



# **Regulamento e Regra**

## ***Regulation and Rule***

# **Brasil Open de Pebolim**

## ***Brazil Open Foosball***

### **Índice / Index**

Regulamento do Brasil Open de Pebolim	-----	1
Anexo I: Regras Simplificadas das Partidas de Pebolim	-----	5
Regulation of Brazil Open Foosball	-----	10
Annex I: Simplified Rules of Foosball Matches	-----	13



## REGULAMENTO DO BRASIL OPEN DE PEBOLIM

**1. Competição:** O Brasil Open de Pebolim é organizado pelo CBP, único representante oficial do Pebolim no Brasil junto a Federação Internacional de Pebolim (*International Table Soccer Federation – ITSF*) com apoio do Clube de Subtenentes e Sargentos do Exército Brasileiro – CSSEB em Brasília.

**1.1. Local:** Ginásio de Esporte do CSSEB, Setor de Clubes Esportivos Sul Trecho 2 Conjunto 01 Lote 10 - Asa Sul, Brasília - DF, 70200-002.

**1.2. Data e horário:** 02 a 03 de setembro de 2023, das 8h às 17h.

**2. Inscrições:** Estão abertas a todos, homens e mulheres, a partir dos 7 anos de idade. Menores de 18 (dezoito) anos não emancipados(as) ou pessoas sob tutela deverão ser inscritos(as) e acompanhados(as) por qualquer um de seus representantes legais.

**2.1. Antecipadas:** devem ser feitas pelo formulário do Google no link a seguir: <https://forms.gle/2KSHytm9WLBQdggk8>.

**2.2. Na realização:** preenchimento de ficha de inscrição no local.

**2.3. Vagas:** Limitadas ao tempo de realização das Etapas de cada Categoria.

**2.1.1.** Quando as vagas forem completadas, será formada uma lista de reserva a ser utilizada em caso de desistência, WO ou a critério exclusivo do CBP.

**2.1.2.** Caso não haja inscrição suficiente para realizar alguma Categoria, o CBP poderá, a seu critério, cancelar a realização da Categoria incompleta com a devolução das inscrições antecipadas.

**2.4. Por Equipe:** As inscrições poderão ser feitas por Equipe.

**2.4.1. Formação de Equipe:** para formar uma Equipe é necessário pelo menos a representatividade com 4 (quatro) pebolistas em pelo menos 3 (três) das Categorias descritas no item 4.3.

**2.4.1.1.** a Equipe poderá ser vinculada ou não ao CBP.

**2.4.1.2. Representante:** a Equipe deverá indicar um representante para entrar em contato pelos canais indicado no item 7, para tomar conhecimento dos procedimentos da inscrição da Equipe.

**2.4.1.3.** somente a Equipe vinculada ao CBP poderá antecipar a inscrição.

**3. Valor Inscrição:** O pagamento da taxa de inscrição deve ser feito diretamente ao Clube Brasileiro de Pebolim, por meio de transferência PIX para a chave 44524571000109.



### 3.1. Antecipadas:

**3.1.1. Filiados:** R\$ 10,00 (dez reais).

**3.1.2. Não filiados:** R\$ 30,00 (trinta reais).

**3.1.3. Equipe vinculada:** R\$ 5,00 (cinco reais) por pebolista da Equipe.

### 3.2. Na realização: preenchimento de ficha de inscrição no local.

**3.2.1. Filiados:** R\$ 15,00 (quinze reais).

**3.2.2. Não filiados:** R\$ 40,00 (quarenta reais).

**3.2.3. Equipe vinculada:** R\$ 10,00 (dez reais) por pebolista da Equipe.

**3.2.4. Equipe não vinculada:** R\$ 30,00 (trinta reais) por pebolista da Equipe.

**3.3. Comprovante de inscrição:** em ambos os casos o comprovante deverá ser enviado para o número de whatsapp descrito no item 7.1.

**4. Formato:** A competição terá uma etapa classificatória e etapa(s) final(ais) em cada modalidade. As etapas classificatórias terão o sistema de disputa ajustado no dia de realização, com base na quantidade de jogadores inscritos e presentes no local de jogos. A(s) final(ais) poderá(ão) ser disputada(s) pelo sistema de chaveamento com no máximo 8 (oito) times em cada chave.

