

FEDERAÇÃO PORTUGUESA

MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

FUNDADA EM 07 DE FEVEREIRO DE 2007 | FILIADA NA ITSF - INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

SEDE OFICIAL

AV. ENG.º ARMANDO MAGALHAES, 371

4440-505 VALONGO

TEL. 22 403 06 54 | 93 869 50 67

geral@fpm.pt | www.fpm.pt



REGRAS DE JOGO SPEEDBALL E CLASSIC ITSF

ITSF SPEEDBALL AND CLASSIC RULES OF THE GAME





Índice

REGRAS DE JOGO DE SPEEDBALL E CLASSIC ITSF FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

PREFÁCIO

REGRAS DE JOGO DE SPEEDBALL

1. A PARTIDA
2. A BOLA
3. O SERVIÇO
4. PROTOCOLO PRONTO
5. BOLA EM JOGO
6. FIXAR A BOLA
7. TEMPO DE POSSE
8. BOLA FORA DA MESA
9. DESCONTOS DE TEMPO
10. PASSE
11. MUDANÇA DE POSIÇÕES
12. DISTRAÇÕES
13. PENALIDADES

3

4

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

REGRAS DE JOGO CLASSIC

1. GIRAR OS VARÕES
2. TEMPO DE POSSE
3. PASSE

6

6

6

OPÇÕES DE REGRAS CLÁSSICAS

1. REGRAS DE JOGO ITSF
2. REGRAS DE JOGO ITSF
3. REGRAS DE JOGO ITSF

6

6

6

6



PARCEIROS DA FPMFM





É com refundado orgulho, que como Presidente do Conselho de Arbitragem da FPMFM, prefácio este Livro de Regras de Jogo de Matraquilhos.

Este documento serve para que todos os agentes envolvidos na organização, prática da modalidade (dirigentes, árbitros, atletas, etc.) e os próprios espectadores, tenham um perfeito conhecimento do seu articulado, pois assim incrementa-se os níveis do espírito de Fair-Play, o qual deve orientar sempre os envolvidos, reduzindo os focos de tensão durante os jogos.

Obviamente, estas regras não podem conceber todas as situações que podem acontecer durante uma partida. Casos haverá, em que para manter a equidade entre concorrentes, os árbitros terão que se socorrer de situações análogas que, estas sim estejam regulamentadas.

As regras pressupõem que os árbitros têm a necessária competência, capacidade de julgamento, isenção e absoluta objetividade. Demasiadamente detalhada, um conjunto de regras, pode privar o árbitro da sua liberdade de julgamento e assim impedi-lo de encontrar a solução para um litígio, norteados pela justiça, lógica e outros fatores especiais. Ainda mais grave, a profusão de regras e a sua aplicabilidade travam o ritmo que um jogo de matraquilhos deve ter.

Arbitrar bem, é sentir o pulsar do jogo, para que este flua de forma natural, somente interferindo para o cumprimento objetivo das regras e especialmente do seu espírito.

Esperamos assim, com a publicação deste conjunto de regras, uniformizar os procedimentos de arbitragem, para todas as competições oficiais a nível nacional, dando assim uma imagem de credibilidade à modalidade.

Atenciosamente,

Nelson da Rocha

Presidente do Conselho de Arbitragem

REGRAS DE JOGO ITSF SPEEDBALL

O SPEEDBALL SERÁ JOGADO DE ACORDO COM AS REGRAS DE JOGO ITSF COM AS SEGUINTE EXCEÇÕES:

1. A Partida

Salvo disposição em contrário pelo diretor do torneio, um jogo deve ser á melhor de 3 partidas até 5 golos. No último jogo, uma equipa terá que ganhar por uma diferença de dois golos, até um máximo de 8 golos

2. A Bola

Cada partida vai ser jogada com a bola normalmente designada para cada mesa de jogo, a menos que especificado em contrário pelo diretor do torneio antes do início do evento.

3. O Serviço

O serviço inicia-se no jogador do meio do varão de 5 no centro do campo. Quando um golo for marcado, a bola vai ser servida pela equipa que marcou o golo.

