Federation International of Sports Table Football

Confederação Brasileira de Futebol de Mesa

Livro de Regras

Subbuteo

Parte I – GLOSSÁRIO E DEFINIÇÕES

1. Base
A parte de baixo de uma figura de jogo. A base de uma figura de jogo permite que ela deslize e que possa ser movida na superfície de jogo.

2. Corpo
Nestas regras, qualquer referência ao corpo de um jogador significará estritamente o corpo físico daquele jogador, incluídas as suas vestes.

3. Figuras de jogo em campo
Todas as figuras de jogo de um jogador, excluindo o goleiro linha.

4. Figura
A figura é a parte superior de uma figura de jogo, que está firmemente presa à base e obrigatoriamente deverá representar um corpo humano.

5. Goleiro-haste
O goleiro-haste consiste de uma figura específica, e usualmente uma base, firmemente presa ao fim de um cabo equipado com uma manopla, conjunto este usado por um jogador para realizar as funções de um goleiro.

6. Jogo

Em um jogo de Subbuteo, dois jogadores ou times se enfrentam entre si, seguindo as regras e regulamentos estabelecidos pela FISTF. Ao fim de um jogo individual entre dois jogadores, o que marcar mais pontos (gols) que seu adversário vencerá o jogo. Ao fim de um jogo entre dois times, os pontos conquistados e, se necessário, o saldo de gols determinarão o resultado final.

7. Passando uma linha

A bola ou a figura de jogo passará completamente uma linha quando for possível ao árbitro ver a cor da superfície de jogo entre a bola, ou a figura, e a linha, quando observadas diretamente acima.

8. Jogador

A pessoa física que joga uma partida individual de subbuteo.

9. Área de jogo

A área da superfície de jogo compreendida pelas linhas de fundo e laterais.

10. Mesa de jogo

A mesa de jogo consiste em um material sólido que contenha a superfície de jogo e duas metas fixadas, cercadas por uma barreira ou um alambrado.

11. Figura de jogo

As figuras de jogo são movimentadas pelo jogador para impelir uma bola e consistem de uma figura e uma base. Existem dois tipos de figuras de jogo, as propriamente ditas e os goleiros-linha.

12. Superfície de jogo

Um retângulo feito de tecido macio com linhas impressas bem definidas que permitam jogar subbuteo.

13. Árbitro

A pessoa física que é designada para aplicar as leis do jogo e arbitrar os desentendimentos entre os jogadores durante um jogo individual.

14. Goleiro-linha

Uma figura de jogo adicional, que em diversas ocasiões substitui na superfície de jogo o goleiro.

15. Equipe

Uma equipe consiste em quatro jogadores que disputarão quatro jogos individuais contra o mesmo número de jogadores de outra equipe, em um mesmo número de mesas de jogo.

16. Tipo

Um modelo distinto e definido de bola, figura de jogo ou goleiro. Novos tipos de bolas, figuras de jogo e goleiros devem ser homologados para terem autorização a serem utilizados em um jogo.

17. Regras de interpretação

No caso de algum conflito entre os Estatutos da FISTF e qualquer parte destas regras, prevalecerá o estabelecido no Estatuto. Se qualquer disposição destas regras ou sua aplicabilidade a qualquer pessoa ou circunstância for considerada inválida, a invalidade não afetará outras disposições ou a aplicação dessas regras, que podem ser efetivadas sem a tal disposição ou aplicação inválida e, para esse fim, as disposições destas regras devem ser separadas. Os direitos e obrigações aqui contidos devem reverter em benefício de, e serão vinculativos para, a FISTF, as associações nacionais filiadas, os jogadores e clubes registrados e seus

respectivos diretores, administradores, sucessores e cessionários. Qualquer tolerância da FISTF, associações nacionais filiadas, jogadores ou clubes registrados de exercer qualquer direito ou recurso a que ele tenha direito, aqui não deve ser interpretada como uma renúncia ou como impeditivo do exercício de qualquer direito ou recurso. Conforme usadas neste documento, as palavras no gênero masculino devem significar e incluir palavras neutras correspondentes ou palavras no gênero feminino e vice-versa, as palavras no singular devem significar e incluir o plural e vice-versa, e a palavra "pode" indica apenas o uso do bom senso, sem a obrigação de tomar qualquer ação. Qualquer caso não previsto neste documento deverá ser resolvido em primeira instância pelo árbitro principal da competição ou pela autoridade principal do torneio. Posteriormente, será encaminhado ao Conselho de Administração da FISTF, que emitirá uma decisão final, vinculativa e conclusiva sobre o caso.

Parte II – REGRAS DO JOGO

1. Manipulação das figuras de jogo

1.1 – Movimento

1.1.1 - O movimento deve ser feito com a unha do dedo indicador e somente na base da figura.

1.1.2 - A figura jogada deve deixar instantaneamente a unha do dedo usado. A mão e o antebraço do jogador não podem se mexer durante o movimento.

1.1.3 - É considerado movimento quando o jogador toca em qualquer parte de qualquer figura.

Em caso de infração, o árbitro exclama “toque incorreto, tiro livre/back”

Pena:

a) O infrator é o atacante –

1. Falta onde o atacante tocou de forma ilegal. Ver a regra 11

2. Falta na marca de pênalti se a infração foi cometida na área de penalidade do atacante. Ver regra 11.1.3

3. Back se o toque era posicional ou um toque para tirar de impedimento. Se o back for solicitado, o árbitro deve reposicionar a figura incorretamente tocada para sua posição prévia. Então, o árbitro dá o sinal para prosseguir a partida afirmando “play!”.

b) O infrator é o defensor – Back. Se o back é solicitado, o árbitro deve reposicionar a figura tocada de forma irregular para a posição prévia e dar o sinal para continuar a partida afirmando “play”.

1.2 - Movimento ilegal

1.2.1 - Nenhum jogador pode movimentar uma figura de jogo se não está autorizado a fazer o movimento, se a figura de jogo está caída ou presa.

1.3 - Posição do jogador

1.3.1 - Enquanto os jogadores, com uma mão, movimentam as figuras, podem tocar de modo a manter o equilíbrio no alambrado do campo ou no campo, mas fora da área de jogo. Mas nenhum jogador pode:

a) Colocar a mão sobre a área de jogo enquanto joga com a outra mão, mesmo que a mão que joga esteja fora da área de jogo. No entanto alguns jogadores trocam de mão enquanto jogam, mas deve haver um instante em que claramente as duas mãos não estão simultaneamente sobre ou na área de jogo.

b) Apoiar ou empurrar a mesa de jogo de modo a desestabilizá-la.

1.3.2 - Os jogadores podem usar o goleiro e movimentar as figuras ao mesmo tempo.

1.4 - Encerar as figuras de jogo

1.4.1 - As bases da figura podem ser enceradas com qualquer produto desejado. O enceramento pode ocorrer antes do jogo ou durante o intervalo.

1.4.2 - Desde que o jogo não seja interrompido ou atrasado, as figuras podem ser enceradas durante o jogo nas situações em que o jogador pode pegar a figura, ou quando a figura cai da mesa de jogo. Para encerar as figuras durante o jogo é recomendado aos jogadores amarrar uma flanela com cera ao cinto.

1.4.3 - Entre o fim do jogo e o início da morte súbita o árbitro deve avisar os jogadores para encerar as figuras rapidamente. Nenhum extenso procedimento de enceramento é permitido.

1.5 - Número de figuras usadas

1.5.1 - Cada jogador deve usar no máximo dez figuras de campo, um goleiro e um goleiro-linha.

2. Posicionar, levantar e substituir as figuras

2.1 - Colocação das figuras que passam o limite da área de jogo.

2.1.1 - Colocação das figuras que saíram da área de jogo, mas não caíram da mesa.

2.1.1.1 - A figura que saiu da área de jogo sem cair da mesa fica onde parou e permanece em jogo. A figura pode ser jogada a qualquer momento.

Observação: Se a figura parar muito perto do alambrado e for impossível para o jogador colocar o dedo para acioná-la, deve pedir ao árbitro para mover a figura ligeiramente a fim de permitir que ela seja acionada.

2.1.1.2 - Se a figura permanecer a 21 mm ou menos da linha, medida menor que o diâmetro da bola, é possível obter lateral, tiro de meta ou escanteio nesta figura. Porém, se ela ficar a 22 mm ou mais da linha, não é possível forçar qualquer lateral, tiro de meta ou escanteio nesta figura.

2.1.1.3 - Para ter a certeza absoluta se é possível obter ou não a posse de bola forçando a bola a bater numa figura fora do campo, o atacante, com a bola parada, deve perguntar ao árbitro se é possível obter a posse de bola quando for feita a jogada.

Observação:

O árbitro usa a expressão “Verifying forcing possibility!” (*Verificando a possibilidade de forçar o lance*) para analisar a possibilidade de “cavar” o lance. A ação seguinte do árbitro é:

a. Interrompe o jogo e permite que um movimento de defesa seja realizado.
b. Mede a distância entre a figura e a linha com uma bola reserva ou com o gabarito de medidas da FISTF, então informa aos jogadores se é possível ou não forçar a jogada na figura citada.

O árbitro dará o sinal para o jogo continuar dizendo “play”;

2.1.1.4 - Se o atacante não perguntar se é possível forçar a jogada antes de fazê-la e o árbitro tiver dúvida se é possível ou não, o árbitro decide contra o atacante.

2.1.2 - Colocação da figura que saiu da superfície de jogo sem tocar no alambrado e sem sair da mesa.

2.1.2.1 - A figura que saiu da superfície de jogo e permanece na mesa, sem tocar no alambrado, deve ser colocada pelo árbitro perto do limite da superfície de jogo próxima da linha lateral ou de fundo, logo que a bola pare.

2.1.2.2 - A seguir à figura ter parado fora da superfície de jogo, ela só estará pronta para ser jogada e ser usada outra vez assim que for posicionada pelo árbitro como descrito acima, caso haja necessidade da intervenção do árbitro.

2.1.2.3 - A figura é considerada como estando fora da superfície de jogo, logo que qualquer parte da base toque a mesa.

