

LIVRO DE REGRAS

I.T.S.F.

Palavra do Presidente da comissão de Regras da ITSF.

As regras em todos os esportes são estabelecidas para garantir uma disputa justa entre competidores e promover um ambiente de boa esportividade. É de vital importância que todos os jogadores que queiram participar em um determinado esporte obtenham os recursos que precisam para aprender as regras e aderir a elas. Esse livro de regras para Pebolim foi elaborado para que jogadores de qualquer lugar do mundo possam jogar em qualquer mesa de acordo com as regras internacionais. Esperamos que você ache essas regras informativas e úteis conforme persegue sua excelência no esporte de jogar Pebolim.

Sinceramente,



Tom Yore, Presidente.
Comissão de regras ITSF.

CONTEÚDO

PALAVRA DO PRESIDENTE DE COMISSÃO DE REGRAS ITSF.....	1
CONTEÚDO.....	2
PALAVRAS OFICIAIS.....	3
INTRODUÇÃO.....	4
AUTORIDADES QUALIFICADAS.....	4
MATERIAS E ACESSÓRIOS.....	5
1. Código de ética.....	6
2. A Partida.....	6
3. Início da partida.....	6
4. Serviço de bola e protocolo “pronto”.....	6
5. Serviços seguintes.....	7
6. Bola em jogo.....	7
7. Bola fora da mesa.....	7
8. Bola parada.....	8
9. Pedido de tempo - (time out).....	8
10. Resumo do pedido de tempo.....	9
11. Tempo oficial.....	10
12. Ponto marcado (Gol).....	11
13. Lado da mesa.....	11
14. Mudança de posição.....	11
15. Giro das barras.....	12
16. Movimento da mesa (jar ou jarring).....	12
17. Reinício de tempo (Reset).....	12
18. Invasão ao campo de jogo.....	13
19. Alterações na mesa.....	14
20. Distração.....	14
21. Prática.....	15
22. Linguagem e comportamento.....	15
23. Passe de bola.....	16
24. Tempo de posse de bola.....	17
25. Atraso de jogo.....	17
26. Chamadas e perdas por WO.....	17
27. Falta técnica.....	18
28. Decisão de regras e apelos.....	18
29. Traje.....	19
30. Diretor do Torneio.....	19

PALAVRAS OFICIAIS

Dead Ball.....	Bola Parada
Delay.....	Atraso de jogo
Distraction.....	Distração
Forfeiture.....	Perda por WO
Foul.....	Falta
Game.....	Jogo
Jar or Jarring.....	Movimento, sacudida
Match.....	Partida
Medical Time Out.....	Tempo Médico
Oficial Time Out.....	Tempo Oficial
Passing (pass).....	Passe de bola
Penalty.....	Penalidade
Play.....	Jogar (jogo em andamento)
Playing área.....	Área de jogo
Playing surface.....	Campo da mesa
Possession.....	Posse de bola
Practice.....	Prática
Ready.....	Pronto.
Reset.....	Reinício
Serve.....	Serviço de bola.
Spin.....	Giro das barras
Technical Foul.....	Falta Técnica
Time Out.....	Pedido de tempo
Unsportsmanlike.....	Antiesportivo
Violation.....	Violação
Warning.....	Aviso

INTRODUÇÃO

Todos os jogadores e organizadores devem seguir esse livro de regras.

a- O livro de regras é um guia para os Oficiais. O objetivo é acima de tudo é explicar as regras do jogo. Também é objetivo do oficial, mostrar sua autoridade para um bom jogo, e se preocupar para que o mesmo não seja atrasado devido a uma arbitrariedade muito restrita.

b- Lembrete: Oficiais da Federação representam a autoridade máxima do livro de regras em um torneio. Suas decisões devem ser respeitadas e não podem ser contestadas. Um oficial da Federação pode ser requisitado para ajudar na interpretação do livro de regras. Se não houver nenhum Oficial da Federação presente em um torneio, então o Diretor do Torneio assume a posição do Oficial da Federação.

c- As regras do Jogo de Pebolim foram concebidas para facilitar tanto aos oficiais quanto aos jogadores.

d- O Objetivo é limitar interpretações subjetivas ao limite mínimo absoluto.

e- O Objetivo das regras é também trazer o jogo a um nível de respeito mútuo entre jogadores e ao mesmo tempo ser transparente aos espectadores.

f- Lembramos também aos leitores que enquanto a autoridade do oficial é indisputável, ele também pode cometer erros de julgamento e isso faz parte do jogo.

AUTORIDADES QUALIFICADAS

a - Esse livro de regras foi escrito e editado pela Comissão de regras sob a responsabilidade da Comissão esportiva. É colocado em votação ao início de cada temporada pelo comitê executivo da ITSF (Federação Internacional de Futebol de Mesa). Que poderá ser examinado e acrescentado na Assembléia Geral.

b – No caso de inconsistência ou situações difíceis, adendos imediatos podem ser propostos pela comissão de regras durante a temporada. Esses adendos devem então ser colocados em votação pelo Comitê executivo.

c – O uso do livro de regras é responsabilidade dos oficiais da Federação, os oficiais dos torneios e jogadores.

d – As partidas podem ser arbitradas por juiz ou auto-arbitradas. Em uma partida arbitrada os oficiais são a autoridades qualificadas. Em uma partida sem um oficial, qualquer oficial por título que esteja presente no local poderá ser solicitado.

No caso de uma dificuldade sem solução, juizes e oficiais da comissão podem ser solicitados. Eles são responsáveis em levar a decisão ao conhecimento da comissão esportiva que por sua vez é responsável em tornar essas decisões públicas, e divulgar amplamente aos membros.

e – Um oficial pode ser solicitado no meio de um jogo para resolver um problema, poderá receber conselhos de outros oficiais que foram testemunha do acontecido. Se mais de um oficial estava presente, ele receberá as informações do oficial mais graduado (até um oficial da Federação). Se nenhum oficial estiver presente, o oficial nomeado presente, dará continuidade ao jogo sem atender nenhum pedido de falta ou gol.

f – Questões, pedidos de explicações, bem como solicitações para modificações das regras, devem ser endereçadas á pessoa encarregada dos juizes e oficiais da comissão. Ele por sua vez responde a pessoa encarregada da comissão esportiva.

g – Penalidades e sanções envolvendo perda de um jogo ou partida são de responsabilidade do oficial chefe. No evento de uma sanção mais séria, um relatório deverá ser encaminhado pelo diretor do torneio á comissão disciplinar.

h – Essas regras podem ser modificadas, ou adaptadas durante um torneio sob circunstâncias extremamente excepcionais com o consentimento de um Delegado ITSF e/ou um Oficial ITSF. Qualquer mudança deverá ser reportada à comissão esportiva e ao comitê executivo imediatamente para confirmação ou o torneio poderá ser desqualificado do Ranking ITSF.