**4.1.** As regras são básicas conforme o **Anexo I: Regras Simplificadas das Partidas de Pebolim.**

**4.2.** Modalidades:

**4.2.1.** Dupla: As duplas poderão ser formadas por escolha própria ou por sorteio.

**4.2.2.** Individual: A Modalidade Individual só será realizada caso alguma Categoria de Dupla não consiga número suficiente de inscritos(as).

**4.3.** Categorias: Aberto (Masculino, Feminino, Misto, Infantil, Juvenil, Sênior e PcD).

**4.4. Premiação:** as premiações serão dadas para os pebolistas que jogarem individualmente e/ou em dupla, bem como, para as três melhores Equipes.

**4.1.** Certificados e medalhas do 1º ao 3º lugar por categoria e modalidade.

**4.2.** Troféu do 1º ao 3º lugar da Equipe que obtiverem maior acumulado na pontuação dos seus pebolistas, mesmos que não recebam medalhas.

**4.2.1.** Também será avaliado uniformização, organização e torcida da Equipe.



## 5. Ranking:

- 5.1. Filiados(as) ou vinculados(as): Haverá pontuação para o ranking nacional conforme sua classificação independente de receber premiação ou não.
- 5.2. Não filiados(as) ou não vinculados(as): Não haverá pontuação para o ranking, mesmo que recebam premiação.

## 6. Administrativos:

- 6.1. Após a inscrição, o(a) pebolista terá acesso gratuito às mesas disponibilizadas no Ginásio, para treinos, conforme cronograma que será divulgado pelo menos uma semana antes do início do campeonato. Deverá ser respeitada a ordem de chegada e o rodízio entre os participantes presentes.
- 6.2. Os casos omissos serão resolvidos pelo CBP e suas decisões serão soberanas.
- 6.3. Para garantir a boa condução da competição, durante sua realização, quaisquer destas disposições poderão ser complementadas ou modificadas pelo CBP.

## 7. Contatos:

- 6.1. **Whatsapp:** (61) 99907-7013
- 6.2. **E-mail:** [secretaria@cbp.esp.br](mailto:secretaria@cbp.esp.br).

O Clube Brasileiro de Pebolim - CBP deseja a todos, muito divertimento e uma excelente competição!

## 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 estabelecer 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>



## REGULATION OF BRAZIL OPEN FOOSBALL

**1. Competition:** The Brazil Open Foosball is organized by the CBP, the only official representative of foosball in Brazil with the International Table Soccer Federation (ITSF) with the support of the Clube de Lieutenants e Sargents of the Brazilian Army - CSSEB in Brasília.

**1.1. Local:** CSSEB Sports Gym, Sports Clubs South Section 2 Set 01 Lot 10 - Asa Sul, Brasília - DF, 70200-002.

**1.2. Date and time:** September 2nd to 3rd, 2023, from 8 am to 8 pm.

**2. Enrollment:** Open to all, men and women, from 7 years old. Minors under 18 (eighteen) years of age who are not emancipated or persons under guardianship must be registered and accompanied by any of their legal representatives.

**2.1. Advance payments:** must be made using the Google form at the following link: <https://forms.gle/2KSHytm9WLBQdggk8>.

**2.2. On completion:** fill in the registration form in the event.

**2.3. Vacancies:** Limited to the completion time of the Stages of each Category.

**2.1.1.** When spaces are filled, a reserve list will be formed to be used in the event of withdrawals, WO or at the sole discretion of CBP.

**2.1.2.** If there are not enough entries to hold any Category, CBP may, at its discretion, cancel the incomplete Category by returning the advanced entries.

**2.4. By Team:** Entries can be made by Team.

**2.4.1. Team Formation:** to form a Team it is necessary to represent at least 4 (four) player in at least 3 (three) of the Categories described in item 4.3.

**2.4.1.1.** the Team may or may not be linked to CBP.

**2.4.1.2. Representative:** the Team must indicate a representative to contact through the channels indicated in item 7, in order to be aware of the procedures for the Team's registration.

