

# REGRAS DE JOGO - EQUIPAS

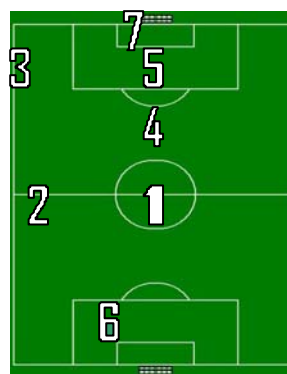
## 1. ELEMENTOS INTERVENIENTES

1.1. Directores e Delegados Desportivos que organizam as provas, árbitros que impõem as leis de jogo, duas equipas compostas no mínimo por quatro atletas e no máximo por seis e equipados de acordo com o estipulado pela ADEfacec. Uma mesa de matraquilhos com dimensões e outras características homologadas onde importa destacar que apenas a superfície de jogo, as tabelas, as balizas, a bola de jogo e os jogadores de jogo, constituem zona de jogo.

### 1.2. MARCAÇÕES NUMA MESA DE MATRAQUILHOS:

Legenda:

- 1 - Ponto Central
- 2 - Linha do Meio Campo
- 3 - Linha Lateral
- 4 - Arco Circulo da Grande Penalidade
- 5 - Grande Penalidade
- 6 - Linha de Baliza
- 7 - Área de Baliza



## 2. INÍCIO DO JOGO

2.1. O início do jogo é efectuado com moeda ao ar pelo árbitro ou entre os dois capitães de equipa para a escolha de campo (lado da tabela) ou bola. A equipa visitada será aquela que acertou no lado da moeda. O jogo iniciar-se-á pela equipa que ficou com a escolha da bola. Os atletas devem cumprimentar os seus adversários no início e no final de cada jogo (desportivismo).

2.2. Uma vez feita a escolha de campo ou de bola, esta decisão não poderá ser mudada.

2.3. O jogo terá o seu início oficial quando a bola de jogo estiver colocada no terreno de jogo.

2.4. A bola de jogo será a que for colocada pela organização na mesa de jogo. O jogo somente poderá ser disputado com a presença de um árbitro (este obrigatoriamente não tem de estar na mesa de jogo). Na defesa a bola somente poderá ser colocada pelos atletas que estão a jogar nessa posição e o mesmo se passa em relação aos atletas atacantes. A bola para ser bem aplicada na defesa terá de ser colocada numa das extremidades da linha de baliza.

2.5. Em caso de golo, a bola é repostada pelo atleta defensivo da equipa que sofreu o golo.

2.6. No caso de a bola sair para fora da mesa de jogo, esta será repostada na extremidade da linha de baliza da equipa que anteriormente sofreu um golo e terá de ser repostada pelo atleta defensivo da equipa. Caso aconteça na primeira bola de jogo, esta terá de ser colocada na baliza oposta à última reposição de bola. Para isto basta que a bola entre em contacto com um dos atletas ou na superfície externa da mesa de jogo.

2.7. Uma bola mal colocada não será válida, tendo de ser novamente reposta de forma correcta.

2.8. Em caso de dúvida ou de infracção duvidosa, os atletas devem parar o jogo e chamar o árbitro, antes de uma próxima jogada.

### **3. LIMITE DE TEMPO COM POSSE DE BOLA**

3.1. Após uma bola ser colocada na linha de baliza, as equipas têm vinte (20) segundos para a jogar para fora da sua área defensiva. No caso de esta tocar nos jogadores da equipa adversária, esta tem mais vinte (20) segundos, e assim sucessivamente.

3.2. Após a bola ter sido correctamente colocada em jogo, o atleta ofensivo só poderá ter a bola retida nos jogadores, o máximo de trinta (30) segundos. No caso de exceder este tempo será considerada uma atitude de anti-jogo, tendo o árbitro que marcar a respectiva falta, advertindo o atleta e colocar a bola numa das extremidades da linha de baliza da equipa adversária. O pedido do cronómetro só poderá ser efectuado pelo árbitro no caso de este achar que o jogo está a ser muito demorado e por intermédio da organização, caso, o jogo possa estar a interferir em possíveis atrasos para os próximos jogos.

