



REGRAS ITSF DE PEBOLIM

STANDARD MATCHPLAY RULES – SMR (REGRAS PADRÃO DAS PARTIDAS)

Versão 1.1

Agosto de 2022

“Ao aliviar o cérebro de todo trabalho desnecessário, uma boa notação o deixa livre para se concentrar em problemas mais avançados.”

- Alfred North Whitehead

Sumário

PREFÁCIO PARA VERSÃO 1.1 DA SMR	4
1 – INTRODUÇÃO	4
1.1 – Apresentação	4
1.2 – Filosofia	5
1.3 – Terminologia	5
1.4 – Estrutura do Documento	6
1.5 – Interpretação das Regras	7
1.6 – Âmbito	7
2 – DEFINIÇÕES	7
3 – ESTRUTURA DOS JOGOS.....	11
3.1 – <i>Pause</i> (Pausa)	11
3.2 – <i>Interrupt</i> (Interrupção)	11
4 – REGRAS PADRÃO DE PARTIDAS.....	12
4.1 – <i>Starting a match</i> (Iniciando uma partida)	12
4.2 – <i>Putting the Ball into Play</i> (Colocando a bola em jogo).....	13
4.2.1 – <i>Positioning the ball</i> (Posicionamento da bola)	13
4.2.2 – <i>Ready protocol</i> (Protocolo pronto)	13
4.2.3 – <i>Opening sequence</i> (Sequência de abertura)	14
4.3 – <i>Possession</i> (Posse).....	14
4.4 – <i>Dead ball</i> (Bola morta).....	15
4.5 – <i>Ball off table</i> (Bola fora da mesa)	16
4.6 – <i>Player query</i> (Consulta do jogador)	17
4.7 – <i>Point scored</i> (Marcação de pontos)	17
4.8 – <i>Switch Positions</i> (Troca de posições)	17
4.9 – <i>Spinning</i> (Giro)	18
4.10 – <i>Passing</i> (Passe).....	18
4.11 – <i>Wall contact</i> (Contatos na parede).....	19
4.12 – <i>Infraction Interrupt</i> (Interrupção por infração)	20
4.13 – <i>Time-Out</i> (Intervalo)	21
4.14 – <i>Time-out charged</i> (Intervalo cobrado).....	22
4.15 – <i>Impairing Play</i> (Prejudicar o jogo)	23
4.15.1 – <i>Distraction</i> (Distração)	23
4.15.2 – <i>Reset</i> (Abalo).....	24
4.15.3 – <i>Jarring</i> (Pancada)	25

4.16 – Referee request (Solicitação de árbitro)	26
4.16.1 – Referee appeal (Apelo ao árbitro)	27
4.17 – Referee (Arbitragem)	27
4.18 – Medical break request (Pedido de atendimento médico)	28
4.19 – Table Maintenance Request	29
4.20 – External interrupt (Interrupção externa)	29
4.21 – Between Games (Entre partidas)	29
4.22 – Time Control (Controle do tempo)	30
4.23 – Player conduct (Conduta do jogador)	31
4.24 – Spectator conduct (Conduta do espectador)	32
4.25 – Permission (Permissão)	32
4.26 – Reaching into the playing area (Entrar na área de jogo)	32
4.27 – Changes to the table (Alterações na mesa)	33
4.27.1 – Changing handles (Troca de alças)	33
4.27.2 – Wiping the playfield (Limpando o campo de jogo)	33
4.27.3 – Lubricating the rods (Lubrificação das hastes)	34
4.27.4 – Table maintenance (Manutenção da mesa)	34
4.27.5 – Table modification (Modificação na mesa)	34
4.28 – Ball Supply (Suprimento de bolas)	35
4.29 – Practice (Prática)	36
5 – PENALTIES (PENALIDADES)	36
5.1 – Penalty Shot (Pênalti)	37
6 – DOCUMENTOS DE REGRAS ANTIGOS	38

PREFÁCIO PARA VERSÃO 1.1 DA SMR

Desde a publicação do SMR Versão 1.0, a Comissão de Regras processou 84 itens de retorno, resultando nesta revisão do documento, SMR Versão 1.1. Recebemos retorno de jogadores, árbitros e oficiais de outras comissões da ITSF; estamos extremamente gratos por seu envolvimento e contribuições inestimáveis.

O SMR versão 1.0 não continha alterações de regras em relação às regras herdadas de 2015, o que facilitou muito a interpretação do retorno e a certeza de que as diferenças eram devido a erros ou omissões. O SMR Versão 1.1 novamente não contém alterações intencionais de regras, apenas correções e esclarecimentos, alguns dos quais resultaram de solicitações de interpretações de regras.

Algumas seções foram reescritas para esclarecer como os casos extremos devem ser interpretados, por exemplo, quais partes da mesa são consideradas dentro e fora de campo quando a bola sai do campo de jogo.

Alguns itens de retorno exigiram apenas pequenas correções, enquanto outros envolveram muito trabalho para resolver e resultaram em alterações significativas no documento. Os detalhes são muito longos para este prefácio, mas as áreas de mudança significativa incluem: Iniciar uma partida, colocar a bola em jogo, pontapé de saída, sequência de abertura, bola fora da mesa, pedido de tempo, três paredes, bola presa, passe, ajuste, distração, controle de haste, prêmio de posse, prática ilegal, controle de tempo.

Esta revisão SMR 1.1 conclui o projeto de interpretar as regras legadas para o idioma do SMR. As revisões futuras serão principalmente para fins de implementação de alterações de regras, em vez de correções ou esclarecimentos.

1 – INTRODUÇÃO

1.1 – APRESENTAÇÃO

Este documento representa uma mudança significativa na forma como as regras do futebol de mesa, ou pebolim, são imaginadas e apresentadas.

O projeto nasceu do reconhecimento de que as regras existentes da ITSF estão mostrando sua idade; do conjunto de regras original adotado pela ITSF, sucessivas mudanças resultaram em um documento que precisa ser atualizado.

O documento de regras ITSF existente é uma base ruim para criar livros de regras para outros tipos de eventos e para traduzir com precisão as regras para outros idiomas.

Para servir a esses fins, é necessário um novo esquema, e o documento de Regras Padrão das Partidas é a primeira entrega deste projeto.

1.2 – FILOSOFIA

A base das Regras das Partidas é um conjunto substancial de definições que são referenciadas em todo o documento.

O uso de um conjunto coerente de definições para encapsular a complexidade permite que as próprias regras sejam breves e precisas e convida a um uso mais geral da terminologia, para que possamos concordar sobre o que queremos dizer com posse de bola ou bola parada, por exemplo.

A legibilidade do texto é equilibrada pela precisão das regras e definições, e o uso consistente dos termos minimiza ambiguidade, subjetividade, redundância e contradição.

Os objetivos desta abordagem são:

- Para facilitar a interpretação das regras e a arbitragem.
- Para facilitar a tradução precisa para outros idiomas.
- Para facilitar a criação de regras para outros tipos de eventos.
- Introduzir uma terminologia de pebolim coerente e consistente.

Será necessário tempo para que árbitros e jogadores se familiarizem com a nova abordagem das Regras Padrão das Partidas. Embora haja uma necessidade premente de racionalizar e simplificar as próprias regras, fazer grandes mudanças tanto na abordagem quanto nas regras em uma única etapa levará a muita confusão e sobrecarga de feedback.

Portanto, a intenção da primeira versão das Regras Padrão das Partidas é acompanhar as regras da ITSF de 2015 o mais próximo possível. Dessa forma, podemos ter certeza de que quaisquer problemas se devem à nova abordagem, e não às novas regras.

Esperamos, então, que as Regras das Partidas possibilitem imediatamente os seguintes objetivos:

- Expor e facilitar o entendimento das regras.
- Nivelar o conhecimento das regras para jogadores de diferentes níveis de habilidade.
- Para possibilitar a criação de outros conjuntos de regras:
 - Principais estilos nacionais.
 - Regras para PcD.
 - Duplas clássicas.
 - Eventos especiais.

1.3 – TERMINOLOGIA

Neste documento, salvo se expressamente determinado de outra forma por este SMR 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; As chamadas de um árbitro ou jogador devem estar no termo estrangeiro e sua tradução marcada na seção de definições; Termos aportuguesados seguirão a grafia normal do texto, desde que o termo não esteja sendo utilizado no sentido da linguagem estrangeira.

Historicamente, houve inconsistência até mesmo na linguagem de pebolim mais básica. Considere a nomeação das hastes, ou barras, por exemplo. Podemos usar o termo que

preferirmos, mas quando se trata de um documento formal de regras, devemos escolher um termo e usá-lo de forma consistente.

Aqui, o termo *haste* é usado de preferência a *barra*. Há uma razão; uma *barra* é geralmente considerada ser uma viga fundida sólida com qualquer formato de seção transversal, enquanto uma *haste* tipicamente tem uma seção transversal circular e pode ser oca. Além disso, este documento usa os termos *haste do goleiro*, *haste de 2*, *haste de 5* e *haste de 3*.

Em alguns casos, um termo comum de significado coloquial é definido de maneira específica para evitar confusão com um termo mais ambíguo. Por exemplo, um jogador é sempre um ser humano, enquanto uma figura é inanimada e presa a uma *haste*.

As definições também incluem termos novos que inicialmente soarão estranhos, mas à medida que sua utilidade se tornar evidente eles devem se tornar mais familiares. Por exemplo, duas ideias-chave apresentadas aqui são *transferência* e *transição*. Uma *transferência* é um atalho para quando a bola toca primeiro uma figura e depois outra na mesma *haste*, e a *transição* é quando a bola deixa a *haste* de posse atual.

Onde há complexidade, ela é encapsulada nas definições, para que seja possível escrever, por exemplo, as regras de *transição* de maneira simples e precisa.

Termos e definições que incluem noções inerentes de subjetividade ou “abstração” são evitados quando possível. O termo coloquial “*Shot*” (**Chute**) é subjetivo. Existem algumas exceções como por exemplo, a ideia de *Controlled Possession* (**Posse Controlada**) carrega subjetividade, mas é necessário representar corretamente as regras já existentes.

Em outros casos, a nomenclatura existente é substituída por um termo mais descritivo. Por exemplo, *Penalty Shot* (**Pênalti**) substitui *Technical Foul* (**Falta Técnica**).

1.4 – ESTRUTURA DO DOCUMENTO

O documento possui algumas definições onde todos os termos apresentados são coletados e ordenados alfabeticamente. Não é necessário ler o tópico inteiro pois termos específicos podem ser referenciados conforme necessário.

A SMR é estruturada em seções, cada uma das quais descreve uma situação específica, juntamente com as regras e penalidades associadas a essa situação.

