

## Regulamento para Torneios recreativos de Pebolim.

**1 - SORTEIO** – Os times devem "disputar" um PAR-OU-ÍMPAR para decidir quem sai com a primeira bola, ou quem escolhe o lado da mesa.

**2 – PRIMEIRA BOLA** - A bola pode ser colocada com a mão, no jogador central da barra de meio campo do time que optou sair com ela; após convertido um gol a bola pode ser colocada no boneco central da barra de meio de campo do time que sofreu o último gol, e assim por diante. Na próxima partida sai com a bola o time que perdeu o último jogo. Se optar por lançar a bola pelo buraco lateral, a mesma deve tocar a parede oposta da mesa para que se considere bola em jogo e possa ser chutada ou passada.

**3 – SERVIÇO DE BOLA** - Após ter certeza que o time oposto está pronto para jogar, deve-se movimentar a bola de uma forma que toque 2 bonecos da mesma barra antes de chutar a gol ou avançar (passar a bola);

**4 - BOLA FORA** - Se a bola sair da mesa deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua área de defesa, sempre obedecendo a regra 3.

**5 - BOLA MORTA** - Se bola parar fora do alcance de qualquer boneco, deverá ser colocada na defesa mais perto do local onde a bola parou, no caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.

**6 - PONTO MARCADO (GOL)** - Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido, cada gol conta como 1 ponto, independente de qual jogador chutou a bola. O time que sofreu o gol agora é quem serve a bola conforme regra 3.

obs: gol de goleiro não vale dois! e bola que entra e sai, vale! Gol aéreo é permitido, mas é proibido em campeonatos oficiais.

**7 - A PARTIDA** - Uma partida pode ser um único jogo ou uma melhor de 3 ou 5 jogos, conforme for estabelecido previamente pelo diretor ou organizador do torneio.

**8 - O JOGO** - Um jogo é vencido pelo time que fizer 4 gols primeiro, podendo ser alterado para 5 ou 10 gols ou conforme o diretor ou organizador do torneio decidir.

**9 - GIRAR AS BARRAS** - Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle ou posse de bola do time oponente. Um giro de 360° graus da barra (uma volta completa), desde que seja controlado, é permitido. Se for efetuado um gol girando as barras será anulado, porém, se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360° antes ou depois de tocar a bola.

**10 - TEMPO DE POSSE DE BOLA** - O tempo de posse de bola não deverá exceder 15 segundos em cada área (ataque, meio-campo ou defesa) , goleiro e zagueiro, são considerados como uma única área, a área de defesa.

**11 - INVASÃO A ÁREA DE JOGO** - Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, aguarde até que a bola esteja parada completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo.

obs: Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

**12 - TROCA DE LADO E DE POSIÇÃO** - Os times podem trocar de lado da mesa após cada jogo se quiserem, caso ambos não queiram, então não será necessário, mas uma vez que um time queira trocar de lado, deverão continuar trocando de lado da mesa ao

final de cada jogo.

Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem, mas apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa, não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em movimento.

**13 - FALTA TÉCNICA** - Deverá ser cobrada paralisando o jogo como está e colocar a bola na barra de ataque e tentar fazer um gol no time que cometeu a infração. Se o gol for convertido a bola deverá sair normalmente no meio de campo de quem sofreu o gol, caso o ponto não seja marcado a bola deverá continuar em jogo de onde estiver.

**14 - DISTRAÇÃO** - Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja verbalmente, batendo a barra antes de chutar a gol, ou terceiros que façam alguma coisa para desviar a atenção do outro time. Os jogadores do mesmo time não devem conversar enquanto a bola estiver em jogo, após efetuado o gol é válido qualquer comemoração.

**15 - ATRASO DE JOGO** - Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções. Cada time pode pedir tempo, se desejar, mas desde que esteja com a posse de bola e a mesma esteja parada. Cada time pode fazer 1 pedido de tempo por jogo, o qual não deve exceder 30 segundos. Entre um jogo e outro deve-se obedecer o tempo máximo de 60 segundos, qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada como atraso de jogo.

**16 - PUNIÇÕES** - Cada uma das regras acima devem ser respeitadas o tempo todo, a violação de qualquer uma das regras acima deverão ser punidas da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal,

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente servir no meio de campo,

3ª Violação - Punição com Falta Técnica.

obs: 3 Faltas Técnicas em uma mesma partida, resultarão em perda da mesma.

**17 – Ética** – Espera-se de todos os participantes, uma atitude ética e esportiva, não será tolerado durante todo o torneio qualquer tipo de ofensas, xingamentos, brigas, discussões, ou confusões de qualquer natureza, seja contra outros jogadores, juízes, espectadores e/ou organizadores, seja no local do evento ou em suas proximidades.

**18 – Arbitragem** - As partidas podem ser arbitradas por um Juiz (se presente) ou auto-arbitradas. Na falta de um Juiz oficial, qualquer outro Oficial, ou o jogador mais experiente presente no local podem exercer a função de Juiz. Uma vez presente na mesa, o Juiz Oficial ou eleito, é a autoridade máxima, sua decisão é final e não pode ser contestada. Desrespeito ao Juiz será considerada violação da conduta anti-esportiva podendo ser penalizado com perda da partida e até desclassificação do torneio.

**19 - Punições** - Violação à regra de conduta e suas penalidades:

-Primeira violação = aviso verbal,

-Segunda violação = perda da partida.

-Reincidência = desclassificação do torneio.

Acima de tudo o jogo de Pebolim como qualquer outro esporte deve ser jogado conforme suas regras, e levado em consideração que merece ganhar quem tem mais habilidade e não quem for mais malandro! girar as barras, bater para dificultar o controle do adversário, aforontá-lo ou distraí-lo de qualquer forma ou qualquer outra ação onde prevaleça a malandragem (catimba) do que a habilidade, deverá ser punida com Falta Técnica.