4. Protocolo Pronto

O jogador com posse da bola deve certificar-se que a equipa adversária está pronta antes de colocar a bola em jogo. Para servir a bola ou retomar o jogo, a bola deve ser movido de um jogador para outro antes que possa ser legalmente avançada. A bola pode ser avançada diretamente a partir da segunda figura de jogador. A bola é considerada avançada, uma vez que deixa o varão da posse.

5. Bola em Jogo

A bola deve estar em movimento contínuo durante o jogo. Uma vez que a bola tenha sido colocada em jogo, o movimento não pode ser interrompido ou estar em posse de uma figura por mais de um segundo. Se a bola toca uma figura e não é diretamente avançada dentro de um segundo, deve tocar outra figura do mesmo varão, ou na tabela lateral, dentro de um segundo.

6. Fixar a Bola

Se a bola for presa, só pode ser avançada pela mesma figura quando feito dentro do limite de tempo de um segundo.

7. Tempo de Posse

O tempo de posse deverá ser de 5 segundos para todas os varões. O varão de guarde redes também é considerado. O tempo de posse é suspenso quando a bola não está ao alcance de qualquer figura. Durante o serviço ou quando reiniciar o jogo, os prazos começam quando a bola toca a segunda figura jogador. Durante o jogo, o tempo começa quando a bola é também controlada ou está numa posição para ser controlada.

8. Bola Fora da Mesa

Se um jogador faz a bola sair para fora da mesa, o jogo deve reiniciar no varão do guarda-redes adversário. Se não for uma jogada nítida, o jogador com a última posse de bola clara é considerado que causou a bola sair para fora da mesa. Remates aéreos são legais desde que não sejam violadas outras regras para a execução do remate.

9. Descontos de Tempo

As equipas podem ter dois descontos de tempo de 15 segundos por jogo. Os pedidos de desconto tempo são apenas permitidos entre os golos ou entre cada partida. Os pedidos de desconto de tempo não são permitidos enquanto a bola está em jogo, no entanto, um desconto de tempo oficial é permitido para solicitar um árbitro ou pedir uma falta.

10. Passe

Todos os passes de um varão para outro são considerados legais.

11. Mudança de Posições

Os jogadores não estão autorizados a mudar de posição durante o jogo, mas podem fazê-lo entre os golos ou entre as partidas.

12. Distrações

Qualquer batimento brusco, levantar ou arrastar a mesa de jogo que faça com que um jogador perca a posse de bola é considerado distração e será penalizado de acordo com as Regras de Jogo ITSF.

13. Penalidades

Qualquer violação das regras acima origina a perda da posse de bola para o varão de guarda-redes da equipa adversária. As penalidades para distrações, atraso de jogo, etc., são penalizadas de acordo com as Regras de Jogo ITSF.



REGRAS DE JOGO ITSF CLASSIC

O SPEEDBALL SERÁ JOGADO DE ACORDO COM AS REGRAS DE JOGO ITSF COM AS SEGUINTE EXCEÇÕES:

1. Girar os varões

Nenhum remate com rotação de 360º é permitido em nenhum varão.

2. Tempo de Posse

O tempo de posse é de 10 segundos para todos os varões. O varão de guarda-redes é considerado um varão.

3. Passe

Cada organizador de um torneio tem a escolha entre 3 opções e deve publicar antes do torneio começar:

- a) Regras de Passe da ITSF;
- b) Permitido o passe com um boneco;
- c) Permitido o passe com um boneco e a bola começa no guarda-redes.

Opções de Regras Clássicas:

Os organizadores do torneio devem escolher entre utilizar as Regras Standard da ITSF ou podem escolher entre as seguintes variações aprovadas:

Opção 1: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) Permitido o passe com um boneco do meio-campo para o avançado.

Opção 2: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) As correntes regras de passe ficam em vigor.

Opção 3: Regras de Jogo ITSF com as seguintes exceções:

- a) Os bonecos não podem rodar 360º ou mais quando a bola é avançada;
- b) Limite de tempo de posse de bola de 10 segundos em todos os varões: O varão de guarda-redes é considerado um varão;
- c) Permitido o passe com um boneco do meio-campo para o avançado;
- d) A bola é servida e colocada em jogo na área do guarda-redes salvo indicação em contrário de alguma regra.