A primeira parte de cada seção descreve o processo para essa situação, normalmente o que os jogadores podem ou devem fazer. A parte seguinte contém regras restritivas, ou seja, estabelecem o que o jogador não deve fazer e a penalidade a ser paga pela infração.

As regras e penalidades têm nomes breves que as identificam, permitindo fácil referência textual e verbal. Os detalhes do processo a seguir para cada penalidade são coletados em uma seção de penalidades separada.

As histórias às vezes contêm interpretações que não modificam ou aumentam as regras e são formalmente desnecessárias. No entanto, as interpretações são úteis para evitar mal-entendidos e para comunicar como os casos comuns ou casos extremos são tratados.

1.5 – INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

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

1. Assume que as regras e definições estão completas e cobrem o caso mesmo por omissão.
2. Consulte as interpretações.
3. Encaminhe a discrepância à Comissão de Regras da ITSF.

1.6 – ÂMBITO

Este documento define as regras padrão das partidas do futebol de mesa, ou pebolim, cobrindo as regras para os tipos de competições *Standard Singles (Individual Padrão)* e *Standard Doubles (Dupla Padrão)*. As regras das partidas para outros tipos de competições serão publicadas em documentos separados.

As regras das partidas definem como as partidas são jogadas, elas não cobrem regras mais gerais sobre outros aspectos do comportamento do torneio, como roupas, drogas ou conduta geral.

Embora as regras possam diferir entre tipos de competições e formatos de competições, o mesmo conjunto de regras é usado para todas as variações no formato correspondente. As mesmas regras se aplicam para um jogo de duas partidas e para um jogo de três partidas.

2 – DEFINIÇÕES

As definições estão listadas em ordem alfabética:

- *Active play (Jogo ativo)*: Períodos de uma partida quando a bola está sob posse ativa ou em transição.
- *Active possession (Posse ativa)*: Um período de jogo ativo no qual a bola é alcançável e cuja duração é cronometrada pelo cronômetro específico para tal fim.
- *Adjusted ball (Bola ajustada)*: Uma transferência seguida de um contato na frente ou nas costas de qualquer figura, seguido por um contato adicional com a mesma figura.
- *Ball off table (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.
- *Ball supply (Suprimento de bolas)*: O conjunto específico de bolas a ser utilizado durante toda a partida.
- *Between games (Entre partidas)*: Espaço de tempo entre o início e o fim de uma pausa.
- *Bump (Colisão)*: Quando uma haste de um jogador atinge levemente a tabela.
- *Cabinet (Gabinete)*: Qualquer parte da estrutura da mesa que seja externa à área de jogo.
- *Clash (Toque)*: Quando qualquer parte do corpo de um jogador toque em qualquer parte das hastes do adversário.
- *Contact (Contato)*: Quando uma figura e a bola se tocam.
- *Contact spin (Rotação de contato - Roleta)*: Quando a haste que se encontra em posse ativa roda mais de 360° antes ou depois do contato.

- *Controlled possession* (**Posse controlada**): Uma posse ativa onde a bola é controlada após o contato.
- *Controlled transition* (**Transição controlada**): Uma transição imediata após a posse controlada.
- *Current location* (**Localização atual**): Onde a bola está localizada atualmente, seja sob posse ativa ou pausada por uma haste ou uma figura, além da bola morta, fora da mesa ou dentro do gol.

- *Dead ball* (**Bola morta**): Uma bola estacionária que não é alcançada por nenhuma haste.
- *Defensive team* (**Time defensivo**): Time sem a posse de bola.
- *Direct pass* (**Passe direto**): Uma transição controlada seguida de uma posse controlada imediata numa haste do mesmo time, sem desvio intermediário.
- *Distraction* (**Distração**): Qualquer ação do jogador realizada durante o jogo ativo que seja identificada nestas regras como ilegal ou considerada ilegal por um árbitro.

- *Figure* (**Figura**): Uma figura em qualquer haste, usada para controlar a bola durante uma partida.
- *Flex* (**Torcer**): Dobrar uma haste exercendo pressão lateral no cabo.
- *Freed ball* (**Bola solta**): Uma bola alcançável que não está mais presa.

- *Game* (**Jogo**): Um jogo é finalizado quando um time alcança o objetivo do jogo.
- *Game target* (**Objetivo do jogo**): Ganhar número suficiente de partidas para obter a vitória num jogo.
- *Goalie rod* (**Haste de defesa**): Referência à haste com a figura do goleiro ou haste de 2 com as figuras da defesa.
- *Goalkeeper* (**Goleiro**): A figura na haste do goleiro que cobre a baliza.
- *Goalkeeper rod* (**Haste do goleiro**): A haste mais próxima da baliza.

- *Head referee* (**Árbitro principal**): Um árbitro nomeado pelo diretor da competição que é responsável por officiar uma competição e gerenciar os árbitros.
- *Held ball* (**Bola retida**): Uma bola alcançável que está parada e não está sendo jogada.

- *Implicit possession* (**Posse implícita**): A haste na qual a bola deve ser colocada em jogo após uma bola fora de jogo ou uma interrupção por infração.
- *Indirect pass* (**Passe indireto**): Uma transição controlada diretamente seguida de uma posse controlada numa haste do mesmo time, com um desvio intermediário.
- *Infraction interrupt* (**Interrupção por infração**): Uma breve interrupção no jogo ativo para declarar e processar uma infração.
- *Initial flip* (**Lançamento inicial**): O processo que determina que time tem a opção de escolher entre o serviço ou escolher o lado da mesa de jogo.
- *Interrupt* (**Interrupção**): Um período em que o jogo é temporariamente suspenso, sem controle de tempo.

- *Jar* (**Trepidador**): Qualquer abano, batida ou arrasto pelo time defensivo que prejudica a capacidade do time ofensivo de reter ou ganhar a posse da bola.

- *Kick-off* (**Recomeço**): Um reinício na figura central da haste de 5 pela equipe que sofreu o gol anterior, ou se não houver pontuação por parte da equipe que ganhou o recomeço desde o lançamento inicial.
- *Match format* (**Formato da partida**): Valores que especificam o objetivo do jogo e a meta de gols, ex.: 3/5 (o que significa que quem ganha a partida é quem ganhar 3 jogos primeiro e para ganhar cada jogo, quem marcar 5 gols primeiro).
- *Match* (**Partida**): Uma partida é finalizada quando um time atinge a meta de gols.
- *Medical break* (**Pausa médica**): Uma pausa aprovada para permitir que um jogador se recupere de uma lesão ou mal-estar.
- *Move* (**Movimento**): Um contato que faz com que uma bola parada se mova, ou uma bola em movimento mude de velocidade ou direção.
- *Moving ball* (**Bola em movimento**): Uma bola que está mudando de posição ou girando.

- *Offensive Player* (**Jogador ofensivo**): Um jogador do time ofensivo.
- *Opening sequence* (**Sequência de abertura**): Uma série de contatos que devem conter, em ordem: um movimento da figura de reinício, um contato de uma figura que iniciará o cronômetro de posse e, obrigatoriamente, um contato de outra figura.
- *Opposing player* (**Jogador adversário**): O jogador do lado oposto da mesa ao jogador ofensivo.

- *Pass* (**Passe**): Um passe direto ou indireto.
- *Pause* (**Pausa**): Um período com controle de tempo quando o jogo ativo é pausado.
- *Paused possession* (**Posse pausada**): Durante uma pausa ou interrupção, a haste da posse pausada é a haste a partir da qual a bola pode ser alcançada.
- *Perimeter* (**Perímetro**): Espaço que compreende a circunferência em volta da mesa de pebolim. Onde é possível a colocação da mesa de apoio, placar, placas de publicidade, área de aquecimento entre outras necessidades.
- *Pinned ball* (**Bola pisada**): A bola que é pressionada em seu topo contra o campo por uma figura e que ainda não foi jogada de imediato. Uma bola pisada pode estar parada ou em movimento.
- *Player* (**Jogador**): Qualquer pessoa cuja prática deste desporto é a sua função, seja de forma profissional ou amadora.
- *Playfield* (**Campo**): A superfície interna da mesa de pebolim onde ocorre as jogadas com a bola.
- *Playing area* (**Área de jogo**): Qualquer parte do volume interno da mesa desde o campo até a altura lateral da estrutura da mesa
- *Point target* (**Meta de gols**): O número de gols necessários para vencer uma partida.
- *Possession* (**Posse**): Um time possui a posse da bola, ativa ou pausada, se uma das suas hastes tiver a posse.
- *Possession clock* (**Cronômetro de posse**): Dispositivo de cronometragem que mede a duração da posse ativa em cada haste.
- *Possession clock figure* (**Figura do cronômetro de posse**): Durante a sequência de abertura, a primeira figura que entrar em contato com a bola após ela ser movida pela figura de reinício.
- *Prelude* (**Prelúdio**): Um processo preliminar que é concluído antes da primeira partida.

- *Reachable* (**Alcançável**): A bola é alcançável por uma haste se uma figura nessa haste conseguir obter contato sem dobrar a haste.
- *Ready protocol* (**Protocolo pronto**): Um processo de duas etapas para colocar a bola em jogo; o "Pronto?" pergunta e o "Pronto!" resposta.
- *Referee* (**Árbitro**): Uma pessoa devidamente qualificada para apitar e aplicar as regras durante uma partida.
- *Reset* (**Abalo**): Qualquer sacudida ou colisão provocado pelo time defensivo que prejudique a habilidade do time ofensivo de controlar ou jogar a bola.
- *Restart* (**Reiniciar**): Colocar a bola em jogo após uma pausa ou uma interrupção.
- *Restart figure* (**Figura de reinício**): Ao colocar a bola em jogo, a figura a partir da qual se inicia a sequência de abertura.
- *Restricted ball* (**Bola restrita**): No contexto de um passe, uma bola que está presa, parada, imobilizada ou ajustada.
- *Rocking Ball* (**Bola Balançando**): Uma bola que está girando levemente no lugar não é uma bola em movimento.
- *Rod* (**Haste**): A haste do goleiro, a haste de 2, a haste de 5 ou a haste de 3 figuras.

- *Shake* (**Sacudir**): Quando um jogador faz a mesa tremer.
- *Shift* (**Deslocamento**): Quando um jogador faz com que a mesa se mova.
- *Shock* (**Choque**): Quando uma haste do jogador atinge a mesa com uma força média.
- *Slam* (**Bater**): Quando uma haste do jogador atinge a mesa com força bruta.
- *Spectator* (**Espectador**): Um observador que não está jogando ou arbitrando a partida.
- *Stationary ball* (**Bola estacionária**): Uma bola que não está em movimento.
- *Stopped ball* (**Bola parada**): A bola estacionária que não foi jogada de imediato.
- *Stub pass* (**Passe pisado**): Uma bola estacionária ou em movimento que é passada por causa da força para baixo numa bola pisada.