MATERIAIS E ACESSÓRIOS

MESA

- a- As mesas oficiais são votadas na assembléia geral. Essa escolha de mesas poderá ser modificada dependendo dos acordos entre a ITSF, fabricantes e parceiros.
- b- Os organizadores devem prover equipamento competitivo (jogadores lixados, barras limpas e retas).
- c- Em nenhuma circunstância o campo da mesa deve ser lixado ou alterado, desrespeito a essa regra resultará em exclusão do torneio e reembolso do campo.
- d- Os jogadores estão autorizados a lubrificar o exterior das barras, e não no interior no caso de barras telescópicas (ferro embutido).
- e- Os organizadores podem exigir que seja utilizado um produto lubrificante específico e determinados produtos para limpeza. Esse material deve estar acessível a todos os jogadores. Sob essas circunstâncias, o uso de outros produtos resultará em expulsão do torneio ao jogador.
- f- O uso de resina (como no handball), magnésio, giz ou qualquer coisa similar na mesa (dentro do campo, nas manoplas e bolas) é estritamente proibido, e poderá ser penalizado com exclusão do torneio.
- g- Os organizadores têm o direito de proibir qualquer produto considerado perigoso para o equipamento ou para os jogadores.
- h- Nenhuma mudança que afete as características de jogo poderá ser feita, dentro da mesa ou aos bonecos, exceto manutenção de rotina.

BOLAS

- a- As bolas oficiais são votadas pela comissão esportiva da ITSF. Um adendo a essa regra será providenciado após a escolha final tiver sido feita para a temporada.
- b- No torneio, os jogos devem ser disputados com bolas compradas no local do evento.
- c- Todos os jogadores devem estar aptos a terem suas próprias bolas.

MANOPLAS (CABOS)

- a- Cada jogador poderá utilizar a manopla (cabo) de sua escolha nas mesas onde podem ser trocadas. As manoplas devem encaixar nas barras sem causar nenhum tipo de prejuízo às mesas ou ao jogador.
- b- Os movimentos dos jogadores devem ser sem obstrução. Nenhum sistema mecânico será autorizado. As manoplas devem estar seguramente presas às barras em que forem instaladas.
- c- Os organizadores podem decidir que específicas manoplas podem ser prejudiciais e assim não permitir o uso delas. O jogador que se recusar a remover a manopla não autorizada poderá ser expulso do torneio.
- d- Em jogos disputados com múltiplas mesas, os jogadores devem conseguir trocar as manoplas dentro do tempo permitido entre jogos, pedidos de tempo e/ou entre pontos.

OUTROS ACESSÓRIOS

a- Todos os outros acessórios (luvas, grips, camisinhas de borracha...) são autorizados a não ser que apresentem qualquer tipo de perigo ao jogador ou a outros participantes.

b- Sob nenhuma circunstância o campo os as laterais das mesas poderão ser alterados por qualquer tipo de acessório.

1. CÓDIGO DE ÉTICA.

Qualquer ação anti-esportiva ou de natureza antiética durante o Torneio, dentro do local ou nas proximidades do evento, serão consideradas como violação do código de ética. Respeito mútuo entre todos os jogadores, oficiais e espectadores são exigidos todo o tempo. Deverá ser o objetivo de cada jogador e oficiais, representarem o Pebolim da maneira mais positiva e esportiva possível.

1. 1 A penalidade por violar o Código de Ética, poderá ser perda de uma partida ou jogo, expulsão do Torneio, e/ou multa.

A decisão sobre a violação do Código de Ética ou não, e qual a penalidade apropriada a ser aplicada será determinada pela comissão disciplinar da ITSF, se não houver um oficial ITSF presente, o oficial responsável é o diretor do Torneio.

2. A PARTIDA. (THE MATCH)

Caso não seja estabelecido de forma diferente pelo diretor do Torneio, uma partida deverá consistir em 3 melhores de 5 partidas. Cada jogo deverá ser de 5 gols. O Jogo final da partida deverá ser de 5 gols mas deverá ser vencida por 2 pontos de diferença até um máximo de 8 gols.

2.1 O número de jogos disputados por partida e gols por jogo, são responsabilidade do Diretor do Torneio e deverá ser publicado no anúncio do torneio.

2.2 O diretor do Torneio poderá reduzir o número de jogos e/ou gols disputados por partida/jogo se o tempo for um fator relevante.

2.2.1 Essa decisão é final e refere-se a todas as partidas disputadas no evento.

2.3 Em todo torneio oficial ITSF o número de jogos disputados serão anunciados pela comissão esportiva e publicados no anúncio do Torneio Oficial ITSF.

2.4 A penalidade por desprezar o número de jogos ou pontos (gols) disputados pode ser cancelamento da partida e expulsão do torneio aos 2 times envolvidos.

3. INÍCIO DE PARTIDA.

Um "cara ou coroa" poderá ser disputado para o início de uma partida. O time que ganhar tem a opção de escolher o lado da mesa ou a saída de bola. O time que perder fica com a opção remanescente.

3.1 Uma vez que o time tenha escolhido o lado da mesa ou saída de bola, não poderá mais mudar sua decisão.

3.2 A partida começa oficialmente quando a bola for colocada em jogo, porém, violações como ofensas, etc., poderão ser requeridas à assistência de oficiais designados para "apitar" a partida, tão logo ele(s) e os dois times estejam presentes na mesa.

4. SERVIÇO DE BOLA E PROTOCOLO "PRONTO". (SERVE AND READY)

Serviço de bola é definido quando a bola é colocada ao pé de um boneco após um gol ser marcado ou se o jogador tiver ganhado a bola devido a uma infração de regras por parte do time oposto. O protocolo "pronto" deverá ser obedecido sempre que a bola for servida no jogo.

4.1. **O serviço de bola** deverá começar com a bola parada no jogador central na barra de meio de campo. O jogador antes de servir a bola deverá seguir o protocolo "pronto".

4.1.1 Se a bola for servida de qualquer outra posição que não seja jogador central no meio de campo e essa violação de regra for descoberta antes de ser

convertido um gol, o jogo deverá ser parado e a bola servida pelo mesmo time. Uma vez que um ponto seja marcado, nenhum apelo poderá ser feito. A penalidade por repetir essa falta deverá ser punida com perda de posse de bola para o time oposto.

4.2 O Protocolo “pronto”. Antes servir a bola, o jogador com a posse de bola deverá perguntar ao oponente se ele está “pronto”. O oponente terá 3 segundos para responder “pronto!”. O jogador com a posse de bola agora tem 3 segundos para colocar a bola em movimento. Esperar mais do que o tempo limite poderá ser considerado “atraso de jogo” (veja regra 25). O jogador deverá mover a bola de um boneco ao outro e aguardar 1 segundo completo antes de avançar com a bola. O jogador não é obrigado a parar a bola. Os limites de tempo se iniciam 1 segundo depois da bola tocar o segundo boneco.

4.2.1 A penalidade por começar o jogo antes de o oponente responder que está “pronto!” é um aviso, e a bola deverá ser re-iniciada da posição original. A penalidade por violações seguintes a essa regra será perda de posse de bola para o oponente.