**2.4.1.3.** only the Team linked to the CBP can advance the registration.

**3. Registration Fee:** Payment of the registration fee must be made directly to Clube Brasileiro de Pebolim, via PIX transfer to key 44524571000109.

**3.1. Advances:**

**3.1.1. Members:** R\$ 10,00 (dez reais).



**3.1.2. Non-affiliated:** R\$ 30,00 (trinta reais).

**3.1.3. Linked team:** R\$ 5,00 (cinco reais) per player of the Team.

**3.2. On completion:** fill in the registration form in the event.

**3.2.1. Members:** R\$ 15,00 (quinze reais).

**3.2.2. Non-affiliated:** R\$ 40,00 (quarenta reais).

**3.1.3. Linked team:** R\$ 10,00 (dez reais) per player of the Team.

**3.1.4. Unrelated team:** R\$ 30,00 (trinta reais) per player of the Team.

**3.3. Proof of registration:** in both cases the proof must be sent to the whatsapp number described in item 7.1.

**4. Format:** The competition will have a qualifying stage and final stage(s) in each modality. The qualifying stages will have the dispute system adjusted on the day of the event, based on the number of players registered and present at the venue. The final(s) may be disputed by the bracket system with a maximum of 8 (eight) teams in each bracket.

**4.1.** The rules are basic according to **Annex I: Simplified Rules of Foosball Matches**.

**4.2.** Modalities:

**4.2.1.** Pair: Pairs can be formed by their own choice or by drawing lots.

**4.2.2.** Individual: The Individual Modality will only be carried out if any Category of Duo does not reach a sufficient number of subscribers.

**4.3.** Categories: Open (Male, Female, Mixed, Children, Juvenile, Senior and PwD).

**4.4. Prizes:** Prizes will be awarded to players who play individually and/or in pairs, as well as to the top three teams.

**4.1.** Certificates and medals from 1st to 3rd place by category and modality.

**4.2.** Trophies for the 1st to 3rd place of the Team with the highest accumulated score of their players, even if they do not receive medals.

**4.2.1.** Uniformity, organization and team support will also be evaluated.

**5. Ranking:**

**5.1.** Affiliated or linked: There will be points for the national ranking according to your classification regardless of receiving an award or not.

**5.2.** Not affiliated or not linked: There will be no ranking points, even if they receive an award.



cbp.esp.br  
tablesoccer.org/



## 6. Administrative:

**6.1.** After registration, the player will have free access to the tables available at the Gym, for training, according to the schedule that will be announced at least one week before the start of the championship. The order of arrival and rotation among the participants must be respected.

**6.2.** Omitted cases will be resolved by CBP and its decisions will be sovereign.

**6.3.** To ensure the smooth running of the competition, during its performance, any of these provisions may be supplemented or modified by CBP.

## 7. Contacts:

**6.1. Whatsapp:** +55 (61) 99907-7013

**6.2. Email:** [secretaria@cbp.esp.br](mailto:secretaria@cbp.esp.br).

The Brazilian Foosball Club, wishes everyone a lot of fun and an excellent competition!

## Annex I: Simplified Rules of Foosball Matches

**1. Interpretation of Rules:** If any ambiguity or conflict is found in the rules, the following process should be used to attempt resolution:

1.1. It assumes that the rules and definitions are complete and cover the case even by default.

1.2. Forward the discrepancy to CBP.

**2. Terminology:** In this document, unless expressly provided otherwise by these Rules, the definitions that are mentioned: Terms written in the singular must also include the plural, and vice versa; Terms spelled in masculine must be equally understood in feminine and vice versa.

**3. Definitions:** Definitions are listed in alphabetical order:

**3.1. Playing area:** Any part of the table's internal volume from the field to the lateral height of the table frame.

**3.2. Ball Off Table:** A ball that leaves the playing area and touches an object either on the cabinet or outside, or rolls over or comes to rest on the top of the cabinet.

**3.3. Dead Ball:** A stationary ball that is not reached by any rod.

**3.4. Distraction:** Any player action taken during active play that is identified in these rules as illegal or deemed illegal by a referee.