2.1.2.4 – É aceitável que a figura deixe a superfície de jogo temporariamente e não bata o alambrado. A figura depois pode ser jogada normalmente.

2.1.2.5 - O procedimento deve ser feito logo que a bola pare. Ação do árbitro:

- O árbitro para o jogo e coloca a figura, dizendo “placing”.

- O árbitro permite que o adversário faça um movimento defensivo.
- O árbitro dá sinal para o jogo prosseguir dizendo “play”

2.1.2.6 - Se algum jogador não cumprir o que foi mencionado acima, será penalizado com o seguinte procedimento:

- Falta onde o jogador jogou ilegalmente.
- Falta da marca de pênalti se a infração foi feita na área penal do infrator.

2.1.2.7 - Se a figura ficar a mais de 21 mm da linha não é possível forçar qualquer tipo de lateral, tiro de meta ou escanteio nesta figura.

2.1.3 - Colocação das figuras que batem no alambrado e não saem da mesa.

2.1.3.1 - A figura que toca no alambrado deve ser colocada pelo árbitro no limite da superfície e perto da linha, logo que a bola esteja parada.

2.1.3.2 - Depois de bater no alambrado a figura não está pronta para jogar até que o árbitro a posicione, como está descrito anteriormente.

2.1.3.3 - Depois de bater no alambrado, a figura não pode interferir na jogada, nem tocar em outra figura e/ou na bola, antes de ser posicionada corretamente.

Pena:

- *Back por tocar numa figura e/ou na bola parada. Se o adversário preferir o back, o árbitro coloca as figuras e/ou a bola no local onde estavam anteriormente, depois o árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo “play”.*
- *Também pode ser falta onde a figura tocou na bola ou na figura em andamento.*
- *Ou então falta da marca de pênalti se a figura tocou em outra figura ou na bola em andamento dentro da área do infrator.*

2.1.3.4 - Se a figura rebater, voltar para a área de jogo e para e, em seguida, e for tocada pela bola antes de ser colocada corretamente, ela não provocará interferência na posse de bola, já que naquele momento ela é considerada um objeto neutro.

2.1.3.5 - O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usado para colocar a figura

2.1.3.6 - Se a figura for recolocada a mais de 21 mm da linha, não é possível forçar qualquer lateral, tiro de meta ou escanteio nesta figura.

2.1.4 – Colocação da figura que saiu da mesa

2.1.4.1 - Desde que a bola esteja parada, a figura que caiu da mesa deve ser recolocada, pelo árbitro, no limite da superfície de jogo, fora da linha, no lado que caiu e próxima à linha do meio campo.

2.1.4.2 – O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usado aqui.

2.1.4.3 - Se a figura for recolocada a mais de 21 mm da linha não é possível forçar um lateral, tiro de meta ou escanteio nela.

2.2 – Colocação da figura na pequena área.

2.2.1 - Desde que a bola esteja parada, a figura posicionada na pequena área ou tocando suas linhas ou que esteja dentro da meta, deve ser colocada pelo árbitro a 1 mm fora da pequena área, na grande área perpendicularmente a linha de fundo.

2.2.2 - A figura pode permanecer na pequena área quando o goleiro, mais especificamente o goleiro-linha, for usado pelo adversário. Mas se a figura estiver posicionada completamente dentro da trave, o árbitro deve colocá-la a 1 mm fora da pequena área, perpendicularmente à linha de fundo.

2.3 - Colocação das figuras que deviam ser colocadas no mesmo lugar da superfície de jogo.

2.3.1 - Se há algum obstáculo (bola ou outra figura) e a figura não puder ser colocada de acordo com as regras, então deverá ser colocada a 1 mm do obstáculo, na direção da sua própria meta ou na direção do escanteio, se a figura fosse colocada fora da linha de fundo.

2.4 - Levantar a figura.

2.4.1 - Desde que a bola esteja parada, a figura caída deve ser imediatamente levantada, usando como ponto fixo a junção da base com a superfície de jogo.

2.4.2 - O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usado aqui.

2.4.3 - Desde que a bola esteja parada as figuras que estejam tocando entre si são colocadas, pelo árbitro, a 1 mm de distância entre elas.

2.5 - Substituição da figura.

2.5.1 - Quando alguma figura vier a ser danificada ou quebrada e não puder ser mais usada, deve ser substituída. Durante o tempo de jogo as figuras podem ser substituídas no máximo três vezes. A figura que vai substituir deve ter a mesma cor e o mesmo modelo da que estava na mesa.

2.5.2 – Figuras só podem ser substituídas quando houver tiro de meta, escanteio lateral, falta ou pênalti, ou se um gol for marcado.

Procedimento a ser adotado:
O jogador deve utilizar a expressão “substitution”.

O árbitro deve checar se a figura substituta está dentro das regras e colocá-la na última posição em que estava a figura substituída. Então, dará o sinal para o jogo prosseguir dizendo "play".

2.6 – Distância.

2.6.1 - Nas ocasiões de falta, escanteio ou lateral o atacante pode pedir distância se alguma figura defensiva está posicionada muito perto da bola e somente depois de todos os movimentos serem feitos. Neste caso só as figuras defensivas devem ser colocadas à distância.

2.6.2 - Na ocasião de pênalti ou de tiro de meta, o árbitro deve colocar as figuras à distância requerida, por sua própria iniciativa.

2.6.3 - As distâncias mínimas requeridas são as seguintes:

Lateral: 40 mm entre as figuras defensivas e a bola
Falta: 40 mm entre as figuras defensivas e a bola
Escanteio: 90 mm entre as figuras defensivas e a bola
Pênalti: Todas as figuras exceto a que vai cobrar o pênalti e o goleiro devem ser posicionadas fora da grande área e da meia-lua.
Tiro de meta: As figuras têm de ser posicionadas a no mínimo 20 mm de distância entre si. Todas as figuras exceto o goleiro e o cobrador do tiro de meta devem ser posicionadas fora da grande área.

2.6.4 - O árbitro deve mover as figuras para uma distância aceitável da bola. Mas as figuras não podem ser movidas para fora da área de jogo por mais de 1 mm ou para dentro da pequena área, nem mesmo tocar as linhas da pequena área. Ver regras 2.1.1 e 2.1.2.

Observação**:** Os árbitros devem usar o gabarito da FISTF para colocar as figuras na distância correta. O gabarito FISTF tem as medidas exatas e está disponível na loja virtual da entidade.

2.6.5 - Se antes de as figuras estarem à distância, uma figura atacante estava em impedimento, o árbitro deve mover as figuras de forma a que a figura atacante continue em impedimento.

2.6.6 - Por outro lado, se antes a figura atacante não estava impedida, o árbitro deve mover as figuras de modo que esta figura atacante não fique impedida.

2.7 - Colocação das figuras que batem nos postes ou no travessão.

2.7.1 - Os postes e o travessão das duas metas são considerados objetos neutros. Então, quando a figura bate no poste ou no travessão de qualquer trave, todas as regras sobre colocação de figuras, posse de bola, etc. são aplicadas levando em consideração que a figura bateu no poste ou na trave.

3. Duração do jogo

3.1 - Tempo de jogo.

3.1.1 - O jogo deve consistir em duas partes de 15 minutos cada. O intervalo deve durar de 3 a 5 minutos. O árbitro deve controlar o tempo de jogo com seu próprio relógio.

3.1.2 - Os jogadores podem usar o seu próprio relógio, mas ele não pode interferir com o jogo, seja pelo som ou pela posição. O árbitro não deve dar qualquer importância ao relógio dos jogadores e tem o direito de pedir a eles para retirar o instrumento, caso considere que seu uso pode causar alguma interferência ao jogo.

3.2 – Acréscimo de tempo.

3.2.1 - No caso de substituição da figura ou do goleiro, ou de uma infração feita de propósito dentro do período de tempo (aproximadamente os últimos 30 segundos), o árbitro deve acrescentar o tempo perdido, no período em que ocorreu a perda.

3.2.2 - No fim do tempo de jogo, o árbitro deve anunciar os acréscimos que porventura venha a conceder. Assim pode haver mais uma extensão de tempo por algo que tenha ocorrido durante o tempo extra. Cada acréscimo começa a contar quando o árbitro diz “play”. Entretanto, o tempo necessário para recolocar em jogo a bola ou as figuras de jogo ou perdido em decorrência de movimentos posicionais não será considerado.

3.2.3 – O Árbitro poderá adicionar tempo ao final de um período para permitir a cobrança de uma penalidade máxima. Ver regra 12.

2.7 – Morte Súbita / Shoot-out.

3.3.1. Competição individual

3.3.1.1. Caso em uma competição individual com fase eliminatória uma partida termine empatada ao final do tempo regulamentar, será jogado um período de 10 minutos com morte súbita. A morte súbita deverá começar imediatamente depois do fim do jogo com uma saída de bola. Ver regra 4. A partida terá fim assim que um dos jogadores marcar um gol.

3.3.1.2. Caso a partida termine empatada após os dez minutos da morte súbita, deverá ser decidida por meio de shoot-out. Veja a regra 17.

3.3.2. Competição por equipes

3.3.2.1. Caso uma partida entre duas equipes termine empatada, o saldo de gols acumulado nos quatro jogos definirá o vencedor. Se os placares e o saldo de gols for igual, um período de dez minutos com morte súbita deverá ser jogado nas quatro mesas. A morte súbita terá início imediatamente após o fim

da partida com uma nova saída. Ver regra 4. O jogo terminará quando um dos jogadores em qualquer uma das quatro mesas marcar um gol.

Observação: Caso dois jogadores de times diferentes marquem gols quase simultaneamente em mesas diferentes e os árbitros não consigam definir quem marcou primeiro, a partida deve continuar normalmente.

3.3.2.2 - Se depois da morte súbita o jogo continuar empatado, imediatamente deverá ser realizado o shoot-out. Ver regra 17.

4. Saída de jogo

4.1 - Definição

4.1.1 - Antes de começar o jogo ou o tempo extra, o árbitro deve escolher um jogador para fazer o sorteio, o vencedor deve escolher campo ou bola. No segundo tempo os jogadores devem trocar de lado e a saída de bola será dada por aquele que não deu a saída no primeiro tempo.