4.2.2 A penalidade por avançar a bola antes de tocar 2 bonecos ou aguardar a 1 segundo antes de avançar a bola é opção do oponente em continuar o jogo como estiver (incluindo gol) ou iniciar com a bola no meio de campo.

5. SERVIÇOS SEGUINTES.

Após o primeiro serviço de bola em uma partida, o serviço seguinte deverá ser do time que sofreu o gol. O primeiro serviço de bola nos próximos jogos, quando disputado em partida de vários jogos, deve ser servida pelo time que perdeu o último jogo.

5.1 Se a bola sair com o time errado e essa violação for descoberta antes de ser efetuado um gol, o jogo deverá parar e a bola servida pelo time apropriado. Uma vez que um gol seja marcado, nenhum protesto será permitido, e o jogo deverá seguir normalmente como se nenhuma infração tivesse sido cometida.

5.2 Se um time ganhar a posse de bola por causa de o oponente ser penalizado por uma infração de regras e a bola parar entre os jogadores de meio de campo, deverá ser iniciada pelo time que originalmente saiu com a bola no jogo.

6. BOLA EM JOGO.

Uma vez que a bola seja colocada em jogo, deverá se manter no jogo até que: saia da mesa, seja declarada bola parada, seja feito um pedido de tempo, ou um ponto marcado.

7. BOLA FORA DA MESA.

Se a bola sair da área de jogo e tocar os marcadores de ponto, luminária, ou qualquer outro objeto que não seja parte da mesa, deverá ser declarado bola fora da mesa. Se a bola tocar a parte superior das laterais ou fundo da mesa e voltar imediatamente para a área de jogo, será considerada bola em jogo.

7.1 A área de jogo deverá ser definida como a área acima do campo até a altura das laterais da mesa. O topo das laterais e do fundo da mesa será considerado como área de jogo se a bola voltar imediatamente ao campo.

7.2 Uma bola que entre no buraco de lançar a bola (se presentes) e voltar para o campo, será considerada bola em jogo.

7.3 Se a força de um chute ou passe de um jogador causar a bola sair da mesa, a mesma deverá ser colocada na defesa do time oponente.

7.4 Os jogadores não devem executar nenhuma jogada que cause a bola pular ou voar sobre as barras do oponente (ex. gol aéreo). Não será considerado falta se um chute que seja executado na barra que tiver posse da bola, bater em outro jogador ou barra e a bola “voar”.

7.5 A Penalidade para quem violar a regra 7.4 é perda de posse de bola para o meio de campo para o oponente servir a bola.

8. BOLA PARADA. (DEAD BALL)

A bola será declarada bola parada quando estiver parada completamente sem nenhum movimento e fora do alcance dos bonecos.

8.1 Se a bola for declarada “parada” em qualquer lugar entre as barras de meio de campo, deverá ser colocada na barra de meio de campo do time que serviu a bola originalmente (veja regra 4)

8.2 Se a bola for declarada “parada” entre o gol e a barra de meio de campo, deverá ser colocada na defesa mais perto de onde a bola estiver parada. O jogo então é continuado seguindo o protocolo “pronto” (veja regra 4).

8.3 Na área de defesa, se a bola estiver girando em volta de seu próprio eixo, mas estiver fora do alcance dos bonecos, não será declarada “bola parada” e o limite de tempo será suspenso até que a bola esteja ao alcance dos bonecos ou venha a parar totalmente.

8.4 A bola que se tornar “parada” intencionalmente, será dada ao time oposto para servir. (exemplo: empurrar a bola devagar até que esteja fora de alcance).

9. PEDIDO DE TEMPO. (TIME OUT)

Cada time tem o direito de dois (2) pedidos de tempo por jogo, onde os jogadores podem deixar a mesa. Cada pedido de tempo não deverá exceder o limite de 30 segundos. Se a bola estiver em jogo, o pedido de tempo só poderá ser requerido pelo time que estiver em posse de bola, e apenas se a bola estiver completamente parada. Se a bola não estiver em jogo, qualquer um dos times pode solicitar o pedido de tempo.

9.1 Cada time deverá utilizar os 30 segundos completos, mesmo que o time que tenha solicitado o pedido não queria aguardar o tempo completo.

9.2 Em qualquer evento de duplas, os dois times podem trocar de posição durante pedido de tempo. (veja regra 14.1)

9.3 Um pedido de tempo solicitado entre jogos deverá contar como 1 dos dois pedidos de tempo permitidos no próximo jogo.

9.4 Um jogador que remover as duas mãos das barras e se afastar completamente da mesa enquanto a bola estiver em jogo, lhe será cobrado um pedido de tempo.

9.4.1 O jogador pode tirar sua(s) mão(s) da(s) barra(s) para limpar ou enxugar antes de uma jogada, desde que esse tempo não ultrapasse 2 ou 3 segundos. Os limites de tempo continuam contando enquanto o jogador limpar/enxugar suas mãos. O time que estiver na defensiva não deverá relaxar se o oponente retirar sua(s) mão(s) da(s) barra(s).

9.4.2 Uma vez que a mão ou pulso seja recolocado na barra, um chute ou passe não poderá ser executado até que um segundo completo tenha se passado.

9.5 Apenas o jogador ou time com posse de bola poderá pedir tempo enquanto a bola estiver em jogo. O pedido de tempo começa a contar a partir do momento que for solicitado.

9.5.1 Se o time com a posse de bola tentar chutar ou passar imediatamente após solicitar um pedido de tempo, a jogada não contará, e o jogador deverá ser penalizado com “distração” (veja regra 20) ao invés de pedido de tempo.

9.6 Se o time com a posse de bola pedir tempo enquanto a bola estiver em jogo e se movendo, deverá perder a posse de bola para o meio de campo do time oposto para

servir. Se um time que não estiver com a posse de bola e pedir tempo enquanto a bola estiver em jogo, será penalizado com “distração” (veja regra 20).

9.6.1 Se a bola estiver em jogo e movendo quando um pedido de tempo for solicitado e acabar entrando no gol do time que pediu o tempo, o ponto será contabilizado normalmente para o time oposto.

9.7 Se um time não estiver pronto ao final do período de 30 segundos, o time será penalizado com “atraso de jogo” (veja regra 25).

9.8 O time que solicitar mais do que 2 pedidos de tempo por jogo receberá um aviso e o pedido de tempo será negado. Se o time estiver com a posse de bola e a bola estiver em jogo, deverá perder a bola para oponente servir no meio de campo. Pedidos consecutivos resultarão em “falta técnica”.

9.8.1 O time que for cobrado com mais de 2 pedidos de tempo durante um jogo devido à “atraso de jogo”, requisição para um segundo oficial, perda do apelo, ou qualquer outra razão, resultará em “falta técnica”.

9.9 Uma vez que o jogador colocar a bola em jogo voltando de um pedido de tempo (movendo a bola) , não poderá ser solicitado outro pedido de tempo até que a bola tenha deixado a barra em que estiver em posse. Goleiro e zagueiros são considerados como 1 barra apenas.