**3.5. Figure:** A figure on any pole, used to control the ball during a match.

**3.6. Game format:** Values specifying the number of matches and the target goals per match, e.g. 3/5 (meaning that the winner of the game is whoever wins 3 matches first and to win each match, whoever scores 5 goals first).

**3.7. Cabinet:** Any part of the table structure that is external to the playing area.

**3.8. Goalkeeper:** The figure on the goalkeeper's pole that covers the goal.

**3.9. Rod:** The "bars" on which the figures are: the goalkeeper rod, the 2-rod, the 5-rod or the 3-figure rod.

**3.10. Defense rod:** od with the figure of the goalkeeper and rod of 2.

**3.11. Goalkeeper pole:** The pole closest to the goal.

**3.12. Break:** A break is a break during or between games when players can chat and leave the table.

**3.13. Player (Foosball player):** Any person whose practice of this sport is his function, either professionally or amateurlly.



- 3.14. Game:** A game consists of one or more games.
- 3.15. Match:** A match is over when a team reaches the goal target.
- 3.16. Possession:** A team has possession of the ball if one of their sticks has the ball.
- 3.17. Prelude:** A preliminary process that is completed before the first match.
- 3.18. Ready protocol:** A two-step process to get the ball into play; the "Ready?" question and "Done!" response.
- 3.19. Team:** One or more players on the same side of the table.
- 4. Prelude:** The teams must "play" an ODD-OR-EVEN to decide who goes with the first ball or choose the side of the table.
- 5. Start of the Match:** The ball must be placed with the hand, in the central figure of the rod of 5 of the team that chose to leave with it. Afterwards, ask the opponent "READY?" and the opposing team confirms by replying "READY!", the ball must be moved in such a way that it touches 2 figures from the rod of 5 before kicking the goal or passing the ball.
- 6. Restarts of the Match:** After a goal has been scored, the ball must be placed in the central figure of the 5-number of the team that conceded the goal, provided that it is not the goal that ends the match. In the next match, the team that lost the previous one leaves with the ball.
- 7. Ball Out:** If the ball goes off the table, it must be placed in the defense of the opposing team that caused the ball to go out, regardless of where the ball hit before going out. The "READY" Protocol must always be obeyed.
- 8. Dead Ball:** If the ball stops outside the reach of any figure, it must be placed in the defense closest to the place where the ball stopped. If it stops between the two 5 rods, it must be placed on the central figure of the 5 rod whose ball served the last ball. Do not shake, lift or hit the table.
- 9. Point:** Each goal counts 1 (one) point, even if it is by the goalkeeper or against. If the ball goes in and out of the goal, the point counts.
- 9.1.** Aerial goals are not allowed.



**10. The Game:** Each game will consist of two games of 7 (seven) points and 1 (one) golden goal in case there is a tie for victory and goals.

**10.1.** Depending on the number of participants, CBP, at its discretion, may establish a new game format before the start of the games.

**11. The Match:** A match is won by the team that first adds 7 goals in favor. If the score reaches 6 (six) goals for each team, the first to open 2 (two) goals of advantage, or the first to add 10 goals in favor, will win.

**12. Movement of Rods:** It is not allowed to rotate the rods (roll), nor hit the rods on the sides of the table, or make any effort that could warp, bend or break any part of the rod.

**12.1.** An illegal turn is defined when the figure turns more than 360° (three hundred and sixty degrees) before or after touching the ball.

**12.2.** A 360° (three hundred and sixty degrees) rotation of the rod is allowed, that is, a complete turn and as long as it is controlled.

**12.3.** If a goal occurs by rotating the rods irregularly, this goal will be annulled. However, if it is a goal against, it will be valid.

**13. Table Components:** Not allowed.

**13.1.** Twisting: Bending a rod by exerting lateral pressure on the cable.

**13.2.** Shaking: Any shaking, hitting, or dragging by the defensive team that impairs the offensive team's ability to retain or gain possession of the ball.

**13.3.** Concussion: Any jolt or collision caused by the defensive team that impairs the offensive team's ability to control or play the ball.