4.1.2 - Se os dois jogadores portarem bases ou figuras de cores iguais ou idênticas, o árbitro deverá sortear qual jogador deverá trocar de equipe. O perdedor não deve demorar mais de 2 minutos para trocar de material.

Pena:
Ver regra 10.1. Claro, não é concebida nenhuma falta.

4.2 - Procedimento para a saída de bola.

4.2.1 - As figuras de cada jogador devem ser posicionadas completamente em sua metade do campo, dentro da área de jogo, e as figuras do adversário não podem estar posicionadas dentro ou tocando a linha do círculo central.

Pena: O árbitro deve reposicionar imediatamente a figura incorreta.

4.2.2 – Cabe ao atacante colocar primeiro as figuras, exceto aquela que vai dar a saída. Depois de o atacante ter colocado as figuras ele não pode mudar a posição delas e o defensor pode posicionar suas figuras.

Pena: Reversão. O direito de dar a saída muda para o adversário.

4.2.3 - A bola deve ser colocada no ponto central e quando o árbitro autorizar o início, ela tem de avançar completamente para o meio campo adversário.

Pena:
- A saída é repetida;
- A saída será revertida caso após a repetição a bola continue sem passar completamente para o meio campo do adversário.

4.2.4 - A figura que dá a saída não pode jogar ou tentar jogar (regra 5.2.3) a bola de novo até que:

- Outra figura atacante ou o goleiro atacante tocar na bola;
- A posse de bola mudar;
- O atacante obtiver lateral, escanteio, tiro de meta, pênalti ou falta.
- O adversário ter feito um golpe de defesa e ter tocado na bola e o atacante ter seguido sem pedir back.

Pena:

- *Falta onde o jogador infrator jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta na marca de pênalti se a infração for cometida na grande área. Ver regra 11.1.*

4.2.5 - Depois de marcar um gol, o jogo continua com uma nova saída de bola, feita pelo jogador que sofreu o tento. O tempo de reposicionamento dos jogadores não deve ser maior que 10 segundos.

Pena:

- *Se o jogador que sofreu o gol não respeitar esta regra, o árbitro deve decidir imediatamente com uma troca de saída de bola;*
- *Se o jogador que marcou o gol não respeitar a regra, ver regra 10.*

4.3 - A bola está fora ou dentro de jogo

4.3.1 - A bola está sempre em jogo depois da saída, a menos que o árbitro interrompa o jogo.

4.3.2 - O árbitro deve interromper a partida sempre que a bola ultrapassar completamente os limites da área de jogo.

Observações:

- Se a bola passar completamente as linhas laterais ou de fundo depois de uma infração cometida e o jogador que sofreu a falta quiser prosseguir a jogada será marcado lateral, escanteio ou tiro de meta, independentemente das condições que existiam antes da bola sair do jogo.
- Se a bola entrar no gol do jogador que sofreu a infração e ele quiser seguir, será marcado tiro de meta.
- Se a bola entrar no gol do infrator e o jogador que sofreu a infração optar pela continuação do jogo e todas as condições para gol estiverem cumpridas (ver regras 7.1 e 7.3) é marcado gol. Caso as condições não estejam cumpridas, deve ser marcado escanteio para o jogador que sofreu a infracção.

4.3.3 - O árbitro deve interromper o jogo quando uma infração é cometida. Imediatamente depois de a bola ter parado o jogador tem que decidir se segue a jogada (vantagem) ou se quer cobrar a falta. Caso a bola esteja em movimento, o atacante pode continuar a jogar sem mencionar a sua intenção. No entanto depois de jogar o atacante não pode voltar atrás.

Observações:

- Se o jogador que sofreu a falta quiser prosseguir a jogada, depois do árbitro não ter interrompido o jogo, não precisa esperar que o defensor faça movimento defensivo, ou vá para a trave ou controle o goleiro.
- Se duas ou mais faltas forem cometidas em uma única ocasião e o jogador não quiser prosseguir com a jogada, ele pode escolher como quer penalizar a infração.

4.3.4 - O árbitro deve interromper o jogo nas seguintes situações:

- Regra 2.1- Colocação e levantamento das figuras
- Regra 5.4 - Jogada limitada
- Regra 8.3 - Substituição do goleiro
- Regra 9.2.2 - Tirar o goleiro-linha
- Regra 10 - Má conduta e faltas
- Regra 8.2.1- Correção da posição do goleiro-haste.

4.3.5 - O árbitro deve interromper o jogo no fim da duração de cada período definido na regra 3.

5. Ataque

5.1 – Atacante

5.1.1 - O jogador que tem a posse de bola deve ser chamado de atacante.

5.1.2 - A posse de bola permanece com o atacante a menos que:

- A figura atacante impelida não venha a tocar na bola.
- A bola toque numa figura defensiva ou no goleiro do defensor. Uma figura caída não ganha a posse de bola, porque é considerada um objeto neutro.
- Um lateral, uma falta, um escanteio, um tiro de meta, uma saída de bola ou um pênalti for conquistado pelo defensor.

O árbitro deve indicar qualquer troca de posse de bola dizendo “change”.

5.1.3 – Quando acontecer uma das situações acima descritas, o defensor passa a ser chamado atacante e vice-versa.

Observação:

O jogador que se torna atacante depois do “change” não tem que esperar que o defensor tome posição atrás da trave ou controle o goleiro.

5.1.3.1 - Se depois de qualquer situação descrita em 5.1.2 mudar a posse de bola e uma figura do jogador que atacava - antes do

“change” - tocar na bola e o movimento for considerado incorreto, mesmo se a figura tenha sido jogada antes da perda da posse de bola, são aplicadas as penalidades da regra 6.2, contra o jogador que era atacante antes do “change”.

5.1.3.2 - No entanto, esta regra não é aplicada à figura que tocou por último na bola antes do “change”, desde que ela não tenha sido jogada depois de tocar na bola.

5.1.3.3 - Se depois da situação descrita na regra 5.1.2 a posse de bola mudar e uma figura do jogador que era atacante antes do “change” for atingida por uma figura do defensor antes do “change”, e o movimento for considerado um movimento defensivo irregular cometido pelo ex-defensor antes do “change”, o árbitro deve colocar a figura infratora na posição anterior e posicionar a figura atingida no local onde ocorreu a infração.

Em seguida o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”. Mas a posse de bola muda para o defensor, se o back é pedido ou não.

5.2 - Atacando

5.2.1 - O atacante pode jogar a bola estando ela parada ou em movimento, mas a figura atacante não pode jogar ou tentar jogar a bola mais de três vezes consecutivas a menos que:

- A bola seja jogada por outra figura atacante ou o goleiro atacante.
- Outra figura atacante ser tocada pela bola.
- A posse de bola mudar.
- A bola ter saído da área de jogo.

Pena:

- *Falta onde o jogador atacante moveu ilegalmente a figura.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante.*

Observação:

O atacante conta os toques que a figura dá. Embora tenha a obrigação de contar os toques na figura usada, o árbitro não tem a permissão de dizer ao jogador o número de toques dados ou quantos ainda pode dar, mesmo questionado pelo jogador.

5.2.2 - Caso a figura atacante jogue a bola contra uma figura defensiva e depois a bola rebata no mesmo atacante, o requerimento de “change” da posse de bola não é cumprido, a fim de recuperar a oportunidade de movimentar mais três vezes a figura.

Entretanto, se a bola bater na figura atacante e depois tocar no goleiro defensivo e voltar para o atacante, o requerimento para a troca de posse de bola é cumprido e a figura atacante tem direito a tocar a bola por mais três vezes consecutivas.

Observação:
Um gol só poderá ser assinalado em uma situação como essa se a bola estava anteriormente dentro da área de chute do defensor. Caso contrário, deve ser assinalado tiro de meta.

5.2.3 - Qualquer movimento na figura atacante, exceto “tick” (retirar do impedimento) e movimentos posicionais, deve ser assumido como uma tentativa de tocar a bola.

5.2.4 - Caso uma tentativa da figura de tocar na bola fracasse porque foi interceptada por um toque defensivo (Back ou falta, ver regra 6.2.4) o toque não será adicionado à figura atacante caso o jogador decidir continuar a jogada.

5.3 - Falta feita pelo atacante

5.3.1 - A figura atacante quando é movimentada em direção à bola não pode tocar numa figura parada, no goleiro ou no corpo da defesa antes de bater na bola.

Pena:

- *Falta onde a figura atacante tocou numa figura parada, no goleiro ou no corpo do defensor. Ver regra 11.*
- *Pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 12.*

5.3.2 - No entanto se o defensor posicionou deliberadamente o seu corpo, ou colocou a sua mão na área de jogo na direção da figura jogada, com a intenção de impedir o atacante de jogar a bola ou mudar a trajetória da figura depois de bater na bola, deve ser assinalada falta para o atacante.

Pena:

- *Falta onde o corpo do defensor foi tocado pela figura atacante. Ver regra 11.*
- *Falta na marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do defensor. Ver regra 11.1.3.*

5.3.3 - Depois de tocar na bola, a figura atacante pode tocar em qualquer outra figura atacante, no goleiro ou corpo do defensor antes de vir a parar o movimento. No entanto, o movimento do atacante não pode causar (direta ou indiretamente) o deslocamento de duas ou mais figuras defensivas estando elas no campo do defensor. Acontecendo assim, o árbitro declara “smashing, free-flick”.

Pena:

- *Falta onde a segunda figura defensiva é tocada pela figura atacante. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

5.3.3.1 - Se uma figura atacante for jogada uma vez, mas tocar a bola mais de uma vez, a figura atacante continua com a posse de bola. Só se conta o toque dado pelo jogador, mesmo que a figura atinja mais de uma vez a bola.

5.3.4 - Qualquer figura atacante que não atinja a bola não pode tocar numa figura parada, goleiro, ou no corpo do adversário antes de parar.

Pena:

- *Se o back for pedido pelo jogador que sofreu a infração o árbitro deve colocar as figuras e/ou a bola na posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo "play". A posse de bola muda para o defensor se o back for pedido ou não.*

5.3.5 - Se a bola parada estiver tocando uma ou mais figuras simultaneamente, a posse é do atacante. Mas na próxima jogada do atacante a bola não pode permanecer tocando mais de uma figura simultaneamente assim que seu movimento cessar.