9.9.1 A penalidade por violação da regra 9.9 é perda de posse de bola para a defesa oposta. O time não deverá ser cobrado o pedido de tempo.

9.10 Durante um pedido de tempo o jogador poderá lubrificar as barras, limpar o campo, etc. A bola poderá ser pega com a mão desde que seja dada a permissão pelo time oposto e a bola seja recolocada na mesma posição antes de voltar ao jogo. O pedido para mover ou pegar a bola poderá ser negado pelo time oposto ou pelo oficial se presente na mesa (ex. quando a bola estiver perto de entrar no gol).

9.10.1 Se um jogador pegar a bola após um pedido de tempo ter sido negado, a bola será dada ao oponente para servir a partir do meio de campo. Se a bola estiver muito próxima de entrar no gol do time que solicitou o pedido irregular, será contabilizado como gol para o oponente.

10. RESUMO DO PEDIDO DE TEMPO.

Voltando do pedido de tempo, a bola deverá ser colocada em jogo na mesma barra que estava antes do pedido de tempo ser solicitado.

10.1 Se a bola estava em jogo quando foi pedido o tempo, o jogador com a posse da bola deve se assegurar que o time oposto está “pronto” antes de começar a mover a bola. O jogador com a posse de bola deverá movimentar de um boneco a outro e esperar que 1 segundo corra antes de avançar a bola (veja regra 4).

10.1.1 Tão logo o jogador com a posse de bola colocar suas mãos de volta nas manoplas, se a bola sair do alcance dos bonecos antes do procedimento de colocar a bola de volta ao jogo, o oponente tem a opção de continuar da posição em que está ou servir a bola.

10.2 Se a bola não estava em jogo quando foi pedido o tempo, a bola deverá ser colocada em jogo pelo time que estava denominado a servir a bola conforme as regras.

10.2.1 Se o pedido de tempo foi solicitado entre uma bola e outra (depois de um gol ser efetuado , mas antes de a próxima bola ser servida) a bola deverá ser servida no meio de campo pelo time que sofreu o último gol.

10.3 A penalidade por colocar a bola ilegalmente de volta ao jogo fica a escolha do oponente em continuar de onde está ou servir a bola.

11. TEMPO OFICIAL (OFICIAL TIME OUT)

Tempo oficial não conta para nenhum dos dois tempos permitidos para cada time por jogo. Após um “tempo oficial” a bola deverá ser colocada em jogo exatamente como se fosse efetuado um pedido de tempo normal.

11.1 Se não houver um oficial ao início de uma partida, e uma disputa acontece durante o jogo, qualquer um dos times pode pedir um “tempo oficial”. Esse pedido pode ser feito a qualquer momento durante a partida contanto que a bola esteja totalmente parada.

11.1.1 A primeira solicitação por um oficial é considerada um pedido de “tempo oficial”

11.1.2 Se o time defensivo solicita um oficial enquanto a bola estiver em jogo ou parada, e o time ofensivo simultaneamente tenta passar a bola ou chutar, o pedido de tempo oficial será considerado uma “distração” pelo time defensivo. Da mesma forma, um pedido de tempo oficial enquanto a bola estiver em movimento também será considerada “distração”.

11.2 Uma vez que o jogo tenha voltado do tempo, com um oficial na mesa, qualquer jogador pedindo um segundo oficial, será cobrado automaticamente com um pedido de tempo normal. Tal pedido pode ser feito apenas com a bola parada ou quando não estiver em jogo. A penalidade por requisitar outro oficial com a bola em jogo é “falta técnica”.

11.2.1 Se o jogo tiver voltado com dois oficiais na mesa, qualquer pedido de substituição de oficial será decidido pelo oficial mais graduado no recinto ou pelo diretor do torneio.

11.2.2 Deletado.

11.3 O time não deverá mudar de posições durante um tempo oficial, a não ser que por outro lado esteja intitulado a tal (veja regra 14).

11.4 Manutenção da mesa – qualquer manutenção da mesa, como limpeza das bolas, apertar os bonecos, etc., deve ser requerida antes de iniciar a partida. O único momento que um jogador pode fazer um pedido de manutenção de mesa durante uma partida será em caso de uma alteração brusca na mesa, como quebra de um boneco, parafuso, amortecedor estragado, barra torta, etc.

11.4.1 Se um boneco quebrar ao estar em contato com a bola, será declarado um tempo oficial enquanto é consertado. O jogo deverá reiniciar na mesma barra onde quebrou o boneco quando o jogo interrompido.

11.4.2 Se a luminária falhar, o jogo deverá ser paralisado imediatamente (da mesma forma que se um tempo oficial fosse solicitado).

11.4.3 Manutenção de rotina, como passar silicone ou lubrificantes nas barras, etc., deverá ser executado apenas durante pedidos de tempo ou entre um jogo e outro.

11.5 Objetos estranhos no campo de jogo – se um objeto venha a cair no campo, o jogo deverá ser paralisado imediatamente e o objeto removido. O jogo deverá continuar com a bola na mesma barra onde foi paralisado devido ao objeto na mesa. Não deverá haver nenhum objeto na mesa que possa vir a cair no campo. Se a bola estiver em movimento deverá ser colocada de volta ao jogo pelo jogador que estava com a posse de bola no momento.

11.5.1 Se a bola entrar em contato com um objeto estranho no campo que não tenha sido visto, o jogo deverá ser paralisado e o objeto removido. O jogo deverá continuar na barra que estava com a posse da bola quando paralisado.

11.6 Tempo Médico – um jogador ou time, podem solicitar tempo médico. Esse pedido deverá ser aprovado pelo diretor do torneio, o oficial mais graduado, ou o juiz da partida se a necessidade de um médico for evidente. Eles iram determinar a duração do tempo médico, até um máximo de 60 minutos. O jogador que estiver impossibilitado fisicamente de jogar após esse tempo perderá a partida.

11.6.1 Se o pedido para o tempo médico for negado, o jogador será cobrado um pedido de tempo normal, e também poderá ser penalizado com “atraso de jogo” (veja regra 25) sob a discricção do oficial.

12. PONTO MARCADO (GOL)

Uma bola que entre no gol será contato como gol, desde que tenha sido marcado legalmente. A bola que entrar no gol e voltar ao campo e/ou saia da mesa ainda também conta como gol.

12.1 Se um ponto não for marcado nos marcadores e ambos os times concordam que o ponto foi realmente efetuado e inadvertidamente não marcado, esse ponto será contabilizado. Se ambos os times não concordarem que o ponto foi efetuado e nem marcado esse ponto não contará. Uma vez que um novo jogo (ou partida) tenha se iniciado nenhum apelo será aceito e nenhum ponto contado.

12.2 Se houver controvérsia sobre se a bola entrou ou não no gol, um oficial deverá ser chamado para resolver. O oficial julgará baseado na informação recebida dos jogadores e ou expectadores. Se a informação obtida for inconclusiva o ponto não será contado.