### **4. BOLA MORTA**

4.1. Uma bola será declarada "bola morta" quando pára o seu movimento completamente, não estando ao alcance de qualquer jogador.

4.2. Na Defesa a bola será reposta pelo atleta defensivo na sua área, no Meio Campo a bola será ganha pela equipa contrária que fez a última reposição de bola e no Ataque a bola será ganha pela equipa adversária.

4.3. Toda a bola reposta terá de ser efectuada com a máxima garantia de que a equipa adversária está pronta para jogar. (esta regra rege-se não apenas a bolas mortas).

4.4. Uma bola que esteja a girar não é considerada bola morta. Esta para ser considerada tem de estar completamente parada.

4.5. Mexer bruscamente com os barões, arrastar ou levantar a mesa para a bola não parar, é considerada falta. A bola será reposta na linha de baliza da equipa adversária. O atleta será advertido pelo árbitro.

### **5. INTERVALO**

5.1. No final de cada set haverá um intervalo de três (3) minutos. Será autorizado aos atletas ou às equipas apenas um intervalo para cada uma das partes e somente no final de um set. O limite máximo de intervalo é de três (3) minutos. O intervalo apenas poderá decorrer durante este tempo limite, caso contrário, os atletas serão admoestados pelo árbitro.

5.2. Pedir intervalo, durante uma partida ou set, não é autorizado.

5.3. Durante os intervalos os atletas devem manter-se no local de jogo, sentando-se na sua mesa de apoio ao jogo. Contudo poderão ir ao WC, sem exceder o limite de tempo, mas sempre com a autorização do Árbitro ou Director Desportivo, caso contrário, poderão ser admoestados pelos mesmos.

5.4. No caso de uma equipa ou atleta exceder o limite de tempo, serão admoestados com cartão mediante o tempo da demora dos dois elementos da equipa, ou apenas para o atleta que excedeu o limite de tempo.

5.5. Um atleta ou uma equipa se abandonarem o jogo, serão excluídos automaticamente da competição. Em relação a um atleta, este poderá ser substituído. Em ambas as partes serão alvo de sanções disciplinares. Em caso de abandono, a equipa adversária vence o jogo pelo resultado máximo, em set's, partidas e golos.

5.6. Bebidas Alcoólicas -Nos intervalos, os atletas não poderão ingerir bebidas alcoólicas, caso contrário, serão admoestados pelo árbitro. No desenrolar dos jogos, os atletas só poderão ingerir água, sumos ou bebidas energéticas. Um atleta se apresentar sintomas de ter ingerido álcool em demasia, (estado de embriaguez) será severamente punido e automaticamente proibido de efectuar qualquer jogo.

5.7. Telemóvel -É expressamente proibido atender o telemóvel durante o jogo e tem de o ter desligado ou em silêncio. Não deverá estar na mesa de apoio ao jogo, caso contrário, será admoestado pelo árbitro.

5.8. Poderão levar para os jogos malas desportivas com os seus acessórios (toalhas para se limparem, luvas, equipamento alternativo) e bebidas energéticas.

## **6. MUDANÇA DE POSIÇÕES**

6.1. Só é permitida a troca de posições dos atletas (defesa -ataque e vice versa) no final de cada partida.

## **7. TROCA DE CAMPO (LADO DA TABELA)**

7.1. Em cada set, antes do reatamento do jogo, as equipas obrigatoriamente têm de trocar de campo, ou seja, trocam para o lado oposto da tabela em que iniciaram o jogo. Em caso de iniciarem o jogo sem trocarem de campo por esquecimento do árbitro e das equipas, o jogo continua como está e no final do set trocam de campo.