Pena:

- *Falta onde a bola foi bloqueada ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a bola foi bloqueada na grande área.*

Observação:

Esta regra é aplicada para evitar que a bola avance enquanto está presa. No entanto, se a bola for jogada com a intenção de, quando parar, não estar em contato com mais de uma figura em simultâneo e, acidentalmente, voltar a ficar presa, o árbitro não deve marcar falta.

5.4 - Jogada limitada

5.4.1 - Se o atacante, quando tenta jogar, precisa posicionar qualquer parte do corpo atrás da linha de fundo, impedindo que o adversário consiga se mover ou segurar seu goleiro, ou mesmo obstruindo a visão do defensor, o árbitro deve deixar que o defensor faça um toque de defesa.

Ação do árbitro: Deve dar sinal, depois de o atacante jogar, para que o defensor faça um movimento defensivo. Em seguida dá sinal para o jogo continuar dizendo "play".

Observação:

O conceito de “limited” não pode ser estendido a outras situações, quando o atacante não tapa a visão do adversário. Nunca deve ser “limited” se o atacante não está fisicamente atrás da linha de fundo ou quando não tapa a linha de visão do defensor (mesmo que o atacante esteja atrás da linha de fundo ou quando o goleiro-linha está em jogo)

5.4.2 - Depois de uma jogada limitada, o atacante tem que esperar que o adversário faça o movimento defensivo.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área. Ver regra 11.1.3*

6. Defesa

6.1 – Defendendo

6.1.1 - O jogador que não tem a posse da bola chama-se defensor.

6.1.2 – O defensor obtém a posse de bola quando:

- A figura atacante não atinge a bola.
- A bola tocar em uma figura de defesa parada ou no goleiro do defensor. Uma figura caída não obtém a posse de bola porque é considerada um objeto neutro.
- Uma falta, lateral, escanteio, tiro de meta, saída de bola ou pênalti é obtido pelo defensor.

Ação do árbitro: Deve indicar imediatamente qualquer troca da posse de bola, dizendo “Change”.

6.1.3 - No momento em que ocorre uma situação descrita na regra 6.1.2 o defensor torna-se o atacante e vice-versa.

6.1.3.1 - Se depois de qualquer situação descrita em 6.1.2 a posse de bola mudar e a figura do defensor antes do “change” tocar a bola, isto é considerado como um toque de ataque válido, mesmo que a figura tenha sido jogada antes do “change”.

6.2 - Toque de defesa

6.2.1 - Depois de cada toque na bola do atacante, o defensor tem direito a fazer um toque defensivo. O defensor não pode fazer um toque defensivo antes do atacante tocar na bola.

Pena:

- *Back se nem a bola, nem qualquer figura parada tenha sido tocada pela figura que foi jogada legalmente. Se o back for solicitado, o*

árbitro deve colocar a figura infratora na posição anterior. Depois o deve dar sinal para o jogo continuar dizendo "play".

- *Falta onde a figura jogada ilegalmente tocou na bola ou em uma figura parada. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida dentro da grande área de defesa. Ver regra 11.1.3.*

Observação:

Um toque de defesa é considerado como tal se o dedo do defensor estiver atrás da figura e uma figura atacante empurrar a figura defensiva contra a mão, depois de tocar na bola.

6.2.2 - Um toque de defesa dado depois do atacante não atingir a bola será considerado como um toque atacante.

6.2.3 - O atacante não tem que esperar que o defensor faça um toque defensivo. Mas, em algumas situações, o árbitro deve dar tempo ao defensor para que ele faça um toque e deve esperar que a figura pare e o defensor esteja pronto para jogar.

Em todas as situações o árbitro tem de dizer "play". Se o defesa atrasar o movimento defensivo mais de 5 segundos (ver regra 10.8.3) o toque é perdido.

6.2.3.1 - Regra 2.1: Colocação e levantamento de figuras: se o árbitro interromper o jogo e colocar as figuras conforme as regras (quando a bola parar) o defensor deve fazer o toque defensivo.

6.2.3.3 - Regra 5.4: Jogada limitada: se o atacante, ao jogar, posicionar qualquer parte do corpo atrás da linha de fundo do defensor e o impedir de ver a bola ou de se movimentar, o árbitro deve dar tempo para o defensor fazer um toque defensivo.

6.2.3.3 – Regra 8.3: Substituição do goleiro: Se o goleiro vier a se danificar, poderá ser substituído em qualquer momento do jogo caso a bola estiver parada. Depois de o árbitro conferir o goleiro substituto, deve deixar o defensor fazer toque defensivo.

6.2.3.4 - Regra 9.2.2: Retirar o goleiro-linha:

O árbitro interrompe o jogo para o defensor colocar o goleiro-haste na trave, logo em seguida ao atacante completar os 5 toques (regra 9.2.1) e se a bola estiver parada. Depois que o goleiro linha for removido o árbitro deve deixar o defensor fazer um movimento de defesa.

6.2.3.5 - Regra 13.4: Retirar de impedimento (Tick): Quando o árbitro der permissão para o atacante fazer o "tick", para retirar uma figura em impedimento, o atacante deve movimentar sua figura e, em seguida, o defensor fará o toque defensivo.

6.2.4 - A figura do movimento defensivo não pode tocar na bola nem em nenhuma figura.

Pena A: Bola parada

- *A figura defensiva toca numa figura parada: Back(I).*
- *A figura defensiva toca na bola parada: Back(I).*
- *A figura defensiva toca na figura atacante em movimento: Obstrução.*

Pena B:

A bola está em movimento:

- *A figura defensiva toca numa figura parada: (Caso II).*
- *A figura defensiva toca na bola em movimento: Falta (Caso III)*
- *A figura defensiva toca numa figura atacante em movimento: Falta (Caso III).*

(I) Se o back for pedido o árbitro deve reposicionar todas as figuras afetadas e\ou a bola nas posições anteriores. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”.

(II) Se a figura toca em outra figura qualquer com a bola em movimento, deve se marcar falta (III) somente se a infração foi feita perto da bola ou afeta a jogada. Se não, é marcado back (I).

(III) Falta onde a figura defensiva cometeu a infração. Falta da marca de pênalti, se a infração foi cometida na grande área do defensor. Ver regra 1.1.1.3.

(IV) Se o back for pedido, o árbitro deve colocar a figura defensiva (e eventualmente a bola afetada) para a posição anterior. Depois deve colocar a figura que sofreu a infração no local da infração e deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”. O atacante ganha distância e mantém o número de toques com a figura. Ver regra 5.2.3.1.

Observação:

Se a bola em movimento tocar em uma figura defensiva parada depois de o defensor ter feito um movimento defensivo incorreto (Casos 6.2.4 {I,II ou III}), o atacante continua com a posse de bola.

6.2.4.1 - No caso do atacante continuar a jogar depois do defensor cometer uma infração, o defensor não tem direito a toque defensivo.

6.2.5 - A figura que fez o toque de defesa não pode tocar no corpo do atacante para dificultar o próximo toque. Neste caso, se depois do movimento de defesa a figura tocou no corpo do atacante, ele pode pedir back ou falta.

Pena:

- *Back se a figura toca qualquer parte do corpo do atacante se a bola estiver parada. Se o back for pedido, o árbitro deve colocar as figuras afetadas e/ou a bola na sua posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo "play".*
- *Falta onde a parte do corpo do atacante foi tocada pela figura do toque defensivo enquanto a bola está em movimento. Ver regra 1.1.*
- *Falta da marca de pênalti se qualquer parte do corpo do atacante foi tocada na grande área do defensor enquanto a bola estava em movimento. Observação: Ver regra 10.06*

6.2.5.1 - Independentemente de o atacante escolher falta, back ou continuar a jogada, ele tem que jogar com a mesma figura que escolheu antes da infração e não é permitido trocar de lado na mesma.

Pena:

- *Falta onde a figura atacante escolhida estava posicionada no momento da infração. Ver regra 11*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3*

6.2.6 - Se o atacante colocou deliberadamente o corpo na mesa, na direção da figura do toque de defesa, a falta deve ser marcada a favor do defensor.

Pena:

- *Falta onde o corpo do atacante foi tocado pela figura. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

6.2.7 - O direito a fazer toque defensivo termina quando:

- O atacante tocou na bola em duas jogadas consecutivas – não acumula golpe defensivo.
- A posse de bola muda para o defensor.
- A bola passou completamente as linhas limítrofes da área de jogo.

7. Assinalar um gol

7.1 - Marcação de um gol

7.1.1 – Um gol é assinalado quando a bola passar completamente a linha de fundo, entre os postes e por sob o travessão se:

- A bola estiver completamente dentro da área de chute do adversário antes de ser arremessada ao gol, independentemente da posição da figura.
- A figura que fez o chute tem de ser jogada antes do fim do período ou antes do fim do jogo.

7.1.2 - O árbitro deve anunciar imediatamente quando a bola passar completamente a linha de chute dizendo “inside”.

7.1.3 - O árbitro deve anunciar imediatamente o tento dizendo “gol”.

7.1.4 - Se todas as condições para o gol estiverem corretas (ver regras 7.1.1 e 7.3), se a bola estiver destinada a entrar na trave do adversário e for parada ilegalmente por uma rede solta da trave ou pelo goleiro-haste, enquanto o goleiro-linha está em campo (seja de propósito ou sem intenção), um pênalti deve ser marcado para o atacante. Ver regra 12.

Observação:
Antes de marcar o pênalti, o árbitro deve ter certeza que a bola não entrou.

7.2 - Gol incorreto

7.2.1 - O tiro de meta deve ser assinalado se um gol for assinalado em desacordo com a regra 7.1. Ver regra 15.

7.2.2 - O goleiro-haste pode tentar defender o chute que não esteja de acordo com as regras 7.1, sem o risco de marcar um gol contra.

Um tiro de meta deve ser marcado se o goleiro defender um chute ilegal para dentro da sua trave. Ver regra 15.

7.3 – Gol contra

7.3.1 - Um jogador pode marcar um gol contra de qualquer parte do campo, independentemente da posição da figura ou da bola.