12.3 Qualquer time que marcar intencionalmente um ponto não marcado, não receberá o credito do ponto e anda será cobrado com uma “falta técnica”. Violações conseqüentes dessa regra poderão ser punidas com perda da partida (a ser definido pelo oficial mais graduado no local).

13. LADO DA MESA (SIDES)

Ao final de cada jogo, os times podem mudar de lado na mesa antes de começar o próximo jogo. Se os times mudarem de lado eles terão que mudar após cada jogo. O tempo máximo permitido entre jogos é de 90 segundos.

13.1 Cada time pode utilizar os 90 segundos completos. Se ambos os times concordarem que estão prontos a voltar ao jogo antes do tempo limite ter finalizado, o jogo deverá continuar sem nenhuma penalidade por não utilizar por inteiro os 90 segundos.

13.2 Se um time não estiver pronto para jogar após o período de 90 segundos, o poderá ser penalizado com “atraso de jogo”. (veja regra 25).

14. MUDANÇA DE POSIÇÃO (POSITION)

Em qualquer evento com duplas, os jogadores podem jogar apenas com as barras que lhe foram designadas para sua posição (ataque ou defesa). Uma vez que a bola é colocada em jogo, os jogadores devem se manter na mesma posição até que um ponto seja marcado, um time peça tempo, ou uma falta técnica seja chamada.

14.1 Ambos os times podem mudar de posição durante: pedido de tempo, entre jogos, ou antes/depois de um chute de falta técnica.

14.2 Uma vez que o time tenha mudado de posição, não devem mudar de volta depois que a bola tenha sido colocada em jogo ou outro time tenha pedido tempo.

14.2.1 Um time é considerado ter trocado de posição uma vez que ambos os jogadores estejam em seus respectivos lugares voltados para a mesa. Se ambos os times desejarem trocar de posição ao mesmo tempo, então o time com a posse de bola deverá decidir sua posição primeira.

14.3 Mudanças ilegais de posição enquanto a bola estiver em jogo será julgado como “distração” e os jogadores deverão voltar a sua posição original.

14.3.1 Em qualquer evento de duplas, qualquer jogador colocando sua mão em qualquer barra normalmente designada para seu parceiro enquanto a bola estiver em jogo será punido como “distração”.

15. GIRO DAS BARRAS (SPIN)

Girar as barras é ilegal. Girar é definido como qualquer rotação de qualquer barra mais de 360 graus antes ou depois de bater na bola. Para calcular os 360º não se devem adicionar os graus girados antes de acertar a bola aos graus girados após acertar a bola.

15.1 Se a bola for avançada por um giro ilegal, o time oposto terá a opção de continuar a jogar de onde está ou servir a bola.

15.2 Um giro da barra que não avance a ou acerte a bola não será interpretado como giro ilegal. Se o jogador girando a barra bater na bola ao contrário e ela entrar em seu próprio gol, será marcado o ponto para o oponente. Girar uma barra quando longe da bola (sem a posse de bola) não é um giro ilegal, mas poderá ser interpretado como “distração”.

15.3 Se uma barra que não estiver sendo segurada girar devido à força de uma bola bater no boneco será considerado legal (exemplo: em um jogo individual um chute da zaga (barra com 2 bonecos) acertar o ataque (barra com 3 bonecos)).

16. MOVIMENTO DA MESA (JAR ou JARRING)

Sacudir, mover por esforço excessivo ou levantar a mesa enquanto a bola estiver em jogo é ilegal. Tendo a mesa sido sacudida intencionalmente ou não, tenha resultado ou não em alguma consequência, não é necessário que o jogador perder a bola para seu oponente por ter sido acusado de “sacudir”. As sacudidas serão acumuladas em toda a partida.

16.1 A penalidade por violar essa regra: Primeira e segunda vez – o time oposto tem a opção de continuar jogando de onde está, continuar jogando do ponto da infração ou servir a bola. Se uma “sacudida” ilegal causa o jogador perder a posse de bola de uma barra, o jogo deverá ser continuado da mesma barra. Violações seguintes – Falta Técnica.

16.2 Tocar ou entrar em contato com a barra do oponente em qualquer forma será penalizado exatamente como “sacudir”, mover por esforço excessivo, ou levantar. (JAR)

16.3 Sacudir a mesa depois de um ponto ser marcado ou quando a bola não estiver em jogo poderá ser julgado como comportamento anti-esportivo. Bater a barra depois de chutar e/ou enquanto a bola estiver em jogo será considerado exatamente como “sacudir”.

17. REINÍCIO DE TEMPO (RESET)

Se um jogador exercer força suficiente na mesa de uma forma que atrapalhe a habilidade do outro jogador de passar ou chutar, mas o oponente com a posse de bola não teve sua posse de bola prejudicada, o oficial chamará “reset” e o tempo de posse de bola será reiniciado. O jogador com a posse de bola tem a opção de arrumar a bola e ignorar o aviso de “reset” e continuar jogando de onde está.

17.1 Qualquer movimento da bola devido ao esforço imposto do oponente, não importa o quanto sutil seja, poderá ser considerado “reset” (exemplo: uma bola se mexendo mesmo quando parada). O “Reset” poderá ser chamado mesmo que a bola esteja prensada no pé do boneco ou movendo.

17.2 Uma chamada de “reset” não é considerada uma distração. O time defensivo, portanto, não deve relaxar ou olhar para o juiz ao ouvir a palavra “reset” mas sim se manter alerta na defensiva.

17.3 Uma violação de “reset” longe da bola não será considerada uma violação de “reset”, deverá ser considerada como “sacudir”. (exemplo: o ataque oposto é julgado ter “reset” seu oponente enquanto o oponente tinha a bola em posse no ataque).

17.4 Um “reset” intencional pelo time em posse de bola com o propósito de tentar conseguir uma chamada de “reset” do oficial não será permitido. O time julgado em violar essa regra perderá a posse de bola que deverá ser servida pelo time oposto (não será contado como “reset”).

17.5 Depois de um time ser avisado pelo seu primeiro “reset” em um jogo, o time que causar mais duas violações seguintes durante o mesmo ponto será penalizado com falta técnica. Uma vez que o primeiro “reset” for chamado, na próxima violação o juiz chamara “aviso de reset” ou apenas “aviso”. Se houver outra violação na mesma bola após o segundo aviso, será penalizado com uma “falta técnica”.

17.5.1 Se uma “falta técnica” for chamada devido a excessivos “resets” o próximo “reset” não deverá resultar em “falta técnica”.

17.5.2 “resets” são atribuídos a times e não a jogadores, e também são contabilizados por jogo e não por partida.

17.6 Se defensor “sacudir” a mesa intencionalmente não será considerado “reset” e a regra de “sacudir” deverá ser chamada imediatamente.

17.7 Um aviso de “reset” enquanto a bola estiver no meio de campo (barra de 5) irá também zerar além do tempo de posse, também as batidas da bola nas laterais da mesa.