7.2. Após a troca de campo, a bola desta vez será da equipa adversária e assim sucessivamente.

## **8. BOLA ENTRA E SAI DA BALIZA**

8.1. Não é considerado golo e o jogo continua normalmente.

## **9. GIRAR E ROLAR OS JOGADORES EM CONTACTO COM A BOLA**

9.1. É ilegal. Se girar ou rolar os jogadores defensivos será automaticamente marcada uma Grande Penalidade. No caso de girar ou rolar os jogadores do meio

campo e os atacantes, em que este dê mais do que uma volta completa será marcado um Livre Directo. Girar e rolar os jogadores sem contacto com a bola, fica ao critério do árbitro (poderá advertir o atleta e/ou marcar a respectiva falta, esta no caso de ter sido efectuada com o propósito de destabilizar o adversário). Girar ou rolar o Guarda-Redes, será marcado uma Grande Penalidade. Contudo os atletas poderão jogar a bola com a cabeça e fazer fintas com a mesma.

## **10. TOCAR NOS BARÕES DOS ADVERSÁRIOS**

10.1. No caso de ser propositado o atleta será expulso do jogo, admoestado com o cartão vermelho, havendo lugar á marcação de um Penalty. No caso de ser despropositado será marcada a respectiva falta, Livre Directo e cartão amarelo. É proibido um atleta colocar as mãos nos barões do seu atleta de equipa, caso contrário, será advertido pelo árbitro, marcada a respectiva falta, ficando ao critério do mesmo se é falta para Grande Penalidade ou para Livre Directo.

## **11. METER A MÃO DENTRO DA BALIZA PARA EVITAR GOLO**

11.1. O atleta que cometer a infracção será expulso do jogo com cartão vermelho, sendo marcado uma Grande Penalidade.

11.2. O árbitro coloca a bola no ataque da equipa prejudicada, e a equipa adversária só poderá defender o remate com o guarda-redes. Os jogadores da defesa têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas.

## **12. LIVRE DIRECTO**

12.1. A bola será colocada pelo árbitro, no meio campo, perto do jogador de campo que irá converter o livre. O jogador de campo será escolhido pela equipa que irá converter o mesmo.

12.2. O atleta que converter o livre só o pode marcar com a autorização do árbitro.

12.3. Os jogadores do meio campo da equipa adversária têm de estar bem levantados, só podendo intervir a defesa e o guarda-redes. Os atacantes da sua equipa também devem de estar bem levantados. O livre tem de ser marcado em direcção à baliza adversária, não podendo passar a bola para os atacantes nem dar mais um toque na bola, caso contrário, será falta. A bola será reposta na baliza adversária.

## **13. SUBSTITUIÇÕES -UMA EQUIPA PODE SUBSTITUIR UM ATLETA NOS SEGUINTE CASOS:**

13.1. Entrar para o lugar de um companheiro que foi advertido com cartão vermelho.

13.2. Substituir um companheiro lesionado. Este não poderá jogar mais neste jogo, devido à sua lesão contraída no mesmo.

13.3. Durante o set e no final do set. Só é permitida uma substituição para cada equipa, e apenas poderá ser substituído um atleta por equipa.

13.4. Os atletas suplentes ficarão fora do recinto de jogo. Não poderão falar com os colegas de equipa nem se pronunciar sobre qualquer problema decorrente no jogo (somente no intervalo e fora do recinto de jogo). Para haver substituição os atletas a serem substituídos têm que pedir autorização ao árbitro. No caso de o árbitro não tomar conhecimento da substituição, o atleta que entrou será advertido com cartão amarelo.

13.5. Uma equipa poderá levar todos os seus cinco (5) elementos para a prova, mas para cada jogo, poderá apenas inscrever quatro (4) atletas e efectuar uma substituição no final de cada set.

#### **14. ASSISTÊNCIA MÉDICA**

14.1. No caso de ser necessária a assistência médica, o jogo deverá ser parado com a autorização do árbitro, e ser prestada a devida assistência.