7.3.2 - Mas o atacante não pode marcar um gol contra diretamente de um escanteio, falta, lateral, tiro de meta ou saída de bola.

7.3.3 - Se a bola chutada vier a bater no poste ou no travessão e depois atravessar o campo de jogo e adentrar à meta do atacante deverá ser assinalado um tiro de meta para o atacante. Ver regra 15.

8. Defender com o goleiro-haste

8.1 – Manipulação do goleiro-haste

8.1.1 - O goleiro deve ser colocado por baixo de uma das barras da trave com o ferro para trás da trave.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3.*

8.1.2 - O goleiro não pode ser movimentado rapidamente de um lado para o outro antes da figura atacante tocar na bola.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti para a 1º infração do goleiro. Ver regra 11.*
- *Pênalti para cada infração cometida a seguir se a regra foi quebrada intencionalmente. Ver regra 12.*

8.1.3 - Cada toque do goleiro na bola é considerado como jogando a bola, mesmo quando o goleiro defende um chute do atacante. O goleiro não é considerado como uma figura passiva. Mas, o tiro de meta deve ser marcado se o goleiro desviar um chute ilegal para dentro da meta (ver regra 7.2.2), ou para além da linha de fundo (ver regra 15.1.1)

8.1.4 - Cada toque sem interrupção do goleiro, mesmo quando defende um chute dá direito ao defensor de fazer um toque defensivo. Ver regra 6.2.

Observação:

- O jogador que defende um chute usando o goleiro não tem de esperar que o adversário faça um golpe defensivo enquanto a bola está em movimento. Depois de a bola parar e só se alguma figura tiver de ser posicionada, o árbitro interromperá o jogo e seguirá os procedimentos descritos em 2.1.2.5.
- O jogador não pode fazer toque defensivo se depois da bola ser defendida pelo goleiro adversário ela vier a tocar numa figura atacante. Ver regra 8.1.3

8.1.5 - O goleiro não pode tocar na bola mais de três vezes seguidas até:

- A bola ser jogada por outra figura atacante;
- Outra figura atacante for tocada pela bola;
- A posse da bola mudar;

Pena:

- *Falta da marca de pênalti na grande área do infrator. Ver Regra 11.1.*

8.1.5.1 - Cada toque do goleiro ou goleiro-linha na bola (incluindo a defesa) é contado e limitado a três toques.

8.1.6 – A haste faz parte do goleiro-haste e pode ser usada para defender ou para jogar a bola.

8.2 – Posição

8.2.1 - Antes, durante ou depois de um chute, o goleiro pode se posicionar da forma desejada em qualquer parte da pequena área, na tentativa de defender a bola. Mas nenhuma parte do goleiro pode estar fora e nem tocar as linhas da pequena área.

Pena:

- *Interrupção do jogo, se o árbitro reparar que, antes do chute e com a bola parada, parte do goleiro está sobre a linha da pequena área ou além dela. Nesta interrupção o adversário não pode fazer um toque defensivo. Depois de o goleiro estar na posição correta, o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar.*
- *Falta da marca de pênalti na primeira vez que o goleiro defende fora da área. Ver regra 11.*
- *Pênalti nas infrações seguintes em que a regra foi quebrada intencionalmente. Ver regra 12.*

Observação:

O árbitro deve decidir como manipulação ilegal no caso do goleiro passar a linha para tentar defender o chute, mesmo que não venha a tocar na bola.

8.2.2 - O goleiro não pode tocar em qualquer figura parada que está dentro ou tocando a linha da pequena área. Ver regra 2.1.

Pena:

Falta da marca de pênalti. Ver regra 5.4;11.

8.3 – Substituição

8.3.1- O goleiro pode ser substituído temporariamente pelo goleiro-linha. Ver regra 9.

8.3.2 - Um goleiro danificado pode ser substituído em qualquer momento durante o jogo se a bola estiver parada. Se o goleiro não estiver danificado pode ser substituído somente na ocasião de tiro de meta, escanteio, lateral, falta, pênalti ou depois de um gol marcado. Ação do árbitro: Verificar se o novo goleiro cumpre os requisitos, depois deve permitir um toque defensivo. O árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo “play”.

8.3.3 - Durante o jogo, o goleiro só pode ser substituído uma vez. O goleiro danificado não tem limite de substituição.

9. Goleiro-linha

9.1 - Uso do goleiro-linha

9.1.1 - Para entrar no jogo, o goleiro-linha deve ser posicionado pelo atacante completamente dentro da pequena área ou atrás da linha de fundo, dentro da projeção das linhas da pequena área.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3*

9.1.2 - O goleiro-linha pode entrar em jogo nas seguintes condições:

- O jogador que vai colocar o goleiro-linha tem a posse de bola (é atacante).
- O goleiro-haste foi removido da trave e está fora da superfície de jogo.
- O toque de defesa foi feito pelo adversário.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3*

Observação: Caso não estejam satisfeitas estas condições, será assinalada uma falta no momento em que o goleiro-linha é colocado na superfície de jogo. O infrator tem direito de usar o goleiro na ação seguinte, e ele tem tempo para jogar o goleiro-linha ou não.

9.1.3 - Se o goleiro-linha não estiver em jogo, deve ser posicionado para fora do campo a fim de não interferir no jogo.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3*

9.1.4 - Quando o goleiro-linha está em jogo é considerado uma figura normal. (Ver regra 1). Mas antes de dar o primeiro toque ele não pode marcar um gol, bater lateral, escanteio, falta, dar saída de jogo ou cobrar um pênalti.

9.2 - Remover o goleiro-linha

9.2.1- O goleiro-linha pode ser removido da superfície de jogo a qualquer momento e o goleiro-haste pode ser recolocado assim que a bola estiver parada, se o jogador que tem o goleiro-linha estiver com a posse de bola e se o goleiro-linha tiver efetuado pelo menos um toque na bola enquanto ela estiver em jogo. Se o goleiro-linha está em campo e o atacante perde a posse de bola, o goleiro-linha só poderá ser removido quando:

- A posse de bola mudar para o jogador que está com o goleiro-linha (Caso o jogador atacante jogar a bola contra uma figura defensiva e depois disto ela rebater em uma figura atacante, o jogador adversário não pode tirar o goleiro).
- A bola atravessa ou toca a linha de gol.
- Uma falta ou pênalti for assinalada a favor do jogador que joga com o goleiro-linha.

- Um pênalti for marcado contra o jogador que tem o goleiro-linha e o adversário não quer dar continuidade à jogada.
- O atacante tocar na bola cinco vezes e ela estiver parada. O atacante pode exceder as cinco jogadas para fazer a bola entrar no gol, contanto que ela esteja em movimento.

9.2.1.1 - Se uma falta (ver regra 6.2.4) for cometida pelo jogador que tem o goleiro-linha em campo e o atacante não quiser seguir com a jogada, o último toque não é somado aos toques já dados na bola em direção ao gol vazio. Além disso, a cobrança da falta não é adicionada aos toques já dados. Portanto, depois do atacante bater a falta ele tem o mesmo número de toques remanescentes contra o gol vazio que tinha antes da falta.

9.2.1.2 - O goleiro-linha não pode jogar a bola outra vez quando ela se encontrar completamente fora da sua área de chute e já tiver sido jogada por outra figura atacante.

Pena:
- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na área do atacante. Ver regra 11.1.3*

9.2.2 - Depois de removido o goleiro-linha, o árbitro deve permitir que o defensor faça um toque defensivo. Depois o atacante pode prosseguir com a jogada.

Pena:
- *Falta onde o jogador jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do infrator. Ver regra 11.1.3*

9.2.3 - Depois de ser removido, o goleiro-linha só pode ser usado outra vez quando a bola for jogada por outra figura ou pelo goleiro.

Pena:
- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3*

10. Jogada faltosa e antidesportiva

10.1 - Cartão amarelo

10.1.1 - Num caso intencional de quebrar as regras, o árbitro tem autoridade para advertir o jogador: cartão amarelo.

10.2 - Cartão laranja

10.2.1 - Se o jogador advertido continuar a infringir as regras propositadamente, o árbitro deve dar-lhe cartão laranja.

10.2.2 - O cartão laranja implica que o árbitro retire o goleiro-linha do jogador que levou o cartão.

10.3 - Cartão vermelho

10.3.1 - Em casos sérios de má conduta, o árbitro deve dar ao jogador infrator cartão vermelho, o que implica a imediata expulsão do jogo e derrota pelo placar de 3 a 0. Prevalecerá o resultado que for maior que o 3 a 0.

10.3.2 - O jogador desclassificado pode sofrer uma sanção adicional por parte do árbitro principal ou pela FISTF.

10.4 - Falta feita com o corpo

10.4.1 - Um jogador não pode tocar com qualquer parte do corpo numa figura a não ser aquela a ser jogada.

Pena A:
O infrator é o atacante

- Falta onde o atacante tocou na outra figura. Ver regra 11.
- Pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 12.
- Back se for movimento posicional ou tick para retirar de impedimento. Se o back for pedido, o árbitro deve colocar todas as figuras afetadas na posição anterior. Depois deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».

Pena B:
O infrator é o defensor

- *Back - Se o back for pedido, o árbitro deve colocar todas as figuras afetadas na posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».*

10.4.2 - No caso do jogador tocar numa figura em movimento serão seguidas as regras 5.3.2 e 6.2.6.

10.5 - Tocar com alguma parte do corpo na bola

10.5.1 - Um jogador não pode tocar com qualquer parte do corpo na bola quando ela está em jogo.

Pena:

- *Falta onde a bola foi tocada. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do infrator sem intenção e a bola não se encaminhava rumo à meta. Ver regra 11.1.3.*

- *Pênalti se a infração foi cometida intencionalmente na grande área do infrator ou se a bola se encaminhava rumo à meta. Ver regra 12.*

10.5.2 - Se o atacante movimentar a bola de forma deliberada em alguma parte do corpo do adversário que esteja dentro de campo, para forçar uma infração, deve ser marcada falta contra o atacante.

10.6 – Obstrução

10.6.1 - Um jogador não pode obstruir o seu oponente fisicamente com nenhuma parte do corpo para impedir que ele jogue.