18. INVASÃO AO CAMPO

É ilegal que o jogador coloque a mão dentro da área de jogo (campo) enquanto a bola estiver em jogo e sem primeiro pedir permissão para o time oposto ou o oficial se presente, tenha tocado a bola ou não. No entanto quando o time oposto ou o oficial concede permissão ao jogador para colocar a mão dentro de campo, então será permitido.

18.1 Uma bola girando mesmo que em seu próprio eixo, é considerada “bola em jogo” mesmo que esteja fora do alcance de qualquer boneco dentro de campo. É ilegal colocar a mão dentro de campo para parar uma bola que esteja girando, mesmo que seja pelo oponente.

18.2 Uma bola que venha a voar sobre a mesa ainda é considerada “em jogo” até que toque algo que não seja parte da área de jogo da mesa. Não tente pegar uma bola que esteja voando sobre a mesa.

18.3 Uma bola que venha a parar por completo é considerada “fora de jogo” (veja regra 8). A bola então poderá ser livremente tocada uma vez que a permissão tenha sido concedida pelo oficial, ou se não houver um oficial na hora o time oposto deverá conceder a permissão.

18.4 O jogador poderá limpar quaisquer marcas feitas em qualquer lugar da mesa enquanto a bola não estiver em jogo. Ele não precisa pedir permissão ao time oposto para tal.

18.5 A penalidade em violar qualquer parte dessas regras segue: Se um jogador tem a posse de bola, e a bola está parada – perda da posse de bola para o time oposto servir. Se o jogador não tiver a posse de bola ou se a bola ainda estiver se movendo – Falta técnica. Se o jogador colocar a mão dentro de campo e impedir uma bola de entrar no gol, o ponto será marcado para o time oposto e a bola deverá ser servida como se tivesse entrado no gol normalmente.

18.6 Se uma falta técnica for cobrada devido a uma bola sobrevoando a mesa ser pega por um jogador será cobrada da seguinte forma: Se a falta técnica resultar em gol, a próxima bola será servida pelo time oposto. Se a falta técnica não resultar em gol, será servida pelo time que não cometeu a infração da regra

19. ALTERAÇÕES NA MESA.

Área de jogo. Nenhuma mudança poderá ser feita de uma forma que afete as características interiores de jogo e/ou da mesa, por qualquer jogador. Isso inclui trocar bonecos, tipo de campo, amortecedores etc.

19.1 O jogador não poderá respingar suor, cuspir ou usar qualquer substância em suas mãos antes de limpar as marcas de bola da mesa.

19.1.1 O uso de rosin, giz, ou qualquer outra substância no campo é ilegal.

19.1.2 Qualquer jogador utilizando qualquer substância em suas mãos para melhorar a empunhadura, deverá se assegurar que essa substância não deixe resíduos na mesa, nas manoplas ou na bola. Se isso acontecer e a substância for julgada como ter alterado o jogo ou a bola (exemplo: uma bola coberta de pó de giz) a bola e qualquer outra parte da mesa deverá ser limpa ou substituída imediatamente. O jogador que cometer essa violação de regra será penalizado com “atraso de jogo” e qualquer violação seguinte da mesma natureza, resultará em proibição de uso da substância para o restante da partida.

19.2 Se um jogador que utilizar de uma substância, como giz, para melhorar sua empunhadura e deixar resíduos nas manoplas, ao mudar de lado, deverá limpá-las imediatamente.

19.2.1 Se o tempo necessário para remover a substância exceder 90 segundos, o jogador será penalizado com “demora de jogo”, e será proibido de utilizar a substância novamente.

19.3 O jogador não deverá colocar qualquer coisa nas barras, manoplas, ou exterior da mesa que afete os movimentos das barras (exemplo: limitador de movimentos do goleiro).

19.4 O jogador poderá mudar as manoplas no exterior da mesa, desde que seja feito dentro do tempo limite e que não atrapalhe a habilidade do oponente de mudar de lado entre jogos. A utilização de muito tempo para essa troca poderá ser penalizada com “demora de jogo” (veja regra 25).

19.5 Um pedido para mudar as bolas antes de começar uma partida deverá ser aprovado pelo oficial presente ou o diretor do torneio. O pedido será concedido apenas se as características das bolas atuais sejam significativamente diferentes das bolas padrão.

19.5.1 Nova bola – O jogador não poderá pedir uma nova bola enquanto a bola estiver em jogo. Durante uma bola parada, no entanto, o jogador poderá pedir uma nova bola desde que esteja dentro da mesa. Esse pedido normalmente é concedido, a não ser que o oficial ou juiz presente interprete que esse tipo de pedido é feito com a intenção de atrapalhar o andamento do jogo.

19.5.2 O jogador que pedir uma nova bola enquanto a bola estiver em jogo, será penalizado com um pedido de tempo, a não ser que o juiz ou oficial presente julgue que a bola está realmente fora do padrão para jogo, e nesse caso não será cobrado nenhum pedido de tempo.

19.6 A não ser que especificado de forma diferente, a penalidade por violação a qualquer parte dessa regra poderá resultar em falta técnica.

20. DISTRAÇÃO (DISTRACTION)

Qualquer movimento ou som feito de longe ou atrás das barras, onde a bola estiver em jogo poderá ser julgado como “distração”. Nenhum ponto resultado de uma distração será contabilizado. Se um jogador acreditar que está sendo distraído, é de sua responsabilidade pedir a presença de um oficial.

20.1 Bater a barra do meio ou qualquer outra barra antes, durante, ou após a execução de um chute será considerado “distração”. Mover a barra do meio suavemente após um chute ter sido executado não é considerado “distração”.

20.2 Conversa entre jogadores do mesmo time enquanto a bola estiver em jogo poderá ser penalizado como “distração”.

20.3 Não é considerada “distração”, quando ao passar a bola, mover a barra que estará recebendo o passe como uma forma de enganar para onde vai receber o passe. Porém movimento excessivo, poderá ser julgado como distração.

20.4 É considerado “distração”, após preparar um chute, remover a mão da manopla e imediatamente chutar a bola. A bola só poderá ser chutada após que o jogador tenha colocado suas duas mãos (ou pulso) nas barras respectivas por um segundo inteiro.

20.4.1 Em competição individual, a regra 20.4 apenas se aplica após preparar um chute da barra de 3 bonecos (ataque).

20.5 O jogador que remover suas mãos das manoplas e levar a mão abaixo ou para longe da mesa (para limparas mãos, passar giz, etc.) enquanto a bola estiver em jogo será penalizado com “distração”.

20.6 Penalidade para “distração”. Para a primeira violação, o time culpado receberá um “aviso” se o oficial presente julgar a distração como sem conseqüência. Se um gol foi marcado resultado de uma distração pelo time ofensivo, o ponto não valerá e o time oposto servirá a bola. Em todos os outros casos, o time oposto tem a opção de continuar jogando de onde está ou servir a bola. Violações seguintes poderão resultar em falta técnica.