- *Table maintenance* (**Manutenção de mesa**): Uma interrupção que ocorre enquanto um problema com a mesa é resolvido.
- *Tally marker* (**Marcador de contagem**): um marcador de mesa que registra o número de pontos marcados, jogos ganhos ou tempos debitados por uma equipe.
- *Team* (**Time**): Um ou mais jogadores do mesmo lado da mesa.
- *Time Control* (**Controle de Tempo**): As partes de uma partida que possuem um limite de tempo, ou seja, posses ativas e pausas.
- *Time-Out* (**Pausa**): Uma pausa é um intervalo durante ou entre os jogos, quando os jogadores podem conversar e sair da mesa.
- *Tournament desk* (**Mesa da organização**): Mesa dos oficiais da competição para receber os jogadores.
- *Transfer* (**Transferência**): Um movimento seguido por um contato em outra figura na mesma haste.
- *Transition* (**Transição**): Movimento que faz com que a bola saia da haste de posse ativa.
- *Trapped* (**Bola presa**): Uma bola alcançável que está parada na tabela ou perto dela.

- *Uncontrolled possession* (**Posse descontrolada**): Uma posse ativa em que o contato não ocorre ou é momentâneo e descontrolado.

- *Unprocessed infraction* (**Infração não processada**): Uma infração que acabou de ocorrer, mas ainda não foi processada.
- *Unreachable* (**Inacessível**): A bola que não é alcançada por qualquer figura de qualquer haste.

- *Wall* (**Parede**): Uma superfície vertical interna que delimita um lado da área de jogo ou, se houver, a faixa lateral que percorre cada lado da área de jogo.
- *Wall contact* (**Contato com a parede**): Um movimento, que não seja uma transição, que faz com que a bola toque a parede.
- *Wall contact count* (**Contagem de contatos na parede**): O número de contatos efetivos na parede feitos durante uma posse ativa da haste de 5.

3 – ESTRUTURA DOS JOGOS

A *Standard Matchplay Rules – SMR* (**Regras Padrão das Partidas**) consideram a construção de um jogo a partir de partes que compõe um todo. Entender essa estrutura é útil para interpretar estas regras.

Cada partida consiste em uma preparação seguida por períodos de jogo ativo pontuados por pausas ou interrupções quando o jogo é temporariamente suspenso. O jogo ativo consiste em períodos de jogo em que a bola é alcançável por uma haste, chamadas posses ativas, e períodos em que a bola está se movendo entre as hastes. As posses ativas e as pausas estão sob controle de tempo, enquanto o prelúdio, as interrupções e os períodos em que a bola está inalcançável não.

3.1 – PAUSE (PAUSA)

Uma pausa é um período controlado de uma partida durante o qual o jogo ativo é pausado. Como as pausas estão sob controle de tempo, elas estão sujeitas à infração de Atraso de jogo.

As seguintes pausas são reconhecidas:

- *Positioning the ball* (**Posicionando a bola**).
- *Ready protocol* (**Protocolo pronto**).
- *Time-out* (**Pausa**).
- *Ball out of play* (**Bola fora de jogo**).
 - *Dead ball* (**Bola morta**).
 - *Ball off table* (**Bola fora da mesa**).
 - *Between Points* (**Entre Pontos**).
 - *Between Games* (**Entre Partidas**).

3.2 – INTERRUPT (INTERRUPÇÃO)

Uma interrupção é um período em que o jogo ativo é suspenso. Não há controle de tempo durante uma interrupção. Os limites não são cronometrados durante as interrupções.

As seguintes interrupções são reconhecidas:

- *Infraction interrupt* (**Interrupção por infração**).
- *Medical break request* (**Solicitação de pausa médica**).

- *Medical break* (**Pausa médica**).
- *Table maintenance request* (**Solicitação de manutenção da mesa**).
- *Table maintenance* (**Manutenção da mesa**).
- *External interrupt* (**Interrupção externa**).
- *Referee request* (**Solicitação do árbitro**).
- *Referee appeal* (**Apelo do árbitro**).
- *Time-out request* (**Solicitação de intervalo**).

No final de uma interrupção de uma partida, deve recomeçar na haste de posse de acordo com as regras.

4 – REGRAS PADRÃO DE PARTIDAS

4.1 – STARTING A MATCH (INICIANDO UMA PARTIDA)

Uma partida começa com o prelúdio, um processo que inclui a seguinte sequência de eventos:

- Inversão inicial
- Escolha o primeiro pontapé inicial ou lado da mesa
- Adote posições iniciais de jogo
- Selecione o conjunto de bolas para usar
- Concordar em começar a jogar

O prelúdio começa com o lançamento inicial, normalmente um sorteio entre um jogador de cada equipe. O vencedor do sorteio inicial tem a opção de dar o pontapé inicial ou escolher o lado da mesa para o primeiro jogo, com o time perdedor assumindo a opção restante. Uma vez que a equipe vencedora faz sua escolha, ela não pode mudar sua decisão.

A equipe com a opção de escolher o lado da mesa deve então fazê-lo, e cada equipe deve adotar seu lado nomeado. Nas Duplas Padrão a equipe com o primeiro chute de saída deve adotar suas respectivas posições de jogo antes da outra equipe; um jogador controla a haste do goleiro e a haste de 2 e o outro jogador controla a haste de 5 e a haste de 3.

Os jogadores devem concordar com o conjunto de bolas que será usado para a partida; se houver desacordo, novas bolas devem ser usadas. Este conjunto de bolas constitui o suprimento de bolas.

Durante o prelúdio, qualquer equipe pode avaliar as condições de jogo, por exemplo, verificando a condição da mesa, os lados da mesa e as bolas. O prelúdio é uma oportunidade para solicitar a manutenção da mesa; uma vez que o jogo ativo tenha começado, a manutenção da mesa só pode ser chamada para uma alteração repentina na mesa. Qualquer equipe pode solicitar um árbitro durante o prelúdio.

Os jogadores devem iniciar e completar o prelúdio em tempo hábil. Tempos limite não são permitidos durante o prelúdio. Um árbitro tem autoridade para chamar violações de conduta durante o prelúdio.

Quando ambas as equipes concordam que estão prontas para jogar, a equipe que tem o pontapé inicial inicia o protocolo pronto. O prelúdio termina quando o jogador com posse de bola pergunta “Pronto?” após o que todas as regras das partidas estão em vigor.

4.2 – *Putting the Ball into Play* (Colocando a bola em jogo)

A bola é colocada em jogo em três etapas:

- *Positioning the ball* (**Posicionando a bola**);
- *Ready protocol* (**Protocolo pronto**);
- *Opening sequence* (**Sequência de abertura**).

Na primeira etapa, a bola é posicionada no local de início. Em seguida, o jogador que coloca a bola em jogo inicia o protocolo pronto, que confirma que a equipe adversária está pronta para jogar. A etapa final é a sequência de abertura, que deve ser realizada antes que a bola possa ser legalmente transitada.

O posicionamento da bola e o protocolo pronto são pausas, enquanto a sequência de abertura é jogada ativa. Todas as três etapas estão sob controle de tempo e, portanto, sujeitas a infrações de Atraso de jogo. Consulte 4.22 *Time Control* (**Controle de tempo**).

4.2.1 – *Positioning the ball* (Posicionamento da bola)

É responsabilidade do jogador que coloca a bola em jogo garantir que a bola esteja posicionada onde seja alcançável pela figura de reinício. A bola pode ser colocada à mão ou jogada para o local de reinício.

O local de reinicialização é determinado de acordo com o evento anterior da seguinte forma:

Evento	Local de reinicialização corretos
Intervalo durante o jogo ativo	Localização atual da bola
Interrupção durante o jogo ativo	Localização atual da bola
Início de jogo ou reinício por gol marcado	Início
Bola morta entre as hastes de 5	Início
Bola morta atrás da haste de 5	A haste de defesa mais próxima
Bola fora da mesa	A haste de defesa mais próxima de onde a bola saiu da mesa
Prêmio de posse nas hastes de 5	Figura central da haste de 5 do time não infrator
Prêmio de Posse na haste de defesa	A haste de defesa da equipe não infratora
Na penalidade ' <i>Continue</i> ' o time não infrator	Localização atual da bola
Na penalidade ' <i>Restart</i> ' o time não infrator	Localização da bola no ponto da infração
Pênalti	Na haste de 3 do time não infrator

4.2.2 – *Ready protocol* (Protocolo pronto)

O protocolo pronto consiste em duas etapas:

- O jogador com posse de bola deve perguntar ao seu adversário se ele está “Pronto?”.
- O jogador adversário deve responder com “Pronto!”.

Em duplas, o jogador adversário pode checar com seu parceiro antes de responder “Pronto!”. O protocolo pronto termina quando o jogador com posse de bola inicia a primeira transferência.

4.2.3 – *Opening sequence* (**Sequência de abertura**)

Após o “Pronto!” resposta, o jogador que coloca a bola em jogo deve completar uma sequência de abertura antes que a bola possa ser legalmente transferida.

A sequência de abertura é uma série de contatos que começa com um movimento da figura de reinício, ponto em que o jogo ativo começa. Depois disso, deve haver um contato de outra figura, que inicia o cronômetro de posse. A sequência de abertura termina com um contato de qualquer figura que não seja a figura que iniciou o cronômetro de posse.

Nas hastes de 5, a contagem de contatos na parede permanece em zero até o primeiro contato da figura do cronômetro de posse.

Se um chute de saída for executado pela equipe errada e o erro for descoberto antes que o próximo gol seja marcado, então a bola será entregue ao time correto para o chute de saída. Uma vez que um gol é marcado, nenhum protesto será permitido e o jogo continuará como se nenhum erro tivesse sido cometido.

Regra: *False start:* A bola não deve ser movida antes da resposta “Pronto!”.

Penalidade (primeira na partida): Advertência; o mesmo time recomeça.

Penalidades (subsequentes na partida): Prêmio de Posse na haste de 5.

Regra: *Wrong Figure:* Um time não deve iniciar a sequência de abertura da figura errada. Qualquer infração expira quando o ponto é marcado.

Penalidade (primeira na partida): Advertência; o mesmo time recomeça.

Penalidades (subsequentes na partida): Prêmio de Posse na haste de 5.

Regra: *Incomplete Opening Sequence:* Um jogador não deve realizar uma transição antes de completar a sequência de abertura.

Penalidade: Continuar ou Prêmio de Posse na haste de 5.

4.3 – *Possession* (**Posse**)

A posse é sobre qual haste e, por extensão, qual jogador ou time, tem a posse da bola em qualquer momento. A posse é ativa, pausada ou implícita.