Pena:

- *Falta na posição onde estava a bola no momento da infração. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a bola estiver posicionada dentro da grande área do infrator. Ver regra 11.1.3.*

10.6.2 - No caso do jogador impedir o movimento depois de outro toque ter sido dado são seguidas as regras 5.3.2 e 6.2.6.

10.7 - Conduta antidesportiva

10.7.1 – Durante os dois períodos de 15 minutos, tempo extra, morte súbita, shoot-out, os jogadores não devem fazer gestos exagerados. Os jogadores não podem comentar o jogo, criticar ou influenciar as ações do árbitro ou influenciar o oponente, o árbitro ou os expectadores.

10.7.2 - Os jogadores não devem questionar os árbitros e devem seguir estritamente suas determinações e só devem falar com o árbitro nas seguintes situações:

10.7.2.1 – O jogador que sofrer uma infração informa ao árbitro que vai dar continuidade à jogada falando “play on”, ou informa que aceitou a sanção concedida em caso de violação do jogador adversário.

10.7.2.2 - O atacante solicita distância, de acordo com a regra 2.6.

10.7.2.3 – Ambos os jogadores solicitam ao árbitro para retirar a bola e a figura que vai fazer uma cobrança para que possam fazer o movimento defensivo nos laterais, escanteios, faltas. Ver regra 11.2.2, 14.2.3 e 16.2.3.

10.7.2.4 - O jogador atacante pode perguntar se alguma figura está em impedimento e pedir permissão para retirá-la (Offside? Tick!).

10.7.2.5 – Ambos os jogadores podem anunciar a substituição de figuras ou do goleiro.

10.7.2.6 – Ambos os jogadores devem dizer se estão prontos, quer para chutar, quer para defender nos shoot-outs, anunciando “Ready”.

10.7.2.7 – Ambos os jogadores podem se comunicar para reconsiderar a decisão do árbitro em uma jogada questionável.

10.7.2.8 - O atacante pode escolher não fazer movimento posicional nos casos de lateral, falta ou escanteio, anunciando ao árbitro “no flick”.

Pena:

- *Falta na posição onde estava a bola no momento da infração. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a bola, no momento da infração, estiver dentro da grande área. Ver regra 11.1.3.*

10.7.3 - O jogador não pode conversar com o treinador ou espectadores. O treinador só pode falar ao seu jogador em voz e frequência moderadas. No caso de mau comportamento do treinador, o jogador será penalizado.

10.8 – Desperdiçar tempo (Cera)

10.8.1 - Os jogadores não podem usar mais tempo do que parece adequado para o árbitro, enquanto jogam.

Pena:

- *Falta na posição da bola quando ocorreu a infração. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a bola estiver posicionada dentro da grande área do atacante, no momento da infração. Ver regra 11.1.3.*

10.8.2. O atacante pode se preparar para o chute ao gol, mas não pode exceder o tempo de 10 segundos para isso.

10.8.3 – Exceto pelo que diz a regra 10.8.2, realizar qualquer movimento que não seja um chute a gol não pode exceder mais que 5 segundos.

10.8.4 - O tempo gasto taticamente com a posse de bola não é penalizado, desde que o defensor tenha oportunidade de recuperar a bola.

10.8.5 - O árbitro deve observar o tempo gasto com cera e acrescentar tempo extra ao jogo.

10.9 - Comportamento ilegal

10.9.1 - Quando um jogador tomar posição para chutar, colocando a mão na mesa, não pode simular o chute para provocar uma reação no goleiro e também não pode tirar a mão da mesa até chutar.

Pena:

- *Falta na posição da bola no momento da infração. Ver regra 11.*

11. Falta

11.1 – Definição

11.1.1 - Todas as faltas têm de ser cobradas de forma indireta, isto significa que antes de se assinalar um gol uma figura tem que bater a falta. Considerar regra 12 no caso de pênalti.

11.1.2 – O árbitro pode considerar o ato de jogar figuras para fora da mesa como falta. A infração deve ser marcada no ponto mais próximo da linha por onde saiu a figura.

11.1.3 - A falta deve ser marcada exatamente no lugar onde ocorreu a infração. Se houver figuras no local onde será marcada a falta, elas devem ser retiradas pelo árbitro de acordo com a regra 2.3. A falta que foi feita na grande área ou tocando a linha da grande área deve ser batida a partir da marca de pênalti.

11.2 - Procedimentos para bater uma falta

11.2.1 - O jogador que vai bater a falta deve escolher uma figura e só depois anunciar que vai fazer (ou não) um movimento de posicionamento. A figura que bate a falta deve ser colocada como desejada.

Pena:

- *O direito de bater a falta muda para o adversário*

11.2.2 - Cada jogador pode movimentar uma figura, sendo o atacante primeiro. Opcionalmente o atacante tem direito a escolher se faz movimentos posicionais ou não. A bola e a figura que vai bater a falta devem ser removidas da superfície de jogo, pelo árbitro, para permitir os movimentos posicionais de ambos os jogadores. O movimento posicional não pode resultar em tocar outra figura (incluindo a que marca a falta) ou a bola, se estiverem na superfície de jogo.

Pena:

- *Back: Se o back for solicitado pelo jogador que sofreu a infração, o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O movimento posicional não pode ser repetido.*

11.2.3 – Somente depois dos movimentos posicionais serem feitos, o jogador que bate a falta pode pedir distância, de acordo com a

regra 2.6, se alguma figura do adversário se encontrar a menos de 40 mm da bola.

11.2.4 - O sinal para bater a falta se os jogadores estiverem prontos é “play”. Se uma figura atacante estiver em impedimento, ela só poderá ser retirada após a falta ser batida. Ver regra 13.

11.2.4.1 - Quando a falta for cobrada a bola deve ser claramente tocada pela figura escolhida.

Pena:

- *A falta deve ser repetida.*
- *Caso após repetir a cobrança a bola continuar sem ser tocada, a falta será revertida.*

11.2.5 - A figura que bate a falta não pode tentar (Ver regra 5.2.3) tocar novamente na bola até que:

- Outra figura atacante ou o goleiro atacante toque ou for tocado pela bola.
- Mude a posse de bola.
- O atacante obtiver lateral, falta, escanteio ou tiro de meta.
- Uma figura que faça um movimento defensivo toque na bola e o atacante queira prosseguir a jogada.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área atacante. Ver regra 11.1.3*

12. Pênalti

12.1 – Definição

12.1.1 - As seguintes infrações são punidas com um pênalti, desde que sejam cometidas dentro da grande área do infrator. As linhas da grande área e a seção da linha de fundo limitam a grande área e são consideradas como parte dela.

12.1.1.1 - Falta feita pelo atacante. Ver regra 5.3

12.1.1.2 - Uso ilegal do goleiro. Ver regras 7.1.4, 8.1.2 e 8.2.1.

12.1.1.3 - Falta feita com o corpo. Ver regra 10.4.

12.1.1.4 - Tocar com alguma parte do corpo na bola. Ver regra 10.5.

12.1.1.5 – Retirada incorreta de figura em impedimento. Ver regra 13.4.3.

12.1.1.6 - Bola parada ilegalmente por uma rede solta. Ver regra 7.1.4

12.1.2 - O jogo deve ser prorrogado no intervalo ou no fim da partida para permitir que o pênalti seja cobrado ou repetido. Essa prorrogação persiste até o árbitro decidir se foi gol ou não. Nenhuma outra figura pode ser movimentada pelo jogador depois do pênalti ser batido, o defensor pode mexer apenas seu goleiro-haste.

12.2 - Procedimentos para marcar um pênalti

12.2.1 - A bola deve ser colocada na marca de pênalti. Uma figura deve ser escolhida e colocada como quiser.

12.2.2 - Todas as figuras exceto o goleiro e a figura que baterá o pênalti devem ser colocadas para fora da grande área e da meia-lua, a 1 mm das suas linhas e de forma perpendicular à linha de fundo.

12.2.3 - Se na altura do pênalti o jogador infrator estiver com o goleiro-linha em campo, o mesmo deverá ser retirado e o goleiro-haste será recolocado em sua meta.

12.2.4 - O goleiro pode ser posicionado como o defensor quiser, devendo ficar exatamente sobre a linha de meta e deverá ser mantido parado até o atacante tocar a bola.

Pena:

- *O pênalti deve ser repetido. Ver regra 10.*

12.2.5 – Quando os dois jogadores estiverem prontos, o árbitro autorizará a cobrança do pênalti dizendo “play”.

12.2.5.1 – A bola deverá ser claramente tocada pela figura ao bater o pênalti.

Pena:
Se a bola não for tocada.

- *O pênalti é repetido.*
- *Se depois de repetir a cobrança do pênalti, a bola continuar a não se mover, o adversário terá o direito de bater uma falta na marca do pênalti.*

12.2.6 - A figura que bateu o pênalti não pode tentar tocar na bola novamente (ver regra 5.2.3) até que:

- Outra figura atacante ou o goleiro atacante tocar ou for tocado pela bola.
- A posse de bola mudar.
- Um lateral, falta, escanteio, tiro de meta ou pênalti for obtido pelo atacante.

- O adversário tente dar um toque defensivo e toque a bola, tendo o atacante a opção de continuar a jogada.

Pena:

- Falta onde o jogador infrator jogou ilegalmente. Ver regra 11.

13. Impedimento

13.1 – Definição

13.1.1 - Posição de impedimento

13.1.1.1 - Uma figura atacante não pode estar posicionada desta forma:

- Dentro da área de chute.
- Mais próxima da linha de fundo do defensor que a bola.
- Mais próxima da linha de fundo do adversário que uma figura defensiva, se o goleiro-haste estiver na trave.
- Mais próxima da linha de fundo do adversário que as duas últimas figuras defensivas quando o adversário tem o goleiro-linha em campo.
- Em cima ou atrás da linha de fundo quando menos de duas figuras estão também atrás ou em cima da linha de fundo.

13.1.1.2 – Declara-se que a figura atacante posicionada como está descrito em 13.1.1.1 está impedida.

