.

9.2. Gol de goleiro vale 2 pontos desde que seja direto, ou seja, sem encostar em nada.

9.3. Na dúvida se o gol foi válido ou não, caberá ao Juiz decidir.

10 - Lado da mesa

10.1. Ao final de cada partida, os times deverão trocar de lado, a não ser que ambos concordem em não mudar. Se houver controvérsia, a mudança será necessária.

11 - Mudança de posição dos jogadores

11.1. Os jogadores do mesmo time terão o direito de trocar de posição (ataque e defesa) entre um gol e outro ou através do pedido de tempo (regra 8), não será permitido trocar posição com a bola no campo em movimento.

11.2. A troca de posição entre jogadores, deverá ser feita apenas 1 vez por partida.

12 - Girar as barras

12.1. Será permitido girar a barra para fazer uma jogada, desde que o giro seja controlado e não ultrapasse uma volta completa de 360°, caso o jogador perca o controle e a barra gire mais do que o permitido e resultar em gol, o mesmo será anulado.

12.2. Um giro ilegal intencional será penalizado com um pênalti do time oposto e um giro não intencional com perda da posse de bola para a defesa oposta.

12.3. Caberá ao Juiz decidir se um giro foi ilegal ou não, intencional ou sem querer.

13 - Batidas na mesa

13.1. Não será permitido bater, levantar ou executar qualquer manobra na mesa que dificulte ou atrapalhe o domínio da bola enquanto o time oposto estiver com a posse da mesma, e/ou com a bola em jogo, só será permitido bater na mesa (com as barras) apenas o time que estiver com posse de bola.

13.2. Uma batida não intencional que não prejudique o time oposto, não será penalizada, mas deverá sofrer uma advertência do Juiz, que é quem vai decidir como interpretar a batida.

13.3. Após 3 advertências ao mesmo time, será considerada uma batida ilegal não intencional e deverá sofrer a penalidade de perda de posse de bola para a defesa oposta.

13.4. Uma batida intencional será penalizada com um pênalti do time oposto e uma batida não intencional com perda da posse de bola para a defesa oposta. Caberá ao Juiz decidir se a batida foi intencional ou sem querer.

14 - Dentro da área de jogo

14.1. Durante a partida não será permitido de qualquer forma que o jogador coloque a mão dentro da área de jogo por qualquer motivo que seja. Para limpar um detrito que por ventura esteja no campo, deve-se pedir tempo conforme a regra 8, e avisar ao Juiz. Nesse caso o tempo pedido não contará para nenhum dos times.

15 – Distração

15.1. Não será permitido utilizar qualquer meio a fim de distrair o time adversário, fica a critério de o Juiz interpretar o tipo de distração, e intervir com uma advertência, no caso de incidência será penalizado com perda de bola para a defesa do time oposto.

16 - Medidas punitivas:

- Leve: Perda da posse de bola, reversão para a defesa oposta.
- Média: Pênalti.
- Grave: Perda da partida.
- Gravíssima: Eliminação definitiva do campeonato.

17 - Classificação das punições:

- Leve: anti-jogo.
- Média: ofensas em geral.
- Grave: discussões e desacatos.
- Gravíssima: Confusão generalizada com interrupção do campeonato.
- REINCIDÊNCIA: 3 faltas numa mesma partida devem ser punidas com um pênalti (tiro direto do ataque) com apenas o goleiro defendendo.