A posse ativa em uma haste começa quando a bola é alcançável por essa haste durante o jogo ativo e termina quando a bola não é mais alcançável. A posse ativa está sob controle de tempo; a duração da posse é medida por um cronômetro de posse e limitada pelas regras.

Posse pausada é quando um jogador tem a posse da bola em uma haste durante uma pausa ou interrupção.

Em uma partida arbitrada, os controles de tempo de posse ativa são impostos pelo árbitro; os jogadores não podem declarar infrações de tempo de posse. Em uma partida sem

arbitragem, um jogador que acredita que um tempo de posse está sendo ultrapassado pode interromper o jogo para solicitar um árbitro (ver 4.16 Solicitação de Árbitro). O jogador com a posse de bola reiniciará o jogo com a partida sob o controle do árbitro.

Se uma bola giratória se tornar inalcançável em qualquer lugar atrás da haste de 2, o cronômetro de posse é suspenso até que a bola pare de girar ou se torne alcançável ou morta.

Regra: *Time Limit on 3-rod:*

Uma única posse ativa na haste de 3 não deve exceder 15 segundos.

Penalidade: Prêmio de posse na haste de defesa.

Regra: *Time Limit on 5-rod:*

Uma única posse ativa na haste de 5 não deve exceder 10 segundos.

Penalidade: Prêmio de Posse na haste de 5.

Regra: *Time Limit on Goalie Rods:*

Uma única posse ativa na haste de defesa não deve exceder 15 segundos.

Penalidade: Prêmio de Posse na haste de 5.

4.4 – *Dead ball* (**Bola morta**)

Uma bola morta deve ser declarada pelo árbitro, ou na ausência de um árbitro, por acordo das equipes quando estiver parada e inalcançável.

Uma bola morta é colocada de volta no jogo de acordo com sua localização atual:

Localização da bola morta	Onde reiniciar
Entre as hastes de 5	Quem iniciou
Atrás das hastes de 5	Na haste de defesa mais próxima

Regra: *Playing the Ball Dead:*

Um time não deve mover a bola morta de forma intencional.

Penalidade: Prêmio de Posse na haste de 5.

Regra: *Flex Infraction:*

Um jogador não deve flexionar uma haste para entrar em contato com uma bola morta.

Penalidade: Prêmio de Posse na haste de 5.

Interpretação:

1. Uma bola presa em um buraco de serviço ou equilibrada em cima da haste do goleiro é uma bola morta.
2. Um jogador não deve jogar a bola morta movendo-a com movimentos ascendentes de qualquer figura.

4.5 – *Ball off table (Bola fora da mesa)*

A bola é declarada fora da mesa pelo árbitro, ou na ausência de um árbitro, por acordo dos times. O time responsável pela transição controlada que jogou a bola fora da mesa é identificado, e a bola é recolocada em jogo na haste de defesa do outro time.

Em geral, se a bola atingir um componente de mesa de 'jogo', o jogo ativo continua ininterrupto e, se atingir um componente de mesa 'não-jogo', a bola está fora da mesa e o jogo ativo é pausado.

Um componente de jogo é qualquer elemento de mesa interno à mesa que seja necessário para o jogo, incluindo o campo de jogo, figuras de jogo, para-choques, molas, tiras laterais, rampas, paredes laterais, paredes de extremidade e o comprimento das hastes internas à área de jogo. Os postes da baliza e as barras transversais são considerados componentes de jogo, mesmo que partes deles estejam fora da área de jogo.

Componentes não relacionados ao jogo incluem marcadores de contagem, acessórios de mesa, objetos colocados no gabinete da mesa e qualquer coisa que seja externa à estrutura da mesa, por exemplo, as partes externas das hastes, as alças e qualquer outro acessório.

Os conjuntos de metas e a parte superior do gabinete são casos limite; embora não sejam componentes de jogo, a bola permanece em jogo se atingir um deles e retornar à área de jogo. No entanto, os marcadores de contagem estão sempre fora de jogo, mesmo que façam parte de um conjunto de balizas.

A bola está fora da mesa se sair da área de jogo e:

- Atinge uma pessoa ou qualquer objeto fora da mesa (por exemplo, o chão, teto ou parede da sala).
- Atinge um marcador de contagem.
- Atinge qualquer dispositivo fixado ao gabinete, excluindo o conjunto da baliza.
- Atinge um objeto estranho apoiado no gabinete.
- Rola ou para na parte superior do gabinete.

A bola não está fora da mesa e o jogo ativo continua ininterrupto se retornar à área de jogo após:

- Acertar um poste ou trave.
- Golpear qualquer parte de um conjunto de gol excluindo um marcador de contagem
- Quicando na parte superior do gabinete uma ou mais vezes.
- Entra em um buraco de serviço e depois retorna a área de jogo.
- Voar diretamente acima da área de jogo ou do gabinete.

Regra: Airborne Catch:

Um jogador não deve pegar ou tocar intencionalmente uma bola que está no ar acima da área de jogo ou do gabinete.

Penalidade: Pênalti. Se o pênalti não for marcado: Prêmio de Posse na haste de 5.

Regra: Illegal Aerial:

Um time não pode fazer com que a bola sobrevoe diretamente a haste de um oponente numa transição controlada.

Penalidade: Prêmio de Posse na haste de 5.

Interpretação:

1. Um bloqueio defensivo ou uma reação defensiva imediata não é uma transição controlada.
2. Exemplos de acessórios de gabinete incluem: uma luminária, câmera ou microfone.

4.6 – *Player query* (**Consulta do jogador**)

Os jogadores podem fazer perguntas ao árbitro durante uma pausa no jogo, por exemplo, para consultar o formato do evento ou o número de tempos restantes. O controle de tempo durante a pausa ainda está em vigor.

4.7 – *Point scored* (**Marcação de pontos**)

Um gol é marcado quando a bola cruza completamente a linha de gol, caso em que o jogo é pausado. Se não houve infração, ou seja, o gol foi legalmente marcado, um ponto é concedido e pode ser marcado pelo time que fez o gol. E a menos que um gol encerre a partida o time que levou o gol reinicia a partida.

No entanto, se houver uma infração não processada, ela deve ser processada de acordo com as regras antes que qualquer ponto seja concedido. Um gol marcado pelo time infrator como resultado ou após uma infração não contará, mas um gol contra, marcado pelo time infrator, contará.

Se ambos os times concordarem que um ponto não foi marcado por um gol marcado anteriormente na mesma partida, então o ponto poderá ser marcado. Se houver discordância entre os times, nenhum ponto poderá ser marcado.

Regra: *Illegal mark*:

Um time não pode marcar um ponto por um gol inválido.

Penalidade (primeira na partida): A critério do árbitro: Possível pênalti.

Penalidade (subsequente na partida): A critério do árbitro: Possível pênalti. A critério do árbitro principal: Possível perda da partida ou de jogo.

Interpretação:

1. Se a bola cruzar completamente o gol e depois sair do gol, é um gol válido.
2. Erros inadvertidos na marcação de pontos não estão sujeitos a penalidade.
3. Um gol contra, marcado como resultado de uma infração do mesmo time contará efetivamente, porque o time adversário tem a opção de continuar o jogo da posição atual.

4.8 – *Switch Positions* (**Troca de posições**)

Nas partidas entre Duplas Padrão, os jogadores de cada time podem trocar suas posições apenas durante as seguintes pausas:

- *Between points* (**Entre Pontuações**).
- *Between games* (**Entre Partidas**).

- *During a time-out (Durante um intervalo).*
- *Before or after a penalty Shot (Antes ou Depois de um Pênalti).*

Considera-se que um time trocou de posição quando ambos os jogadores estão em suas respectivas posições e de frente para a mesa.

Regra: Illegal Switch:

Um time não deve trocar de posição, exceto depois de um ponto ser marcado, entre partidas, durante um intervalo, ou antes ou depois de um pênalti. Qualquer mudança desse tipo não é permitida.

Penalidade: Durante o jogo ativo - Distração.

Regra: Disallowed Switch:

Um time que troca de posição não pode fazê-lo novamente durante o mesmo intervalo, exceto em resposta a uma troca do time com a posse de bola.

Penalidade: Segunda troca não permitida.

4.9 – *Spinning (Giro)*

É válido “chutar” a bola girando a haste se a rotação não exceder 360° antes ou depois de entrar em contato com a bola.

Regra: Illegal Spin:

Um jogador não deve realizar uma transição resultante de um contato após uma roleta.

Penalidade: Continuar ou Prêmio de Posse na haste de 5.

Interpretação:

1. Um giro que não resulta em uma transição não é um giro ilegal.
2. Não é um giro ilegal se uma haste que não está sob o controle do jogador é girada pela força da bola atingindo uma figura.
3. Um gol contra que é marcado de um giro conta efetivamente, porque a penalidade permite que o time não infrator continue do local atual.

4.10 – *Passing (Passe)*

Um passe é considerado como tendo ocorrido se a haste de recepção reter a posse ativa da bola ou realizar uma transição controlada imediata.

Existem algumas restrições ao passar a bola para a frente da haste de 5 e da haste de defesa. Simplificando, uma bola deve estar se movendo para ser legalmente passada. Para entender os detalhes, é necessário entender a definição de uma bola restrita.

No contexto do passe, uma bola parada, imobilizada ou ajustada torna-se uma bola restrita. Ao passar da haste de 5 para a haste de 3, uma bola restrita não pode ser passada com passe direto ou indireto. Ao passar da haste de defesa para a haste de 5, uma bola restrita não pode ser passada com passe direto, mas pode ser passada com passe indireto. A restrição é eliminada realizando uma transferência, após a qual a bola pode ser passada legalmente.

Não há restrições para passes entre outras hastes ou de passes para trás entre as hastes.

Haste de Passe	Haste de Captura	O passe é ilegal se a bola estiver...	...e o passe é...
haste de 5	haste de 3	presa, parada, imobilizada ou ajustada	direto ou indireto
haste de defesa	haste de 5	presa, parada, imobilizada ou ajustada	direto

Regra: Restricted pass:

Um jogador não deve passar direta ou indiretamente uma bola restrita da haste de 5 para a haste de 3. Um jogador não deve direcionar uma bola restrita de uma haste de defesa para a haste de 5.

Penalidade: Continuar ou Prêmio de Posse na haste de 5.

Interpretação:

1. É legal se o passe for imediato porque a bola não é parada.
2. Um passe da haste de 5 para a haste de 3 com a bola parada é ilegal, mesmo que desvie na haste de 5 adversária (passe indireto).
3. Uma bola balançando é uma bola parada.
4. Um passe com a bola pisada é legal.
5. Mesmo que a haste de captura realize uma transição controlada imediata, ainda é um passe.
6. Não há restrições para passar uma bola se ela passar por mais de uma das hastes da equipe adversária, por exemplo, se ela sair de uma das paredes finais.

