



Anexo I

Regras Simplificadas das Partidas de Pebolim

1. Interpretação das Regras: Se alguma ambiguidade ou conflito for encontrado nas regras, o seguinte processo deve ser usado para tentar a resolução:

- 1.1. Assume que as regras e definições estão completas e cobrem o caso mesmo por omissão.
- 1.2. Encaminhe a discrepância ao CBP.

2. Terminologia: Neste documento, salvo se expressamente determinado de outra forma por estas Regras, as definições que estiverem mencionadas: Termos grafados no singular devem ser igualmente abranger o plural, e vice-versa; Termos grafados no masculino devem ser igualmente entendidos no feminino e vice-versa; Termos estrangeiros deverão estar grafados em itálico e quando necessário tradução, em negrito.

3. Definições: As definições estão listadas em ordem alfabética:

- 3.1. **Área de jogo:** Qualquer parte do volume interno da mesa desde o campo até a altura lateral da estrutura da mesa
- 3.2. **Bola fora da mesa:** Uma bola que abandona a área de jogo e toca num objeto quer seja no gabinete ou fora, ou que role ou que venha a parar no topo do gabinete.
- 3.3. **Bola morta:** Uma bola estacionária que não é alcançada por nenhuma haste.
- 3.4. **Distração:** Qualquer ação do jogador realizada durante o jogo ativo que seja identificada nestas regras como ilegal ou considerada ilegal por um árbitro.
- 3.5. **Figura:** Uma figura em qualquer haste, usada para controlar a bola durante uma partida.
- 3.6. **Formato do jogo:** Valores que especificam a quantidade de partidas e a meta de gols por partida, ex.: 3/5 (o que significa que quem ganha o jogo é quem ganhar 3 partidas primeiro e para ganhar cada partida, quem marcar 5 gols primeiro).
- 3.7. **Gabinete:** Qualquer parte da estrutura da mesa que seja externa à área de jogo.
- 3.8. **Goleiro:** A figura na haste do goleiro que cobre a baliza.
- 3.9. **Haste:** As “barras” as quais estão as figuras: a haste do goleiro, a haste de 2, a haste de 5 ou a haste de 3 figuras.
- 3.10. **Haste de defesa:** haste com a figura do goleiro e haste de 2.
- 3.11. **Haste do goleiro:** A haste mais próxima da baliza.



- 3.12. Intervalo:** Um intervalo é uma pausa durante ou entre os jogos, quando os jogadores podem conversar e sair da mesa.
- 3.13. Jogador (Pebolista):** Qualquer pessoa cuja prática deste desporto é a sua função, seja de forma profissional ou amadora.
- 3.14. Jogo:** Um jogo é composto por uma ou mais partidas.
- 3.15. Partida:** Uma partida é finalizada quando um time atinge a meta de gols.
- 3.16. Posse:** Um time possui a posse da bola se uma das suas hastes estiver com a bola.
- 3.17. Prelúdio:** Um processo preliminar que é concluído antes da primeira partida.
- 3.18. Protocolo pronto:** Um processo de duas etapas para colocar a bola em jogo; o "Pronto?" pergunta e o "Pronto!" resposta.
- 3.19. Time:** Um ou mais jogadores do mesmo lado da mesa.
- 4. Prelúdio:** Os times devem "disputar" um PAR-OU-ÍMPAR para decidir quem sai com a primeira bola ou escolher o lado da mesa.
- 5. Início da Partida:** A bola deve ser colocada com a mão, na figura central da haste de 5 do time que optou sair com ela. Após, perguntar ao adversário "PRONTO?" e o time adversário confirmar respondendo "PRONTO!", deve-se movimentar a bola de uma forma que toque 2 figuras da haste de 5 antes de chutar a gol ou passar a bola.
- 6. Reinícios da Partida:** Após convertido um gol a bola deve ser colocada na figura central da haste de 5 do time que sofreu o gol, desde que não seja o gol que finalize a partida. Na partida seguinte, sai com a bola o time que perdeu a anterior.
- 7. Bola Fora:** Se a bola sair da mesa, deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, independente de onde a bola bateu antes de sair. Deverá sempre ser obedecido o Protocolo "PRONTO".
- 8. Bola Morta:** Se a bola parar fora do alcance de qualquer figura, deverá ser colocada na defesa mais perto do local onde a bola parou. No caso de parar entre as duas hastes de 5 deverá ser colocada na figura central da haste de 5 de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.
- 9. Ponto:** Cada gol conta 1 (um) ponto, mesmo que seja de goleiro ou contra. Se a bola entrar e sair do gol, o ponto é válido.
- 9.1.** Não é permitido gol aéreo.
- 10. O Jogo:** Cada jogo será composto de 2 partidas mais 1 (uma) partida final caso haja empate de partida e de gol nas disputas anteriores.
- 10.1.** Conforme o número de participantes o CBP, a seu critério, poderá



estabeler antes do início dos jogos novo formato de jogo.

11. A Partida: Uma partida é vencida pelo time que primeiro somar 5 (cinco) pontos a favor. Uma equipe deve vencer por uma margem de 2 (dois) pontos até um máximo de 8 gols.

12. Movimento das Hastes: Não é permitido girar as hastes (roletar), nem bater as hastes nas laterais da mesa, ou fazer qualquer esforço que possa empenar, entortar ou quebrar qualquer parte da haste.

12.1. Um giro ilegal é definido quando a figura der uma volta superior a 360° (trezentos e sessenta graus) antes ou depois de tocar a bola.