21. PRÁTICA (PRACTICE)

Praticar será permitido em qualquer mesa antes de uma partida começar e entre jogos, Uma vez que o jogo começou nenhum tipo de prática será permitido.

21.1 Prática é definida como mover a bola de um boneco a outro, ou chutar a bola.

21.1.1 Prática ilegal é julgada pelo oficial presente na mesa, Movimento inadvertido da bola não constitui prática.

21.2 Penalidade para prática ilegal será perda de posse de bola para o oponente servir. Se o jogador não tiver com a posse de bola receberá um aviso. Violações seguintes resultarão em falta técnica.

22. LINGUAGEM E COMPORTAMENTO

Conduta anti-esportiva, ou comentários feitos direta ou indiretamente por um jogador não serão aceitas. Violações a essa regra poderão resultar em falta técnica.

22.1 Chamar a atenção do time oposto para longe do jogo não é permitido (veja regra 20). Qualquer grito ou sons feitos durante um jogo, mesmo que de natureza entusiástica, poderão resultar em falta técnica.

22.2 Xingamentos e ofensas não serão permitidos. A penalidade por falar palavrões é falta técnica. A continuação de qualquer ofensa feita por um jogador poderá resultar em perda da partida e/ou expulsão do local torneio.

22.3 O uso de um olheiro na audiência não será permitido. Acrescentando, um membro da audiência não será permitido influenciar a partida, seja distraindo o jogador ou um oficial. Violação a essa regra poderá resultar em expulsão dessa pessoa do local do torneio.

22.4 A utilização de um treinador é permitida, mas apenas durante pedidos de tempo e/ou entre jogos.

23. PASSE DE BOLA (PASS)

23.1 Uma bola que foi passada depois de estar parada ou prensada na barra de 5 bonecos (meio de campo) não poderá ser controlada ou pega diretamente na barra de ataque (3 bonecos) do mesmo time independente se a bola tocou a barra de meio de campo (5 bonecos) do time oposto ou não. A bola deverá tocar pelo menos 2 bonecos antes de ser avançada (passada) legalmente e controlada na barra de ataque (3 bonecos). Uma bola prensada é a bola que está prensada no campo pelo pé do boneco, ou contra a parede.

23.1.1 Uma bola que estiver totalmente parada poderá ser passada legalmente apenas se esse passe for imediato. Se houver qualquer hesitação antes do passe, o passe será declarado ilegal. Uma vez que a bola venha a parar e não seja passada imediatamente, então deverá novamente tocar pelo menos 2 bonecos antes que possa ser passada legalmente.

23.1.2 Uma bola que fique rapidamente prensada contra o campo ou parede e imediatamente solta, poderá ser avançada para a barra 3 bonecos (ataque), mas desde que tenha tocado 2 bonecos antes de ser passada. Mas se a bola estiver prensada contra o campo ou parede, solta, e passada pelo mesmo boneco é ilegal.

23.1.3 Não é considerado um passe ilegal da barra de 5 bonecos (meio de campo) se a bola tocar na barra de 3 bonecos (ataque) do seu time, desde que não seja controlada (dominada) pelos seus próprios bonecos de ataque.

23.1.4 Se a bola tocar a frente ou as costas de um boneco antes do movimento de um passe, deverá tocar um segundo boneco antes de poder ser pega legalmente na barra de 3 bonecos (ou na barra de 5 bonecos quando passada pela defesa – barra de 2 bonecos ou goleiro). Mas se a bola tocar a frente ou costas de um boneco no contato inicial vindo de uma outra barra poderá ser passada legalmente com o mesmo boneco.

23.2 O jogador não poderá fazer com que a bola toque as paredes laterais da mesa mais do que duas vezes antes de passar ou chutar a gol de meio de campo. Independente de qual lateral a bola tocou, um limite total de 2 toques é tudo que é permitido antes de avançar ou chutar a bola a gol. Se a bola tocar a parede pela terceira vez, não deverá ser tocada novamente por qualquer boneco da barra de 5 bonecos (meio de campo do time que está querendo passar a bola).

23.2.1 Bola presa por defesa – se o passe ou chute do oponente for pego (defendido) por prender a bola contra a parede lateral, esse toque não contará como uma das duas vezes que é permitido o jogador que defendeu a bola e agora tem a posse de bola em seu meio de campo (barra de 5 jogadores).

23.2.2 Uma vez que a bola toque a parede lateral, não será contada como toque na parede novamente até que tenha se distanciado da parede o suficiente para ser controlada para longe da parede, no caso de não haver uma caída natural da mesa nas laterais e, a bola voltar e ficar parada ao lado da parede.

23.2.3 Ao voltar de um pedido de tempo, qualquer toque da bola na parede antes de tocar um segundo boneco não será contada como um dos dois toques legais.

23.3 Passe da barra de 2 bonecos (defesa) ou do goleiro (barra de 3 da Tornado), ao mesmo time na barra de 5 bonecos (meio de campo) segue a regra exatamente como na 23.1, exceto que se a bola vier a tocar em um dos bonecos do time oposto, a bola não será mais considerada um passe, mas sim uma bola em jogo que poderá ser pega legalmente por qualquer boneco. A regra de 2 toques na parede também não estará em efeito.

23.4 É legal ter apenas uma mão na barra do meio de campo quando estiver defendendo (exemplo: mão direita na barra de 5 bonecos quando estiver defendendo) Também é legal usar as duas mãos para mover uma barra (exemplo: defesa na barra de 5 bonecos). Movimento excessivo de mãos entre as barras poderá ser julgado como “distração”.

23.5 Penalidade para passe ilegal – se um time violar a regra de passe de bola, o time oposto tem a opção de continuar jogando de onde está ou servir a bola.

24. TEMPO DE POSSE DE BOLA (POSSESSION)

Posse de bola é definida como a bola estar dentro do alcance de algum boneco. A posse de bola será limitada em 10 segundos nas barras de 5 bonecos (meio de campo) e 15 segundos em todas as outras barras, sendo que o goleiro e a defesa são juntos considerados apenas uma barra quando se trata de posse de bola.

24.1 Definição de avanço: A bola é considerada ter avançado uma vez que esteja fora do alcance dos bonecos, esteja à barra posicionada para frente ou para trás. No caso da área de defesa, a bola será considerada ter avançado uma vez que esteja fora do alcance dos bonecos da barra de defesa além da área do gol.

24.2 Uma bola girando em seu próprio eixo mas que esteja dentro do alcance de algum boneco deverá ser considerada como em posse nessa barra e o limite de tempo continuará contando, no entanto, uma bola girando em seu próprio eixo mas que esteja fora de alcance de qualquer boneco, o limite de tempo não será mais validado (veja regra 8.3).

24.3 Penalidade para a barra de ataque que ultrapassar o tempo limite é perda de posse de bola para a defesa oposta, em qualquer outra barra, apenas perda de posse de bola para o time oposto servir a bola normalmente no meio de campo.