4.11 – Wall contact (Contatos na parede)

Existem restrições que regem o contato entre a bola e a parede, e entre as hastes e a parede.

Se a bola ficar presa na parede ou perto dela, ela deve ser liberada pelo contato com uma figura. É ilegal tentar movimentar a bola por qualquer outro meio como por exemplo: batendo uma haste na parede.

Na haste de 5, a contagem de contatos na parede não pode exceder dois durante uma única posse ativa. No entanto, se a bola ficar presa, vários contatos de parede consecutivos podem ser usados até que a bola seja liberada, os quais contarão como um único contato de parede.

Se a bola ficar presa tocando a parede, a contagem de contatos na parede será aumentada em um, mas se a bola ficar presa antes de tocar a parede, o próximo contato na parede aumentará a contagem de contatos na parede em um. Em ambos os casos, quaisquer contatos subsequentes com a parede não aumentam a contagem de contatos com a parede, até que a bola seja libertada. Uma vez que a bola é liberada, cada contato subsequente com a parede aumentará a contagem de contatos com a parede.

Se dois ou mais contatos de parede forem usados para liberar uma bola presa, o jogador deve realizar uma transferência antes de fazer a transição da bola.

Uma bola presa na haste de 5 diretamente após uma transição não aumenta a contagem de contato com a parede.

Regra: Trapped ball shock:

Um jogador de um time com posse ativa de uma bola presa não deve mover ou tentar mover a bola batendo com uma haste na parede.

Penalidade (primeira na partida): Aviso.

Penalidade (subsequente na partida): Prêmio de Posse de 5 hastes.

Regra: Three walls:

Durante uma única posse ativa na haste de 5 a contagem de contatos na parede não deve exceder a dois.

Penalidade: Prêmio de Posse de 5 hastes.

Regra: Trapped ball transition:

Se um jogador fizer dois ou mais contatos na parede para liberar uma bola presa na haste de 5, ele não deve fazer a transição da bola sem primeiro realizar uma transferência.

Penalidade: Continuar ou Prêmio de Posse de 5 hastes.

Interpretação:

1. Contatos de parede em ambos os lados da mesa são contados juntos durante a posse ativa.
2. De um intervalo para outro, redefine a contagem de contatos na parede.

4.12 – Infraction Interrupt (Interrupção por infração)

Uma interrupção por infração é curta e na qual é declarada e a penalidade apropriada aplicada.

Apenas o árbitro pode fazer uma interrupção por infração, que começa quando o árbitro diz “*Stop!*” durante o jogo ativo. Em uma partida sem arbitragem, qualquer jogador pode chamar “*Stop!*” para reivindicar uma infração ou solicitar um árbitro.

As infrações devem ser declaradas o mais rápido possível. Sob certas circunstâncias, um árbitro pode atrasar uma interrupção por infração até que o resultado de uma transição seja claro, para determinar a penalidade correta.

Quando uma infração é declarada, o jogo ativo é suspenso e a bola deve ser parada e retida pelo jogador que ganhar o controle. Este é o local atual para o processamento de infrações.

Uma infração é processada de acordo com as seguintes etapas:

- A infração é declarada e o jogo é suspenso.
- A bola é segurada o mais rápido possível.
- A localização atual da bola é anotada.
- O local da infração é anotado.
- A penalidade apropriada para a infração é determinada.

Até que essas etapas sejam concluídas, considera-se como infração não processada. Quando a infração for processada, o jogo é reiniciado de acordo com a penalidade atribuída pelas regras.

Interpretação:

1. Um passe que é imediatamente seguido por uma transição ainda pode ser declarado ilegal se a chamada de infração for feita imediatamente após a transição.

4.13 – *Time-Out (Intervalo)*

Um intervalo é uma pausa durante uma partida a qual os jogadores podem deixar a mesa e conversar entre si e com outras pessoas. A duração máxima de um intervalo é de 30 segundos. Cada time tem dois tempos por jogo. O número de intervalos disponíveis diminui quando um time solicita legalmente um intervalo ou quando o árbitro cobra um intervalo de um time. Um intervalo entre as partidas conta para o total na partida seguinte.

Um time pode pedir um intervalo quando estiver com a posse de bola, ou durante uma pausa, com exceções de acordo com as regras abaixo.

Se o time solicitante tiver a posse ativa de uma bola parada, o intervalo começa imediatamente. No entanto, se a bola estiver em movimento, o jogo ativo continua e o intervalo só começa quando a bola para de se mover sob a posse da mesma haste.

Considera-se que um time solicitou um intervalo se um jogador desse time soltar as duas alças por mais de três segundos ou soltar as duas alças e se afastar da mesa.

A equipa que solicita o desconto de tempo deve marcá-lo no seu contador de tempos, se a mesa os tiver.

Durante um intervalo, qualquer jogador pode mexer na área de jogo para lubrificar suas hastes ou limpar o campo de jogo. A bola só pode ser manuseada com permissão, após o que deve ser recolocada na mesma posição.

O intervalo termina quando o período de 30 segundos expirar, ou antes por acordo de ambos os times. Se um árbitro estiver presente, ele instruirá os times quando a partida deve recomeçar; qualquer atraso está sujeito a infração de Atraso de jogo. Em Duplas Padrão, os jogadores de qualquer time podem trocar de posição ao retornar à mesa. Consulte Troca de posições. Após o intervalo terminar, a partida é reiniciada pelo jogador com a posse de bola.

Regra: *Time-out limit.*

Um time não deve pedir um intervalo quando não tiver nenhum restante no jogo.

Penalidade (primeira na partida): Durante o jogo ativo: Prêmio de posse na haste de 5.
Durante uma pausa: Aviso.

Penalidade (subsequente na partida): Pênalti.

Regra: *Illegal time-out request.*

Um time não deve pedir um intervalo durante o jogo ativo se não tiver a posse de bola.

Um time não deve realizar uma transferência ou uma transição imediatamente após solicitar um intervalo.

Penalidade: Distração.

Regra: *Double time-out request.*

Uma vez que um time inicia a sequência de abertura após um intervalo que chamou durante o jogo ativo, ele não deve solicitar outro intervalo antes de realizar uma transição.

Penalidade: Prêmio de posse na haste de defesa.

Regra: *Disallowed Time-out Request:*

Um jogador não deve solicitar um intervalo durante uma interrupção, ou quando o outro time estiver colocando a bola em jogo seguindo:

- Uma interrupção por infração.
- Uma interrupção se seu time não tiver permissão para solicitar um intervalo antes dessa interrupção.

Penalidade: Intervalo não permitido. Descrição do árbitro: possível Atraso de jogo.

Regra: *Premature transition:*

Ao reiniciar o jogo após um intervalo durante o jogo ativo, uma vez que o jogador com posse de bola assuma o controle da haste, a bola não deve ser transferida antes do início do protocolo de pronto.

Penalidade: Continuar ou Prêmio de posse na haste de defesa.

Interpretação:

1. Em Duplas Padrão, é uma distração para um jogador realizar uma transição ao mesmo tempo ou imediatamente após seu parceiro pedir um intervalo.
2. É uma violação de distração se um jogador solicitar um intervalo e depois perder a posse de bola antes que a bola pare de se mover.
3. Após solicitar um intervalo, o jogo ativo continua até que a bola pare de se mover. Portanto, antes de a bola parar, um jogador corre o risco de, por exemplo, ultrapassar o limite de tempo de posse de bola ou marcar um gol contra.
4. Após o início do intervalo, uma transferência ou transição inadvertida não é uma infração; a bola é devolvida ao seu local original.
5. Um jogador em posse de uma bola parada pode soltar ambas as empunhaduras por até três segundos, por ex. para enxugar o suor.

4.14 – *Time-out charged (Intervalo cobrado)*

Um árbitro pode descontar um intervalo como penalidade por infringir certas regras, incluindo, mas não se limitando ao seguinte.

- *Delay of game (Atraso de jogo).*
- *Unreasonable ball replacement request (Solicitação não razoável de substituição de bola).*
- *Second referee request (Solicitação do segundo árbitro).*
- *Unreasonable appeal (Apelação injustificada).*
- *Medical break request declined (Solicitação de pausa médica recusada).*

Um time que é cobrado com um intervalo perde um de seus intervalos restantes na partida, mas tem permissão para usar o período completo do intervalo.

Regra: *Time-out charged with none remaining:*

Um time que é cobrado com um intervalo em uma partida em que não tem nenhum pedido de intervalo restante infringi a regra.

Penalidade: Pênalti.

4.15 – *Impairing Play* (Prejudicar o jogo)

Distraction, *Reset* e *Jar* são ações que prejudicam a habilidade do outro time de jogar e são ilegais. Eles podem ser classificados de acordo com o tipo de prejuízo.

Nome	Prejuízo de	Descrição
Distraction	Atenção	Distrair a atenção do outro time
Reset	Controle	Atrapalhar o adversário no controle ou jogar a bola
Jarring	Posse	Impedir que um jogador mantenha ou ganhe a posse

4.15.1 – *Distraction* (Distração)

Um jogador não deve desviar a atenção do time adversário durante o jogo ativo. Prejudicar a atenção é uma violação da distração.

Um árbitro pode aplicar uma penalidade de Advertência para a primeira violação de distração em uma partida; uma violação subsequente pela mesma equipe na mesma partida acarretará uma penalidade mais severa. As distrações não se limitam às identificadas aqui; outras ações podem ser motivo para uma chamada de distração, a critério do árbitro.

A maneira pela qual os jogadores assumem e liberam o controle de suas hastes é potencialmente perturbadora. Em geral, os jogadores devem ter suas hastes sob controle durante o jogo ativo; eles podem liberar alças, por exemplo: limpar as mãos, mudar de alça ou mover-se entre as hastes, mas deve fazê-lo de acordo com as regras. Uma haste é considerada sob controle quando um jogador está segurando a alça da haste usando qualquer parte do braço, do cotovelo até os dedos. Isso permite uma variedade de posições usando diferentes partes do braço, incluindo os dedos, mão, palma, pulso, antebraço e cotovelo.

Regra: *Distracting Activity*:

Durante o jogo ativo e a critério do árbitro, as seguintes ações podem ser julgadas como distrações:

- Fazer sons, por exemplo: falando ou gritando.
- Permitir que um dispositivo eletrônico na pessoa do jogador faça som.
- Movimento excessivo das mãos entre as alças.
- Movimento excessivo de uma haste que não faz parte de uma jogada ofensiva ou defensiva.
- Qualquer movimento corporal ou gesto que não faça parte de uma jogada ofensiva ou defensiva, por exemplo: tocando o gabinete.
- Fazer contato com a vara de uma equipe adversária, ou seja, um confronto.

Penalidade: Distração.