**13.4.** Move: When a player causes the table to move.

**14. Ball Possession Time:** The ball possession time must not exceed 15 seconds in each area: defense, midfield and attack.

**15. Invasion of the Game Area:** You must not put your hand inside the game area while the ball is in motion. If there is a need to remove an object that has fallen on the field, you must wait until the ball is completely stopped and then ask the opponent for permission to put your hand inside the field.

**15.1.** A ball rotating on its own axis is considered a ball in play, and must not be touched until it comes to a complete stop.

**16. Sides of the Table:** Teams can change sides of the table after each game if they wish. If both don't want to, it won't be necessary.



**17. Position Change:** Players from the same team can change positions as many times as they want, but only between one goal and another, or during the use of the time request. It is not allowed to change positions with the ball in play, whether it is stationary or moving.

**18. Technical Foul:** Any team competing in a match is, at any time, in flagrant or willful violation of the Laws of the Game, a technical foul may be called on the offending team..

**19. Penalty:** Paralyzes the match, puts the ball in the central figure of the pole of 3 of the opposing team for a direct kick being able to move the ball without taking off from the foot of the central figure.

**19.1.** If the goal is converted, the ball should normally go out in the half of the field of the offending team.

**19.2.** If the goal is not converted, the ball must be placed in the central figure of the 5-rod of the team that took the penalty.

**20. Distraction:** It is not allowed to distract the opponent in any way, either verbally, hitting any rod, or third parties doing something to divert the attention of the other team.

**20.1.** Players on the same team must not talk while the ball is in play.

**20.2.** After scoring a goal, it is allowed to celebrate without offending the opponent.

**21. Delay of Game:** Once the game has started, it shall continue until the end of the game without interruption. Any violation of this rule shall be penalized by delay of game.

**22. Timeout:** Each team can call timeout if they wish, as long as they are in possession of the ball and the ball is stopped.

**22.1.** Each team can make 1 timeout per match, which must not exceed 30 seconds.

**22.2.** Between one game and another, a maximum interval of 60 seconds must be obeyed.

**23. Refereeing:** Matches will be self refereed or may be refereed by a referee present. A more experienced player who is present on site can act as referee.

**24. Referee request:** In a match without refereeing, a player may request a referee during an interval, also during active play, by calling "Stop!" when the ball is stationary.





**24.1.** If a dispute arises in a match without refereeing, a referee may be asked to make a decision. The referee's decision may be based on information obtained from players, spectators, other referees or any available video recordings. An arbitrator may be asked to:

**24.1.1.** Provide a rule interpretation.

**24.1.2.** Resolve a dispute.

**24.1.3.** Continue the game with his presence.

**24.2.** Once present at the table, the official or elected referee is the highest authority and his decision is final and cannot be contested and disrespect to the referee will be considered a violation of sporting conduct, and may be penalized with loss of the match and even disqualification from the championship.

**25. Ethics:** All participants are expected to have an ethical and sporting attitude. Because, above all, the game of Foosball, like any other sport, must be played according to its rules, and taken into account that those with more skill deserve to win and not those who are more tricky.

**25.1** Any type of offense, name-calling, fights, discussions, or confusion of any nature will not be tolerated throughout the championship. Whether against other players, referees, spectators and/or organizers, either at the venue or nearby.

**25.2.** It is not allowed to "route" the rods, hit to make it difficult for the opponent to control, affront or distract him in any way, or practice any other action where trickery or catimba prevails over skill.

**25.3.** The actions described above shall be punished with a Technical Foul.

**26. Punishments:** Each of the rules must always be respected. Violation of any of the rules shall be punished as follows:

**26.1.** 1st Violation - Verbal warning.

**26.2.** 2nd Violation - Penalty with Technical Foul.

**26.3.** 3rd Violation - Punishment with Penalty.

**26.4.** Recidivism - Loss of Match.

**26.5.** The occurrence of 3 penalties in the same game will result in disqualification from the championship.

**26.5.1.** For this punishment, the game will be assigned the result of WO with a score of 7x0 (seven points to zero) to the detriment of the penalized team for all matches not yet played. And kept the score of matches already played.

Complete rules, see the ITSF website: <https://www.tablesoccer.org/page/rules>