25. ATRASO DE JOGO (DELAY)

O jogo deverá ser contínuo, exceto nos pedidos de tempo. Contínuo é definido como não mais do que 5 segundos entre uma bola que entre no gol e o início do protocolo pronto para a próxima bola. Atraso de jogo poderá ser penalizado apenas por um oficial.

25.1 Depois de um time ter sido penalizado com “atraso de jogo” o jogo deverá ser resumido em no máximo 10 segundos. Ao final dos 10 segundos, outras penalidades de atraso de jogo deverão ser chamadas.

25.2 A primeira infração a essa regra é apenas um aviso. Violações seguintes resultarão como se o jogador tivesse pedido tempo e será contabilizado para ele. Exemplo: um jogador é penalizado com “atraso de jogo”, se ele ainda não estiver pronto dentro de 10 segundos – será cobrado um pedido de tempo. Se após o pedido de tempo ainda não estiver pronto e se passarem mais 10 segundos, um segundo pedido de tempo será cobrado.

26. SEGUNDA CHAMADA E PERDA POR WO (RECALL AND FORFEITURE)

Uma vez que a partida tenha sido chamada (ou agendada) ambos os times devem imediatamente se reportar para a mesa designada. Se um time não comparecer na mesa dentro de 3 minutos, eles deverão ser chamados pela segunda vez. O time deverá se reportar imediatamente à mesa para evitar o processo de perda por WO.

26.1 As chamadas devem ser feitas a cada 3 minutos. Penalidade pela terceira chamada consecutiva é perda por WO de cada jogo até que a partida seja encerrada.

26.2 Se um time perder qualquer jogo devido à segunda chamada, eles tem a opção de escolher o lado da mesa ou servir a bola, uma vez que o jogo comece.

26.3 A aplicação dessa regra é responsabilidade do diretor do torneio.

27. FALTA TÉCNICA (TECNICAL FOULS)

Se, no julgamento de um oficial autorizado para o torneio, qualquer um dos times competindo em uma partida, for flagrado violando intencionalmente qualquer uma das regras do jogo, será penalizado como uma falta técnica.

27.1 Quando uma falta técnica for aplicada, o jogo deverá parar e o oponente receberá a bola na barra de 3 bonecos. Apenas o jogador que for chutar e o jogador que for defender são permitidos ficar na mesa. Um chute será feito e o jogo deverá parar em seguida. Se um gol for marcado, a bola será servida pelo time que sofreu o gol. Se nenhum gol foi efetuado, o jogo deverá continuar de onde estava antes de ser penalizado com a falta técnica ou onde for especificado conforme as regras.

27.1.1 O jogador é considerado ter efetuado a cobrança de falta técnica uma vez que a bola tenha saído de sua posse na barra de 3 bonecos. Um jogador é considerado ter defendido uma cobrança de falta técnica uma vez que a bola tenha parado totalmente ou deixado à área de defesa.

27.2 Na cobrança de uma falta técnica, a bola deverá ser colocada legalmente em jogo antes de ser cobrada. Acrescentando, todas as regras, incluindo limite de tempo e resets, se aplicam normalmente.

27.3 O time pode trocar posição antes e/ou depois de uma cobrança de falta técnica sem que seja cobrado um pedido de tempo.

27.4 Pedido de tempo poderá ser chamado durante uma cobrança de falta técnica, desde que seja legal dentro das regras.

27.5 Um ponto (gol) marcado em uma cobrança ilegal de uma falta técnica não será contabilizado. O jogo deverá ser resumido na barra coma posse de bola quando foi aplicada a falta técnica ou como especificado pelas regras.

27.6 Se a cobrança de uma falta técnica termina um jogo, o time oposto servirá a bola no próximo jogo.

27.7 Outras violações de regras em flagrante ou de natureza intencional deverão acarretar em faltas técnicas adicionais. A terceira falta técnica em um jogo resultará automaticamente em perda do jogo.

27.8 O oficial deverá anunciar a qualquer hora após a primeira falta técnica que futuras violações pelo time poderão causar perda do jogo ou da partida.

28. DECISÕES DE REGRAS E APELOS (RULES DECISION AND APPEALS)

Se em uma controvérsia envolve a questão de julgamento e um oficial está presente no momento em que a questão transpareceu, a sua decisão é final e nenhum apelo poderá ser feito. Se a controvérsia envolve interpretação da regra, ou se o oficial não estava presente no momento em que a questão transpareceu, o oficial deverá tomar a decisão mais correta possível devido as circunstâncias. As decisões dessa natureza podem ser apeladas, mas devem ser feitas imediatamente na maneira prescrita abaixo.

28.1 Para poder apelar à interpretação de uma regra, o jogador deverá reportar o apelo ao oficial antes da bola que estava sendo jogada na hora da controvérsia, seja colocada em jogo. Um apelo sobre a perda de uma partida deverá ser reportado antes que o time vencedor comece a próxima partida.

28.2 Todos os apelos sobre regras, deverão ser considerados pelo oficial chefe (se presente) e pelo menos dois membros oficiais. Todas as decisões nos apelos são finais.

28.3 O time que fizer um apelo sem sucesso a uma regra, e que seja de natureza óbvia, ou o time que questiona qualquer julgamento do juiz, será penalizado com um pedido de tempo. Em adição, o time poderá também ser penalizado por atraso de jogo, sob a descrição do oficial.

28.4 Discutir com um oficial durante uma partida não será permitido. Violação a essa regra será motivo para penalidade por atraso de jogo e/ou violação ao código de ética.

29. TRAJE

É esperado que todos os competidores mantenham um padrão de aparência. Qualquer jogador que queira participar de um evento sancionado pela ITSF, deverá usar roupa esportiva apropriada.

29.1 Vestimenta proibida constituirá, mas não apenas de: roupas que demonstrem qualquer tipo de profanidade, camisetas regata ou roupas não esportivas de qualquer tipo.

29.2 Em eventos organizados pela ITSF, o nome do país dos jogadores deverá estar claramente disposto em sua camisa e agasalho. É recomendado mas não obrigatório que a roupa dos jogadores seja nas cores de seu país. Os jogadores podem também colocar a bandeira de seu país nas roupas.

29.3 A penalidade por quebrar o código de vestimenta será perda da partida ou jogo, expulsão do torneio e/ou multa. Se o código de vestimenta foi quebrado ou não, e qual a penalidade e/ou multa apropriada para a infração será determinada pelo diretor do torneio e/ou membros da comissão esportiva da ITSF.

30. DIRETOR DO TORNEIO

A administração do andamento do torneio é responsabilidade do diretor do torneio. Isso inclui fazer sorteios, agendamento e programação, tempo das partidas, etc. A decisão do diretor do torneio em tais assuntos é final.

30.1 Todos os problemas pertinentes às regras do jogo (escolha dos oficiais, apelos, etc.) deverão ser responsabilidade do oficial chefe. O diretor do Torneio é responsável em apontar quem é o oficial chefe.

30.2 Em todo torneio oficial ITSF, o diretor do torneio é subordinado ao comitê esportivo ITSF.