Regra: *Illegal rod control*:

Durante o jogo ativo um jogador não deve:

- Controlar uma vara usando qualquer parte de seu corpo além do cotovelo
- Em Duplas Padrão, controlar uma haste não designada para sua posição

Penalidade: Distração.

Regra: *Movement Away*:

Quando um jogador tem a posse ativa da bola numa haste, outra haste do mesmo time não deve bater na parede ou ser movida excessivamente.

Penalidade: Distração.

Regra: *Reaching away*: Um jogador não deve soltar ambas as hastes, se abaixar ou se afastar da mesa.

Penalidade: Distração.

Regra: *Distracting Transition*:

Em Duplas Padrão, um jogador não deve realizar uma transição controlada quando ele ou seu parceiro não estiverem controlando cada haste com cada braço. No Simples Padrão, um jogador não deve realizar uma transição controlada na haste de 3 quando seu outro braço não estiver controlando outra haste.

Penalidade: Distração.

Regra: *Sudden Play*:

Em Duplas Padrão, um jogador não deve realizar uma transição controlada dentro de um segundo de qualquer jogador do time segurando a alça de qualquer haste.

No Simples Padrão, um jogador não deve realizar uma transição controlada na haste de 3 dentro de um segundo após segurar a alça de qualquer haste.

Penalidade: Distração.

A liberação momentânea da alça ao alternar entre as retenções antes de uma transição não é em si uma violação de jogo repentino.

Interpretação:

1. Mover a haste de recepção ao passar não é uma distração, a menos que o movimento seja excessivo.
2. Deslizar a alça da mão para o pulso não constitui liberação da alça.
3. É permitido um breve sussurro de um jogador com posse ativa de uma bola parada.

4.15.2 – *Reset (Abalo)*

Prejudicar a capacidade de um jogador de controlar a bola por um abalo é ilegal. Uma infração de *reset* é qualquer sacudida, colisão ou choque por um jogador do time defensivo que prejudique o controle da bola do jogador ofensivo.

Após a primeira infração em uma partida, o árbitro anuncia "*Reset!*", indicando que o time defensivo cometeu uma infração de *Reset*. O jogo ativo não para quando o árbitro faz uma chamada de *Reset*.

Após a primeira chamada de "*Reset!*" em uma partida, a próxima infração do mesmo time será uma chamada de "*Reset Warning!*", e qualquer infração subsequente do mesmo time durante a mesma partida resultará em um pênalti. Após um pênalti, a próxima infração da mesma equipe é um "*Reset Warning!*" novamente.

Para cada time, a sequência de infrações de *Reset* é a seguinte:

Sequência de Infração de Reset	Chamada do Árbitro	Jogo Ativo
Primeira na partida	"Reset"	Continuar
Subsequente na partida	"Reset Warning" or "Warning"	Continuar
Seguinte na partida e segunda no ponto	"Stop"	Paradas - Pênalti

No caso de um *Reset* na haste de 5, o árbitro tem o poder de conceder um Prêmio de posse na haste de 5.

Um *reset* ocorre quando uma bola parada é movida, embora um árbitro possa julgar que ocorreu mesmo que a bola esteja imobilizada ou em movimento. Uma bola balançando não é julgada como um *reset*, no entanto, uma bola que está balançando excessivamente no lugar pode ser julgada como um *reset*.

Regra: Reset:

Um jogador do time defensivo não deve causar uma sacudida, colisão ou choque na mesa que prejudique a habilidade do jogador atacante de controlar ou jogar a bola.

Penalidade (primeira na partida): Alerta.

Penalidade (subsequente na partida): Aviso de *Reset*.

Penalidade (seguinte na partida e segunda no ponto): Pênalti.

Regra: 5-Rod Reset:

Um jogador defensivo não deve causar um abalo na mesa que impeça o jogador de ataque de completar com sucesso um passe da haste de 5 para a haste de 3.

Penalidade: Alerta e Prêmio de posse na haste de 5.

Regra: Self Reset:

Um jogador do time com posse de bola controlada não deve causar uma sacudida, colisão ou choque na tentativa de provocar uma chamada de *Reset* do árbitro.

Penalidade: Prêmio de posse na haste de 5.

Interpretação:

1. O jogo ativo continua após uma chamada de "Reset", então o time defensivo deve permanecer alerta.

4.15.3 – *Jarring* (Pancada)

Prejudicar a capacidade de um jogador de possuir a bola é ilegal. Um *jar* é qualquer abalo, choque, pancada, deslocamento ou choque que prejudique a capacidade do outro time de reter ou ganhar a posse da bola.

A primeira e segunda infrações em uma partida pelo mesmo time estão sujeitas a uma penalidade de continuar reiniciar ou prêmio de posse na haste de 5 e as infrações subsequentes, um pênalti.

Outras infrações que causam um *jar*, podem ser marcadas a critério do árbitro.

Regra: Jar.

Um jogador não deve causar um abalo, choque, pancada, deslocamento que prejudique a capacidade do outro time de reter ou ganhar a posse controlada da bola.

Penalidade (primeira e segunda na partida): Continuar, Reiniciar ou Prêmio de posse na haste de 5.

Penalidade (após a segunda na partida): Pênalti.

Interpretação:

1. Uma batida simultânea a uma transição da mesma haste podem ser motivo para uma infração de *jar*.
2. Qualquer batida da haste durante o jogo ativo pode ser julgada como um *jar*.
3. Uma sacudida, colisão ou choque atrás da haste de posse pela equipe defensora é tratado como um *jar* em vez de um *reset* (ou seja, quando um atacante prejudica a posse do outro atacante).

4.16 – *Referee request* (Solicitação de árbitro)

Em uma partida sem arbitragem, um jogador pode solicitar um árbitro durante um intervalo, também durante o jogo ativo, chamando “*Stop!*” quando a bola está parada. Em uma partida arbitrada, um segundo árbitro ou árbitro substituto só pode ser solicitado durante um intervalo. Se dois árbitros estiverem presentes, o resultado de qualquer pedido de substituição será decidido pelo árbitro principal.

Um árbitro pode ser solicitado para:

- Fornecer uma interpretação de regra.
- Resolver uma controvérsia.
- Continuar a partida com a presença dele.

Se uma questão de interpretação de regras surgir durante uma partida sem arbitragem, então a partida pode ser interrompida para pedir a um árbitro que forneça uma interpretação.

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.

Regra: *Moving ball referee request*.

Em uma partida sem arbitragem, um jogador não deve solicitar um árbitro se a bola não estiver parada.

Penalidade: Distração.

Regra: *Second referee request*.

Em uma partida arbitrada, um jogador que solicitar um segundo árbitro será cobrado com um intervalo, a menos que o pedido tenha sido feito durante um intervalo que ele solicitou.

Penalidade: Desconto de intervalo.

Regra: *Active play additional referee request*.

Em uma partida arbitrada, um jogador não deve solicitar um segundo árbitro ou substituto durante o jogo ativo.

Penalidade: Pênalti.

Regra: Replacement referee request declined:

Em uma partida em que dois árbitros estão presentes, se um pedido de substituição do árbitro for negado pelo árbitro principal, o time solicitante sofrerá uma penalidade.

Penalidade: Pênalti.

Interpretação:

1. Em uma partida sem arbitragem, um jogador que não tem posse de bola pode solicitar um árbitro se a bola estiver parada. Por exemplo: se eles acharem que um prazo de posse de haste está sendo excedido.
2. Considera-se uma distração do time defensivo solicitar um árbitro enquanto o jogador ofensivo faz uma jogada.

4.16.1 – Referee appeal (Apelo ao árbitro)

Um apelo ao árbitro é uma interrupção durante a qual um jogador apela ao árbitro principal para tomar uma decisão.

Se um jogador acredita que um árbitro na mesa aplicou incorretamente ou falhou em aplicar uma regra ou penalidade, ele pode apelar formalmente ao árbitro principal para obter uma decisão. O jogador deve informar o árbitro de sua intenção de apresentar um apelo ao árbitro, ponto em que o jogo será interrompido até que uma decisão seja tomada.

Qualquer recurso deve ser apresentado antes que a bola seja colocada de volta em jogo. Uma apelação envolvendo o resultado de uma partida deve ser apresentada antes que o time vencedor comece sua próxima partida.

O árbitro principal deve consultar as regras do jogo e pelo menos dois outros árbitros (se disponíveis) para determinar se a decisão do árbitro deve ou não ser mantida ou anulada.

4.17 – Referee (Arbitragem)

As regras devem ser respeitadas independentemente da presença de um árbitro. No entanto, se um árbitro estiver arbitrando, as infrações não serão declaradas pelos jogadores, somente pelo árbitro.

A autoridade do árbitro deve ser sempre respeitada durante a partida e começa quando ambos os times estão na mesa. As instruções do árbitro devem ser obedecidas durante a partida. Os julgamentos dos árbitros não devem ser contestados e lembramos de que o erro humano faz parte do jogo.

Os jogadores devem estar familiarizados com as seguintes instruções do árbitro, que são dadas durante os intervalos.

Chamada do árbitro	Porque?	Ação do jogador
---------------------------	----------------	------------------------

"Time"	O tempo máximo permitido para o intervalo expirou	Prepare-se para jogar, posicione a bola se necessário
"Play"	O jogo deve começar	o jogador com a posse de bola deve iniciar o protocolo pronto

Os jogadores devem estar familiarizados com as seguintes interrupções que um árbitro pode fazer durante o jogo ativo.

Chamada do árbitro	Porque?	Ação do jogador
"Stop"	O árbitro vai pronunciar a sentença	A bola deve ser parada e segurada
"Time"	Infração de tempo de posse	O jogador com a posse deve segurar a bola
"Reset"	Infração de <i>reset</i>	O jogo ativo continua
"Warning"	Infração de <i>reset</i>	O jogo ativo continua

Regra: Unreasonable appeal:

Um jogador não deve contestar o julgamento de um árbitro ou fazer apelos insubstanciais ou irracionais.

Penalidade: Desconto de intervalo ou a critério do árbitro: possível atraso de jogo.

Regra: Arguing:

Um jogador não deve discutir com um árbitro.

Penalidade: A critério do árbitro: Atraso de Jogo e/ou Violação de Conduta.

4.18 – *Medical break request* (**Pedido de atendimento médico**)

Um jogador pode solicitar um atendimento médico quando a bola estiver parada ou durante um intervalo.

O resultado do pedido será determinado pelo árbitro, que também pode envolver o Diretor da Competição. Em uma partida sem arbitragem, a solicitação deve ser encaminhada diretamente ao Diretor da Competição.

Se o pedido for aprovado, será especificada a duração máxima do atendimento médico que não pode exceder 60 minutos. O atendimento médico é cronometrado pelo Diretor da Competição.

Regra: Medical break request declined:

Quando o pedido de atendimento médico for recusado o time solicitante sofrerá uma penalidade.