13.1.2 – Declaração de impedimento

13.1.2.1 - Uma figura atacante será declarada em impedimento quando:

- A menor parte da bola passar a base da última (ou penúltima, se o goleiro-linha estiver em campo) figura defensiva e a bola estiver completamente dentro da área de chute.
- A figura atacante que está em impedimento for tocada pela bola.

Observação:

Se uma figura atacante, depois de tocar a bola, bater numa figura defensiva e esta figura defensiva for parar em uma posição em que evitaria o impedimento de outra figura atacante, ou impelir a figura defensiva para uma posição mais próxima da linha de fundo do defensor que a bola, na jogada seguinte deve ser marcado impedimento se a bola passar a posição que estava o último defensor. A figura defensiva empurrada depois de ter sido jogada a bola não é levada em consideração quando se decide o impedimento.

13.1.2.2 - Se a bola se encontrar além da última figura defensiva (ou penúltima se o goleiro-linha está em jogo) e estiver posicionada

completamente dentro da área de chute, será marcado impedimento caso seja tocada na direção da linha de fundo, mesmo que a bola não se mexa. Caso contrário, em que a bola é tocada para o centro ou para trás, o impedimento não será assinalado, mesmo que a bola não se mexa.

13.1.2.3 - Para um impedimento ser assinalado, a figura atacante deve estar em posição irregular quando a bola for tocada pela última vez por outra figura atacante. Portanto o defensor não pode por uma figura atacante em impedimento depois de a bola ter sido tocada.

Pena:

- *Falta onde a figura é considerada fora de jogo.*

Observação:

- Se houver dois ou mais jogadores impedidos simultaneamente, a falta deve ser marcada na posição da figura mais próxima da linha de fundo.

- Figuras ou goleiro posicionados atrás da linha de gol são considerados como estando na linha de fundo, em caso de decisão de impedimento.

13.1.2.4 - A figura que está em posição de impedimento não é declarada impedida, quando:

- A bola foi jogada a partir de um escanteio, lateral, tiro de meta ou pênalti.
- A bola foi jogada pelo adversário.
- A bola foi jogada por uma figura defensiva em movimento.

Observação:

Na regra descrita acima, na próxima jogada de ataque a lei do impedimento poderá ser aplicada. Ver regra 13.2 para impedimento passivo.

13.1.2.5 - A figura que está impedida pode jogar a bola.

13.1.2.6 - Se um impedimento contra o atacante for declarado depois de o defensor fazer um movimento incorreto de defesa sem tocar a bola, o atacante não poderá pedir vantagem (play on) para anular a declaração de impedimento e dar sequência à jogada.

13.2 - Impedimento passivo

13.2.1 - Se numa jogada de ataque a figura antes de tocar na bola não estava impedida e depois da jogada vier a ficar em impedimento, a infração não será marcada se a bola estiver em movimento ao ser tocada: impedimento passivo. Mas a primeira figura não pode voltar a tocar na bola até ela parar.

Pena:

- *Falta onde a figura estava em impedimento de forma passiva antes de a bola ter parado.*

Observação:

O impedimento passivo não é aplicado à figura atacante que já se encontrava em impedimento antes de tocar na bola. Consequentemente, uma figura atacante que já estava impedida vier a jogar a bola e permanecer em impedimento depois da jogada, será marcado o impedimento caso outra figura toque a bola e as condições descritas em 13.1.2 estejam contempladas, mesmo que a bola esteja em movimento.

Naturalmente, a figura atacante que jogar a bola a partir de uma posição de impedimento e depois vier a estacionar em uma posição que não está impedida, a infração não poderá ser assinalada.

13.2.2 - Uma figura atacante que repõe a bola a partir do escanteio, obviamente, não está em jogo nesse momento e, sendo assim, a regra de impedimento passivo será usada em relação à figura que bate o escanteio.

13.3 – Ação de retirar de impedimento (Tick)

13.3.1 - O atacante pode fazer movimento na figura que está impedida para colocá-la em jogo em uma posição regular. Em cada posse de bola (ver regra 5.1.2), o atacante pode tirar até três figuras da posição de impedimento. Além disso, o atacante obtém o direito de fazer o “tick” em mais outras três figuras caso vier a obter lateral, escanteio ou tiro de meta.

13.3.2 – No entanto, se a figura atacante jogar a bola contra uma figura defensiva e esta voltar a tocar na figura atacante, o requerimento para troca da posse de bola não é concluído e o atacante não obtém o direito de fazer mais três “ticks”. No entanto, se a bola bater no goleiro defensivo e depois acabar rebatendo na figura atacante, o requerimento de troca de posse de bola é realizado e o atacante tem mais três “ticks”.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

13.3.3 - Uma figura pode ser retirada de impedimento mais de uma vez. Depois de três “ticks” corretos com a mesma figura. O “tick” não interfere com a regra 5.2.

13.4 - Procedimento para retirar do impedimento

13.4.1 - O jogador deve pedir permissão ao árbitro para fazer a retirada usando a expressão “tick”, antes de movimentar a figura.

Pena:

- *Se o “tick” for feito sem permissão do árbitro e sem usar a expressão “tick”, a posse de bola passa para o adversário*.

13.4.2 - O “tick” só pode ser feito se o adversário fez golpe defensivo, a bola e todas as figuras do jogo estiverem paradas e o jogo não foi interrompido (a bola está em jogo).

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante, Ver regra 11.1.3.*

13.4.3 - Não há restrições para onde a figura for colocada depois do “tick”. Mas, a figura movida no “tick” não pode tocar noutra figura nem na bola.

Pena:

- *Back se for tocar noutra figura. Se o back foi pedido, o árbitro deve reposicionar as figuras afetadas na posição anterior. Depois deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”.*
- *Falta onde a figura do tick tocou na bola. Ver regra 11.*
- *Pênalti se a infração foi cometida na área de pênalti do atacante. Ver regra 12.*

13.4.4 - O tick incorreto pode ser repetido, reduzindo assim o número de ticks possíveis ao atacante nesse período de posse de bola.

13.4.5 - Para cada tick o árbitro deve dar tempo para o adversário fazer o movimento defensivo. Ver regra 6.2. Depois o árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo «play».

Pena:

- *Se o atacante não esperar pelo golpe defensivo do adversário.*
- *Falta de onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

13.4.6 - A figura do “tick” não pode jogar na bola até:

- A bola ter sido jogada por outra figura atacante ou o goleiro atacante.
- A posse de bola mudar.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida dentro da grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

14. Arremesso Lateral

14.1- Definição

14.1.1 - Se a bola passar completamente a linha lateral, um arremesso lateral será assinalado contra a última figura ou goleiro a tocar na bola.

14.1.2 - Para forçar um lateral, a bola, a figura defensiva e a figura atacante têm de estar no mesmo quadrante do campo e a bola tem de ultrapassar inteiramente a linha no mesmo quarto de campo. Todos os elementos devem estar completamente dentro do quarto de campo, sem tocar ou estar além das linhas de chute ou da linha central.

14.1.3 - O lateral não pode ser forçado em uma figura que estiver a mais de 21 mm além da linha.

14.1.4 - Se o defensor jogar a bola para além da linha com um movimento de defesa, o atacante pode optar pelo lateral. Ver também a regra 4.3.2.1.

14.1.5 - Um gol não pode ser marcado diretamente do lateral. Ver regra 7.3.

14.1.6 - Se o goleiro tocar na bola, sempre será considerado como tendo jogado (ver regra 8.1.3). Portanto, é impossível forçar um lateral no goleiro como descreve a regra 14.1.4. Mas o goleiro pode forçar um lateral.

14.2 - Procedimento para bater um lateral

14.2.1 - O arremesso lateral deve ser feito no ponto por onde saiu a bola.

14.2.2 - O jogador que bate o lateral deve primeiro escolher a figura que vai fazer a cobrança, antes de realizar qualquer movimento posicional.

Pena:

- *O direito de marcar o lateral reverte para o adversário.*

14.2.3 - Cada jogador pode fazer um movimento posicional, sendo o primeiro feito pelo atacante. É sua opção não fazer movimento posicional. Caso necessário, a bola e a figura que bate o lateral devem ser retiradas do campo, nos movimentos posicionais, pelo árbitro. O movimento posicional não pode resultar em toque noutra figura (incluindo a que bate o lateral) ou na bola se estas continuarem na superfície.

Pena:

- *Back, se o back for solicitado o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O movimento posicional incorreto não pode ser repetido.*

14.2.4 - A figura que bate o lateral deve ser colocada fora da área de jogo, sem tocar a linha, da maneira que o atacante desejar. A bola deve ser colocada em cima da linha.

Pena:

- *O lateral reverte para o adversário.*

14.2.5 - O atacante pode pedir distância de acordo com a regra 2.6, caso alguma figura adversária estiver posicionada a menos de 40 mm da bola, depois dos movimentos posicionais serem realizados.

14.2.6 - O arbitro dá sinal para o lateral ser batido quando os dois jogadores estiverem prontos dizendo “play”.

14.2.6.1 - Quando o arremesso lateral é feito, a bola deve ser claramente tocada pela figura designada.

Pena:

Se a bola não for tocada:

- *O lateral deve ser repetido.*
- *Se depois da repetição a bola continuar sem ser tocada, o direito a bater o lateral reverte para o adversário.*

14.2.7 - O atacante não tem que esperar que o defesa faça movimento defensivo depois de batido o lateral.

14.2.8 - A figura que bate o lateral não pode tentar jogar (ver regra 5.2.3) a bola até:

- Outra figura atacante ou o goleiro atacante tocarem ou forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar
- Lateral, falta, escanteio, tiro de meta ou pênalti forem obtidos pelo atacante.
- A figura defensiva de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3

14.2.9 - Depois de marcar o lateral não pode mover-se por mais de um quarto do campo. Considera-se como mudança de quadrante de campo quando a bola passa por inteiro a linha que está ao lado do quadrante onde o lateral foi arremessado. Se o lateral foi batido no ponto entre dois quadrantes, a bola não pode passar completamente para fora de nenhum dos dois quadrantes.

Pena:

- *A posse de bola muda para o adversário*

15. Tiro de meta

15.1- Definição

15.1.1 - O tiro de meta deve ser marcado para a defesa quando:

15.1.1.1 - O atacante jogar a bola para além da linha de fundo do defensor.