12.2. É permitido um giro de 360° (trezentos e sessenta graus) da haste, ou seja, uma volta completa e desde que seja controlada.

12.3. Se ocorrer um gol girando as hastes de forma irregular, este gol será anulado. Porém, se for gol contra, este será válido.

13. Componentes da Mesa: Não é permitido.

13.1. Torcer: Dobrar uma haste exercendo pressão lateral no cabo.

13.2. Trepidar: Qualquer abano, batida ou arrasto pelo time defensivo que prejudica a capacidade do time ofensivo de reter ou ganhar a posse da bola.

13.3. Abalo: Qualquer sacudida ou colisão provocado pelo time defensivo que prejudique a habilidade do time ofensivo de controlar ou jogar a bola.

13.4. Deslocar: Quando um jogador faz com que a mesa se mova.

14. Tempo de Posse de Bola: O tempo de posse de bola não deverá exceder 15 segundos em cada área: defesa, meio-campo e ataque.

15. 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, deve se aguardar até que a bola esteja parada completamente e, então, pedir permissão ao adversário para colocar a mão dentro do campo.

15.1. Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola em jogo, e não deve ser tocada até que pare completamente.

16. Troca de Lado da Mesa: Os times podem trocar de lado da mesa após cada partida se quiserem. Caso ambos não queiram, não será necessário.

17. Troca de Posição: Jogadores do mesmo time podem trocar de posição quantas vezes quiserem, mas apenas entre um gol e outro, ou durante o uso do pedido de tempo. Não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em



movimento.

18. Falta Técnica: Qualquer equipe que está competindo em uma partida estiver, a qualquer momento, em violação flagrante ou intencional das regras de jogo, uma falta técnica pode ser marcada para a equipe infratora.

19. Pênalti: Paralisa a partida, coloca a bola na figura central da haste de 3 do time oponente para um chute direto podendo movimentar a bola sem descolar do pé da figura central.

19.1. Se o gol for convertido a bola deverá sair normalmente no meio de campo do time faltoso.

19.2. Se o gol não for convertido, a bola deverá ser colocada na figura central da haste de 5 do time que cobrou o pênalti.

20. Distração: Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja verbalmente, batendo qualquer haste, ou terceiros que façam alguma coisa para desviar a atenção do outro time.

20.1. Os jogadores do mesmo time não devem conversar enquanto a bola estiver em jogo.

20.2. Após marcar um gol é permitido comemorar sem ofender o oponente.

21. Atraso de Jogo: Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções. Qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada por atraso de jogo.

22. Pedido de Tempo: Cada time pode pedir tempo, se desejar, mas desde que esteja com a posse de bola e a mesma esteja parada.

22.1. Cada time pode fazer 1 pedido de tempo por partida, o qual não deve exceder 30 segundos.

22.2. Entre uma partida e outra deve se obedecer ao intervalo máximo de 60 segundos.

23. Arbitragem: As partidas serão auto arbitradas ou podem ser arbitradas por um árbitro presente. Um jogador mais experiente e que esteja presente no local pode exercer a função de árbitro.

24. Solicitação de árbitro: Em uma partida sem arbitragem, um jogador pode solicitar um árbitro durante um intervalo, também durante o jogo ativo, chamando "Pare!" quando a bola está parada.

24.1. Se surgir uma controvérsia em uma partida sem arbitragem, um árbitro pode ser solicitado a tomar uma decisão. A decisão do árbitro pode ser



baseada em informações obtidas dos jogadores, dos espectadores, de outros árbitros ou de quaisquer gravações de vídeo disponíveis. Um árbitro pode ser solicitado para:

24.1.1. Fornecer uma interpretação de regra.

24.1.2. Resolver uma controvérsia.

24.1.3. Continuar a partida com a presença dele.

24.2. Uma vez presente na mesa, o árbitro oficial ou eleito, é a autoridade máxima e sua decisão é final e não pode ser contestada e o desrespeito ao árbitro será considerado violação da conduta esportiva, podendo ser penalizado com perda da partida e até desclassificação do campeonato.

25. Ética: Espera-se de todos os participantes uma atitude ética e esportiva. Por que, 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.

25.1 Não será tolerado durante todo o campeonato qualquer tipo de ofensas, xingamentos, brigas, discussões, ou confusões de qualquer natureza. Seja contra outros jogadores, árbitros, espectadores e/ou organizadores, seja no local do evento ou em suas proximidades.

25.2. Não é permitido “roletar” as hastes, bater para dificultar o controle do adversário, afrontá-lo ou distraí-lo de qualquer forma, ou praticar qualquer outra ação onde prevaleça a malandragem ou a catimba, sobre a habilidade.

25.3. As ações descritas acima deverá ser punido com Falta Técnica.

26. Punições: Cada uma das regras devem ser sempre respeitadas. A violação de qualquer uma das regras deverá ser punida da seguinte forma:

26.1. 1ª Violação - Aviso verbal.

26.2. 2ª Violação - Punição com Falta Técnica.

26.3. 3ª Violação - Punição com Pênalti.

26.4. Reincidência - Perda da Partida.

26.5. A ocorrência de 3 pênaltis em um mesmo jogo, resultará em desclassificação do campeonato.

26.5.1. Por esta punição, ao jogo será atribuído o resultado de WO com placar de 7x0 (sete pontos a zero) em desfavor do time penalizado para todas as partidas ainda não jogadas. E mantido o placar das partidas já realizadas.

Caso queira verificar as regras completas, consulte no website da ITSF:
<https://www.tablesoccer.org/page/rules>