Penalidade: Desconto de intervalo ou a critério do árbitro: possível atraso de jogo.

Regra: Medical Break Expiry:

Um jogador deve estar recuperado para continuar a partida após o término do período do atendimento médico.

Penalidade: Perda da partida.

4.19 – *Table Maintenance Request*

Um pedido de manutenção de mesa pode ser feito por qualquer jogador se houver uma alteração repentina na mesa ou na iluminação da mesa ou se um objeto estranho for descoberto na área de jogo. Após o pedido ter sido processado, o jogo recomeçará na haste da última posse.

Interpretação:

1. Alterações repentinas incluem uma figura quebrada, pino, parafuso, mola ou para-choques, uma haste dobrada, uma falha na iluminação da mesa ou um objeto estranho entrando na área de jogo.

4.20 – *External interrupt (Interrupção externa)*

Pode ser necessário suspender o jogo durante um anúncio ou outra interrupção por qualquer responsável oficial da competição ou do local ou para outras interrupções não programadas. Neste caso, o jogador com posse deve segurar a bola. Quando a interrupção terminar, o jogador com posse de bola colocará a bola de volta em jogo com um reinício.

4.21 – *Between Games (Entre partidas)*

O time que vence uma partida deve marcar o ponto no marcador de pontuação da mesa, se a mesa tiver um.

Os times têm até 90s para iniciar a próxima partida, período que pode ser encerrado antecipadamente por acordo dos times. Exceder o limite de tempo é motivo para uma infração de Atraso de Jogo.

Durante a pausa entre os jogos, os times podem:

- Mudar os lados da mesa.
- Mudar as posições de jogo.
- Trocar de alças (quando permitido pelo Diretor da Competição).
- Solicitar um intervalo.

Uma pausa entre as partidas conta para o total na partida seguinte.

Após a conclusão da primeira partida, qualquer time pode solicitar uma mudança de lado da mesa e o outro time não pode recusar este pedido. Se os times mudarem de lado, eles devem mudar de lado posteriormente após jogar cada partida. Se os times não mudarem de lado após a primeira partida, eles devem manter os lados durante todo o jogo.

Sob certas circunstâncias, o Diretor da Competição pode não permitir a mudança de lado da mesa.

4.22 – Time Control (Controle do tempo)

A posse ativa e as pausas estão sujeitas ao controle de tempo. A tabela a seguir resume os prazos e o que acontece quando eles expiram:

Eventos controlados por tempo	Limite de tempo	Quando o tempo expira
Posse ativa na haste de defesa	15s	Prêmio de posse na haste de 5
Posse ativa na haste de 5	10s	Prêmio de posse na haste de 5
Posse ativa na haste de 3	15s	Prêmio de posse na haste de 5
Posse ativa - Soltar as duas alças	3s	Pedido de intervalo considerado
Pausa - Entre jogos	90s	Iniciar protocolo pronto
Pausa - Intervalo	30s	Iniciar protocolo pronto
Gol marcado - Recuperar a bola, posicionar a bola e perguntando "Pronto?"	5s	Aviso: Atraso de jogo
Pausa - Posicionar a bola e perguntar "Pronto?"	3s	Aviso: Atraso de jogo
Pausa - Protocolo Pronto - Respondendo "Pronto!"	3s	Aviso: Atraso de jogo
Após o "Pronto!" resposta, fazendo o primeiro contato com a figura do relógio de posse	3s	Aviso: Atraso de jogo
Após aviso de atraso de jogo	10s	Atraso de infração de jogo. Penalidade: Intervalo cobrado

Exceder o limite de tempo de posse ativa em uma haste resulta em uma penalidade de prêmio de posse.

O árbitro instruirá os times quando reiniciar a partida após uma pausa ou interrupção. Se o jogador com a posse de bola não reiniciar dentro de 3s, ele pode receber uma advertência por Atraso de Jogo. Se o jogador que recebe uma advertência de Atraso de Jogo não recomeça dentro de 10s, cometeu uma infração de Atraso de Jogo, cuja penalidade é descontar uma pausa do time infrator.

Avisos de Atraso de Jogo e infrações são declarados a critério do árbitro e podem ser emitidos para casos diferentes daqueles explicitamente identificados acima.

Regra: Delay of Game:

Após receber um aviso por atraso de jogo, o jogador não deve demorar mais de 10 segundos para reiniciar o jogo.

Penalidade: Desconto de intervalo.

4.23 – Player conduct (Conduta do jogador)

Os jogadores devem se comportar de forma ética e respeitosa durante uma partida e uma competição como um todo. O árbitro tem autoridade para determinar a penalidade ou o processo de agravamento no caso de uma violação de conduta.

Regra: Cheating:

Um jogador não deve praticar nenhuma espécie de fraude ou tentativa de fraude.

Penalidade: Violação de Conduta.

Regra: Arguing:

Um jogador não deve questionar, discutir ou argumentar com um árbitro.

Penalidade: A critério do árbitro: possível atraso do jogo e/ou violação de conduta.

Regra: Cursing:

Um jogador não deve xingar ou pronunciar palavras de baixo calão (palavrões).

Penalidade (primeira na partida): Pênalti

Penalidade (subsequente na partida): A critério do árbitro: possível violação de conduta.

Regra: Derogatory comments:

Um jogador não deve fazer comentários depreciativos ou inapropriados sobre qualquer pessoa, jogador, oficial ou espectador, direta ou indiretamente.

Penalidade: A critério do árbitro: possível pênalti.

Regra: Illegal coaching:

Um jogador não deve receber assistência de um espectador durante a partida, exceto durante os intervalos ou entre as partidas ou jogos.

Penalidade: Violação de Conduta.

Regra: Device usage:

Um jogador não deve usar fones de ouvido, telefone celular ou qualquer outro dispositivo eletrônico durante a partida, exceto durante os intervalos ou entre as partidas ou jogos.

A Penalidade (primeira na partida): Aviso.

Penalidades (subsequentes na partida): Pênalti.

Regra: Aggressive behavior:

Um jogador não deve causar uma sacudida, choque, pancada, deslocamento ou abalo quando a bola não estiver em jogo ativo.

Penalidade: Violação de Conduta

Regra: *Format deviation:*

Os times não devem disputar partidas num formato diferente do especificado para a competição.

Penalidade: Violação de Conduta.

4.24 – *Spectator conduct* (**Conduta do espectador**)

Os espectadores estão sujeitos a violações de conduta a critério do árbitro. Os espectadores não devem distrair ou auxiliar os jogadores durante o jogo ativo.

Regra: *Spectator Coaching:*

Um espectador não deve influenciar ou tentar influenciar uma partida transmitindo informações a um jogador, exceto durante intervalos ou entre partidas ou jogos.

Penalidade: Violação de Conduta.

Regra: *Spectator Distraction:* Um espectador não deve influenciar uma partida distraindo os jogadores ou o árbitro.

Penalidade: Violação de Conduta; possível expulsão.

4.25 – *Permission* (**Permissão**)

Certas ações do jogador requerem permissão antes que possam ser realizadas. A solicitação para realizar uma ação específica deve ser feita e então concedida pelo árbitro ou em uma partida não arbitrada, pelo time adversário.

Exemplos de ações do jogador que exigem permissão incluem entrar na área de jogo para pegar a bola, limpar o campo de jogo ou apertar uma alça.

4.26 – *Reaching into the playing area* (**Entrar na área de jogo**)

Durante o jogo ativo, é legal entrar na área de jogo com permissão.

Durante uma pausa ou interrupção, é legal entrar na área de jogo e tocar a bola com permissão.

Durante uma pausa ou interrupção, é legal entrar na área de jogo sem permissão se a bola não for tocada.

Todos os outros casos são ilegais, de acordo com as seguintes regras:

Regra: *Illegal reaching-in during play:*

Durante o jogo ativo, um jogador não deve manipular a área de jogo sem permissão.

- Se a ação impedir o time adversário de marcar um gol.

Penalidade: Concedido ponto para o time adversário.

- Se a bola estiver em movimento ou o time adversário estiver com a posse ativa.

Penalidade: Pênalti.

- Todos os outros casos.

Penalidade: Prêmio de posse na haste de 5.

Regra: *Ball handling during pause:*

Durante uma pausa ou interrupção, um jogador não deve manusear a área de jogo e tocar a bola sem permissão.

- Se a bola estiver ao alcance atrás da defesa do adversário.

Penalidade: Ponto para o time adversário.

- Se o time adversário tiver pausado a posse.

Penalidade: Pênalti.

- Todos os outros casos.

Penalidade: Prêmio de posse na haste de 5.

Interpretação:

1. É sempre ilegal pegar a bola sem permissão.
2. Durante um intervalo, um jogador pode remover sujeira ou limpar marcas do campo de jogo sem permissão.
3. Durante o jogo ativo, um jogador deve pedir permissão para manusear a área de jogo para apertar uma alça.
4. O árbitro pode recusar um pedido para tocar a bola se estiver perto da boca do gol ou de alcance duvidoso.

4.27 – *Changes to the table* (Alterações na mesa)

Trocar alças, limpar o campo de jogo e lubrificar as hastes são atividades de manutenção de rotina que são permitidas durante os intervalos e estão sujeitas a infração de atraso de jogo.

Os problemas com a mesa são resolvidos pela manutenção da mesa. Outras alterações, classificadas como modificação da mesa, são ilegais.

4.27.1 – *Changing handles* (Troca de alças)

Os jogadores podem substituir as alças da mesa por outras alças aprovadas quando permitido pelo Diretor da Competição.

Os jogadores podem mudar de alça antes de cada partida, durante os intervalos e entre pontos, desde que o façam dentro dos limites de tempo.

4.27.2 – *Wiping the playfield* (Limpendo o campo de jogo)

Durante qualquer pausa, o jogador pode remover brevemente sujeira ou limpar marcas do campo de jogo ou da bola, sem permissão, desde que nenhuma substância seja usada para tal.

Regra: *Illegal cleaning:*

Um jogador não deve usar qualquer substância, incluindo saliva ou suor, para limpar marcas do campo de jogo ou da bola.

Penalidade (primeira na partida): Aviso.

Penalidade (subsequente na partida): Pênalti.

4.27.3 – *Lubricating the rods* (**Lubrificação das hastes**)

Os jogadores podem lubrificar suas próprias hastes durante os intervalos e entre os pontos. Aplicadores de pipeta ou esponja devem ser usados ao aplicar lubrificante diretamente nas hastes. O lubrificante não deve ser pulverizado diretamente nas hastes e sim, aplicado indiretamente.

O Diretor da Competição pode exigir o uso de produtos lubrificantes específicos e requisitos e restrições específicos para seu uso.