15.1.1.2 - O atacante jogar a bola para além da linha de fundo do defensor tocando por último numa figura ou no goleiro atacante.

15.1.1.3 - O atacante jogar a bola que não estiver posicionada na área de chute do defensor, para além da linha de fundo, tocando por último em qualquer figura ou goleiro qualquer.

15.1.1.4 - O goleiro defende um chute irregular do atacante (quando a bola não está posicionada originalmente na área de chute do defensor) e ela adentra sua própria trave ou vai para fora pela linha de fundo.

15.1.2 - O atacante pode forçar um tiro de meta desde que a bola e a figura defensiva estejam na área de chute do atacante, sendo que a bola tem que bater por último na figura defensiva antes de passar a linha de fundo do atacante. Ver regra 7.2 e 7.3.

15.1.3 - Se o defensor acidentalmente jogar a bola pela linha de fundo do atacante no seu movimento de defesa, o atacante pode aceitar bater o tiro de meta. Ver também a regra 4.3.2.1.

15.1.4 - O tiro de meta não pode ser forçado se a figura estiver posicionada a mais de 21 mm da linha de fundo.

15.1.5 - Um gol não pode ser marcado diretamente do tiro de meta. Ver regra 7.3.

15.2 - Procedimento para bater o tiro de meta

15.2.1 - Os dois jogadores podem colocar as figuras como querem com as seguintes restrições:

15.2.1.1 - O atacante tem de colocar as figuras primeiro, exceto aquela que vai bater o tiro de meta. Depois de o atacante posicionar suas figuras, não pode mudá-las de lugar e o defensor tem o direito de posicionar como quiser suas figuras.

Pena:

- *O direito a bater o tiro de meta reverte para o adversário.*

15.2.1.2 - Nenhuma figura dos dois jogadores pode ser colocada dentro da grande área do atacante, exceto a figura que bate o tiro de meta e ou goleiro.

Pena:

- *O árbitro deve remover para local adequado a figura infratora.*

15.2.1.3 - As figuras atacantes e defensivas devem ser colocadas no mínimo a 20 mm de distância entre si, de acordo com a regra 2.6.

Pena:

- *O árbitro deve corrigir a posição de uma figura infratora.*

15.2.1.4 - O atacante coloca como quiser a figura que vai bater o tiro de meta. A reposição deve ser feita colocando a bola em qualquer local desejado dentro da pequena área ou parcialmente fora da pequena área, mas não mais de meia bola. Qualquer figura atacante, o goleiro-linha ou o goleiro pode bater o tiro de meta.

Pena:

- *Falta da marca de pênalti. Ver regra 11.1.3.*

15.2.1.5 – Cada jogador tem no máximo 10 segundos para posicionar suas figuras no tiro de meta.

Pena:

- *Se o atacante infringir esta regra, o árbitro deve assinalar a reversão do tiro de meta. Ver regra 10.*
- *Caso o infrator seja o defensor, ver regra 10.*

15.2.2 - O árbitro dá sinal para bater o tiro de meta quando os dois jogadores estiverem prontos dizendo “play”.

15.2.3 - A bola deve sair completamente da grande área quando for batido o tiro de meta.

Pena:

- *O tiro de meta é repetido.*
- *Se depois da repetição a bola não sair da grande área, o tiro de meta será batido pelo adversário no outro lado do campo.*

15.2.4 - A figura que bate o tiro de meta não pode tentar (ver regra 5.2.3) jogar a bola outra vez até:

- Outra figura atacante ou o goleiro atacante tocarem/forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- Um lateral, falta, escanteio, tiro de meta ou pênalti forem

obtidos pelo atacante.

- Uma figura tocar na bola ao fazer o movimento defensivo e o atacante optar por seguir a jogada.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.*
- *Falta da marca de pênalti se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

16. Escanteio

16.1 – Definição

16.1.1 – Será assinalado um escanteio se a bola ultrapassar a linha de fundo nas seguintes situações:

16.1.1.1 – O atacante forçar o escanteio se jogar a bola que estiver inteiramente na área de chute contra uma ou mais figuras adversárias que estiverem inteiramente dentro da área de chute ou contra o goleiro e ela sair pela linha de fundo.

16.1.1.2 - O escanteio pode ser obtido pelo defensor se o atacante jogar a bola para além da sua própria linha de fundo. Ver regra 7.3.

16.1.2 - Se o defensor acidentalmente jogar a bola com um movimento defensivo e esta ultrapassar a sua linha de fundo, o atacante pode escolher bater um escanteio. Ver também regra 4.3.2.1.

16.1.3 - Um escanteio não pode ser obtido se a figura que a bola tocar por último estiver a mais de 21 mm da linha de fundo.

16.1.4 - Um gol pode ser marcado diretamente do escanteio. Ver regra 17.3.

16.2 - Procedimento para bater um escanteio

16.2.1 - A bola deve ser colocada no quarto de círculo no lado por onde saiu a bola. A bola pode estar parcialmente fora do quarto de círculo, mas não mais de meia bola.

16.2.2 - O jogador que bate o escanteio deve escolher primeiro a figura que vai realizar a cobrança, antes de fazer qualquer movimento posicional. A figura que bate o escanteio pode ser colocada como quiser pelo atacante.

Pena:

- *O jogador infrator perde o direito a bater o escanteio e o adversário cobra lateral na junção das linhas. Ver regra 14.*

16.2.3 - cada jogador pode fazer três movimentos posicionais, sendo o atacante o primeiro. Se necessário, a bola e a figura devem ser retiradas da superfície de jogo pelo árbitro para permitir que se façam os movimentos posicionais. O movimento posicional não pode resultar em toque em uma figura (incluindo a que marca o escanteio) ou na bola, se continuarem na superfície de jogo.

Pena:

- *Back. Se o back for solicitado, o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O movimento defensivo incorreto não pode ser repetido.*

16.2.4 - O atacante pode pedir distancia de acordo com a regra 2.6, caso uma figura adversária estiver posicionada a menos de 90 mm da bola, depois de realizados os movimentos posicionais.

16.2.5 - O árbitro dá sinal para bater o escanteio quando os dois jogadores estiverem prontos dizendo “play”.

16.2.5.1 - Quando batido o escanteio a bola tem de ser claramente tocada pela figura escolhida.

Pena:

- *O escanteio deve ser repetido.*
- *Se depois da repetição a bola continuar sem ser tocada pela figura, o adversário tem direito a marcar falta na posição onde está a bola.*

16.2.6 - A figura que bater o escanteio não pode tentar jogar (ver regra 5.2.3) a bola outra vez até:

- A figura atacante ou o goleiro atacante tocarem ou forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- O lateral, falta, escanteio, tiro de meta ou pênalti ser obtido pelo atacante.
- Uma figura fizer um movimento defensivo e vier a tocar na bola e o atacante optar por continuar a jogada.

Pena:

- *Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11*
- *Falta da marca de pênalti, se a infração foi cometida na grande área do atacante. Ver regra 11.1.3.*

17. Shoot-out

17.1 – Definição

17.1.1 - Se um jogo eliminatório terminar empatado depois da morte súbita, deverá ser realizado o procedimento de shoot-out. Em uma partida por equipes, o capitão deve escolher um dos quatro jogadores que estavam na mesa para representar a equipe.

17.1.2 - O árbitro deve escolher a meta e deve fazer o sorteio da bola a um dos jogadores. O jogador que ganhar o sorteio pode chutar ou defender primeiro.

17.1.3 – São realizados cinco chutes por jogador de forma alternada, começando no lado escolhido pelo árbitro, das seguintes posições:

17.1.3.1 – A bola deve ser colocada o mais próximo possível da linha de chute e da linha lateral, dentro da área de chute, sem tocar as linhas.

17.1.3.2 – A bola deve ser colocada, perto da linha de chute e sua metade deve estar na projeção perpendicular da linha lateral da grande área.

17.1.3.3 – A bola deve ser colocada, perto da linha de chute e na projeção perpendicular da marca de pênalti.

17.1.3.4 – Da mesma forma que em 17.1.3.2, mas no outro lado do campo.

17.1.3.5 – Da mesma forma que em 17.1.3.1, mas no outro lado do campo.

17.1.4 – Se depois de cinco chutes não houver um vencedor, a cobrança de shoot-outs continua da posição indicada em 17.1.3.1 de forma alternada, uma de cada vez. Será declarado vencedor aquele que obtiver mais gols que o outro ao final das cobranças.

17.2 - Procedimento para cada chute

17.2.1 - O árbitro deve colocar a bola como descrito acima.

17.2.2 - O atacante deve escolher a figura e colocá-la como quiser e confirmar que está pronto dizendo “ready”. Se o atacante não estiver pronto depois de 10 segundos o árbitro deve considerar nulo o chute. Se o atacante mudar a posição da figura depois de anunciar que está pronto, o chute é considerado como errado.

17.2.3 - O árbitro deve perguntar ao jogador que defende se está pronto. O defensor não pode ir além da linha de fundo com nenhuma parte do. Nenhuma parte do goleiro pode passar ou tocar a linha limite da pequena área antes, durante ou depois do chute. O defensor tem no

máximo 10 segundos para posicionar o goleiro dizendo “ready”. O árbitro deve assinalar o chute como gol se o defensor demorar mais de 10 segundos para posicionar o goleiro.

17.2.4 - O árbitro dá sinal para o chute dizendo “play”.

17.2.4.1 – Ao realizar o shoot-out, a bola deve ser claramente tocada pela figura do atacante.

Pena:

Se a bola não for tocada

- *O chute deve ser repetido*
- *Se na repetição a bola não for tocada, o juiz deve considerar como um chute desperdiçado.*

17.2.5 - O atacante tem 10 segundos para chutar. Se não chutar dentro dos 10 segundos o árbitro deve considerar o chute como desperdiçado.

17.2.6 - Só é permitido ao atacante um toque quando chuta. Mas se a figura tocar novamente na bola em movimento depois desta rebater nos postes, no travessão ou no goleiro e a bola vier a entrar na meta o árbitro deve considerar o gol como válido.