4.27.4 – *Table maintenance* (**Manutenção da mesa**)

Se um objeto estranho entrar na área de jogo, ou se alguma parte da mesa sofrer uma falha ou outro problema que a torne imprópria para o jogo, haverá uma interrupção para realizar a manutenção da mesa.

Com permissão, um jogador pode manusear a área de jogo para apertar uma alça solta.

Se a mesa necessitar de limpeza, produtos aprovados podem ser usados de acordo com as especificações e restrições do fabricante da mesa e do promotor do evento.

Se o problema não puder ser resolvido pelos jogadores, um pedido de manutenção de mesa deve ser feito à mesa da organização.

A mesa deve ser nivelada antes do início da partida. Uma vez que a partida começou, um jogador pode, durante um intervalo, solicitar que a mesa seja nivelada. Se ambas os times concordarem em nivelar a mesa, isso pode ser feito pelos jogadores ou por um pedido de manutenção de mesa feito na mesa da organização.

Depois que o problema for resolvido, a partida deve recomeçar na haste que tinha a última posse.

Regra: *Levelling request*:

Uma vez que a partida tenha começado, se os times discordarem sobre o nivelamento da mesa, o time solicitante deverá chamar a manutenção da mesa e será cobrado um intervalo.

Penalidade: Desconto de intervalo.

Interpretação:

1. As falhas da mesa incluem uma figura quebrada, pino, parafuso, mola, uma haste dobrada ou uma falha na iluminação da mesa.

4.27.5 – *Table modification* (**Modificação na mesa**)

Um jogador não deve modificar as características da mesa ou das bolas.

Um jogador não deve permitir que nenhuma substância contamine o campo de jogo e a bola.

Um jogador pode usar uma substância para melhorar a pegada, mas deve garantir que ela não entre na área de jogo, nas hastes ou na bola. Se isso ocorrer, a substância deve ser removida antes que o jogo continue e, se a bola for afetada, ela deve ser recolocada. A substância deve ser completamente removida das alças antes de mudar de lado entre os jogos.

Regra: Table modification:

Um jogador não deve fazer nenhuma modificação nas características da mesa ou da bola.

Penalidade: A critério do árbitro: possível pênalti ou exclusão.

Regra: Contamination:

Um jogador não deve permitir que o campo de jogo ou a bola sejam contaminados por qualquer substância.

Penalidade (primeira na partida): Atraso de Jogo.

Penalidade (subsequente na partida): Pênalti.

Regra: Substance on handle:

Ao mudar de lado da mesa entre as partidas, o jogador não deve deixar nenhuma substância nas alças.

Penalidade (primeira na partida): Aviso. O jogador é obrigado a remover a substância dentro do limite de tempo da pausa.

Penalidade (subsequente na partida): Proibição de usar a substância.

Regra: Rod limiting:

Um jogador não deve usar nenhum dispositivo ou objeto que limite o movimento de uma haste.

Penalidade: A critério do árbitro: Possível pênalti.

Interpretação:

1. Exemplos de modificação de mesa: tirar uma figura, polir o campo de jogo, aplicar diretamente uma substância estranha ao campo de jogo, nas figuras ou na bola.
2. Exemplos de contaminantes: lubrificantes e substâncias usadas para melhorar a aderência do punho.

4.28 – Ball Supply (Suprimento de bolas)

Durante o prelúdio os jogadores devem concordar com o conjunto de bolas que serão utilizadas durante a partida. Se houver desacordo, novas bolas devem ser usadas. Este conjunto de bolas constitui o suprimento de bolas.

A bola em jogo pode ser substituída com permissão durante qualquer pausa. Se um pedido para substituir a bola for feito durante o jogo ativo, a bola será substituída se o árbitro considerar que ela não pode ser jogada.

Regra: Ball replacement:

Após a sequência de abertura ter sido iniciada, um jogador não deve substituir a bola.

Penalidade: A critério do árbitro: Possível pênalti.

Regra: Unreasonable ball request:

Durante o jogo ativo, se um jogador fizer um pedido para substituir a bola, o árbitro determinará se a bola não pode ser jogada e, nesse caso, ela será substituída. Se a bola for considerada jogável, o time solicitante receberá um desconto de intervalo.

Penalidade: A critério do árbitro: Possível desconto de intervalo.

Regra: Ball adding:

Um jogador não deve introduzir uma nova bola no estoque de bola sem permissão.

Penalidade: A critério do árbitro: Possível pênalti.

4.29 – Practice (Prática)

A prática é permitida em qualquer mesa durante o prelúdio e entre os jogos. A prática não é permitida durante outras pausas ou interrupções. Realizar uma transferência ou uma transição fora do jogo ativo é considerado prática, exceto quando permitido para posicionar a bola ao colocá-la em jogo.

Regra: Illegal practice:

Um jogador não deve realizar uma transferência ou uma transição durante uma pausa ou interrupção, exceto entre jogos e ao colocar a bola em jogo.

Penalidade (primeira na partida): Se o jogador infrator estiver com a posse de bola: Prêmio de Posse na haste de 5. Se o jogador infrator não tiver a posse de bola: Aviso.

Penalidade (subsequente na partida): Pênalti.

Interpretação:

1. Uma transição inadvertida não é um treino ilegal e o árbitro saberá adotar este critério.

5 – PENALTIES (PENALIDADES)

Esta seção descreve as penalidades.

Warning (Aviso): Indica que uma infração subsequente acarretará uma penalidade adicional.

Goalie rod possession award (Prêmio de posse na haste de defesa): A posse da bola é concedida ao time não infrator para um reinício em qualquer figura da haste de defesa.

5-rod possession award (Prêmio de posse na haste de 5): A bola é concedida ao time não infrator para um reinício na figura central da haste de 5.

Continue or 5-rod possession award (Continuar ou Prêmio de posse na haste de 5): O time não infrator tem a escolha de uma destas duas opções:

- Continuar o jogo de acordo com as regras da localização atual da bola.
- Prêmio de posse na haste de 5.

Continue, Restart or 5-rod Possession Award (Continuar, Reiniciar ou Prêmio de posse na haste de 5): O time não infrator tem a escolha de uma destas três opções:

- Continuar o jogo de acordo com as regras da localização atual da bola
- Reinicie do local onde ocorreu a infração
- Prêmio de posse na haste de 5

Nas duas últimas penalidades acima, um jogador pode continuar a jogar sem reclamar uma infração, caso em que se considera que escolheu implicitamente a opção 'Continuar'. Seu

direito de reivindicar uma penalidade expira se eles posteriormente realizarem uma transição controlada. No entanto, se um árbitro estiver presente, ele pode impor uma penalidade adicional à equipe infratora de acordo com as regras.

Reset Call (Chamada de Reinício): O árbitro anuncia "Reset!" e o cronômetro de posse e a contagem de contatos de parede são reiniciados. A próxima infração de reinicialização resultará em uma penalidade de aviso de reinicialização.

Reset Warning (Aviso de Reinicialização): O árbitro anuncia "Reset!" e o cronômetro de posse e a contagem de contatos de parede são reiniciados. A próxima infração de reinicialização resultará em um pênalti.

Distraction, first in match (Distração, primeira na partida): A bola é concedida ao time não infrator para colocar de volta em jogo com um reinício em qualquer haste de defesa.

- Se considerado não intencional pelo árbitro: Advertência.
- Se um gol foi marcado pela equipe infratora: Gol anulado e Prêmio de posse na haste de 5 para o time adversário.
- Todos os outros casos: Continuar, Reiniciar ou Prêmio de posse na haste de 5.

Distraction, subsequent in match (Distração, subsequentes na partida): A critério do árbitro: Continuar, Reiniciar ou Premiação de Prêmio de posse na haste de 5, ou possível Pênalti.

Point award (Prêmio de ponto): O time não infrator recebe um ponto e o time infrator fica com o reinício.

Forfeit game (Perda do jogo): Quando o árbitro declara que o time infrator perdeu o jogo.

Forfeit match (Perda da partida): Quando o árbitro declara que o time infrator perdeu a partida.

Conduct Violation (Violação de Conduta): A critério do árbitro principal e de acordo com a gravidade da infração, qualquer penalidade desde uma advertência até a perda de um jogo ou partida. Além disso, por encaminhamento ao Diretor da Competição, expulsão do local do torneio ou multa.

Penalty Shot (Pênalti): Veja a seção de Pênaltis para detalhes.

5.1 – Penalty Shot (Pênalti)

Um árbitro pode conceder um pênalti por causa de uma infração da regra. Este é um único arremesso da haste de 3 feito por um jogador do time não infrator e defendido por um jogador do time infrator.

O jogador do time não infrator que executa o pênalti é aqui chamado de cobrador de pênaltis, e o jogador do time infrator que defende o pênalti é chamado aqui de defensor.

Em uma partida de Duplas Padrão, um jogador de cada time deve deixar a mesa antes da cobrança do pênalti. No entanto, os jogadores de cada time podem primeiro trocar de posição antes que os dois jogadores que não estão envolvidos no pênalti deixem a mesa.

A bola é colocada em jogo pelo cobrador de pênaltis para um chute direto na haste de 3 e a transição é realizada. Durante a cobrança do pênalti, todas as Regras Padrão da Partida estão em vigor.

Se a transição ou cobrança do pênalti resultar em um gol legalmente marcado, então o pênalti está completo e o ponto é marcado para o time que cobrou o pênalti.

O pênalti também está completo no caso de qualquer um dos seguintes resultados:

- Uma infração da regra com uma penalidade que não seja uma Advertência, cometida pelo cobrador do pênalti.
- A transição do cobrador de pênaltis vai para trás.
- Após a transição do cobrador de pênaltis.
 - a bola torna-se alcançável pela haste de 2 do defensor e, posteriormente, torna-se inalcançável à frente da haste de 2 do defensor.
 - a bola para de se mover.
 - a bola sai da mesa.

Quando o pênalti estiver completo, o árbitro pode informar que outras infrações do time infrator resultarão na perda da partida ou do jogo.

Após a conclusão do pênalti, os jogadores retornam à mesa. Em Duplas Padrão, qualquer time pode trocar de posição novamente.

Após os jogadores retornarem à mesa, o jogo é reiniciado da seguinte forma:

- Se o ponto foi marcado, o time infrator recomeça com um pontapé inicial.
- Se o ponto não foi marcado, reinicie do local da infração ou conforme especificado de acordo com as regras.

Regra: *Penalty shot limit:*

Não deve ser marcado três pênaltis em um jogo contra um time. O limite de pênaltis por jogo é de dois pênaltis.

Penalidade: Perda do jogo.

6 – DOCUMENTOS DE REGRAS ANTIGOS

Esta versão do SMR não pretende alterar as regras do jogo. Você encontrará um link para o documento regras antigas abaixo:

English: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf

Observação: Ainda sem tradução para o Português do Brasil.