14.2. Se a lesão persistir terá de ser substituído. Este não poderá voltar a jogar neste jogo.

14.3. Em caso de substituição, se a equipa não tiver mais nenhum atleta, perde automaticamente o jogo.

#### **15. ALTERAÇÕES PARA A MESA**

15.1. As mesas de jogo têm de ser homologadas pela ADEfacec.

15.2. Um atleta não pode limpar o suor á mesa com as mãos, ou cuspir para o chão, ou outra qualquer substância nas mãos e esfregar nas mesas ou punhos.

15.3. É ilegal o uso de produtos nas mesas de jogo e nas mãos, que não sejam autorizados pela ADEfacec.

15.4. É permitido o uso de luvas e fitas próprias, tendo estas de ser autorizadas pela ADEfacec.

15.5. As bolas poderão ser mudadas apenas por outras da ADEfacec e nunca pelas das equipas que possam ter em sua posse.

15.6. A bola que está em jogo só pode ser trocada com autorização do árbitro.

#### **16. PRÁTICA**

16.1. Qualquer brincadeira colocará em causa o aquecimento. Depois de entrarem para o recinto, os atletas devem ser desportistas, responsáveis e profissionais.

16.2. É expressamente proibido jogar apenas com uma mão. Corre o risco de ser admoestado pelo árbitro.

16.3. Depois de uma bola ser colocada na linha de baliza e o atleta falhar o remate, o passe ou o chuto, esta terá de ser devolvida ao mesmo, mas somente pela primeira vez. Na segunda tentativa se falhar, o adversário pode inclusive marcar golo. O jogo continua após este falhanço. Contudo, o atleta se falhar o remate, o passe ou o chuto mas tocar na bola, mesmo que seja da primeira vez esta é válida.

16.4. Caso uma bola entre indevidamente numa das balizas, o árbitro procederá á reposição de uma nova bola de jogo.

16.5. Caso um atleta por qualquer motivo e sem autorização do árbitro pegue na bola de jogo com a mão para a retirar, será automaticamente advertido pelo árbitro e punido pelo mesmo. Será marcada uma Grande Penalidade.

16.6. Uma bola que esteja encostada à tabela e os atletas façam com o propósito de a atracar contra a mesma de modo a que esta seja disparada rapidamente, serão advertidos com cartão amarelo e falta. A bola será colocada na linha de baliza da equipa adversária.

## **17. LINGUAGEM**

17.1. Qualquer gritaria ou sons durante a partida ou de natureza entusiástica, que não sejam com o maior rigor desportivo, serão advertidos pelo árbitro.

17.2. Neste ponto prevalece também a regra para os espectadores.

17.3. Os atletas das equipas poderão falar entre ambos com o maior e devido respeito, mas nunca com os atletas das equipas adversárias.

17.4. Não está permitido aconselhar nenhum atleta ou equipa durante a partida. Se depois de pedido ao espectador, pelo árbitro ou director, o mesmo continuar a incorrer nessa atitude anti desportiva, a organização deverá solicitar que abandone a área de jogo.

17.5. As equipas/atletas não poderão discutir com o árbitro, ou com os adversários, sob pena de serem penalizados pelo mesmo e pela ADEfacec.

## **18. FESTEJO DE GOLOS**

18.1. É permitido às equipas o festejo de golos, mas sempre com o maior respeito pelo adversário.

18.2. Em casos anormais, em que não seja correcta a conduta desportiva, os atletas serão advertidos pelo árbitro.

## **19. MOVIMENTOS CONSTANTES E BRUSCOS COM OS BARÕES**

19.1. É expressamente proibido. Efectuar movimentos constantes e bruscos com os barões é considerada falta e marcado o respectivo Livre Directo, sendo o atleta que cometeu a infracção, advertido pelo árbitro.

19.2. No caso de o atleta levantar a mesa ou arrastar a mesma propositadamente, o árbitro terá de o advertir com extremo rigor e sancionar o mesmo com a marcação de uma Grande Penalidade. Em caso de ser despropositado, o atleta terá de ser advertido pelo árbitro.

19.3. Quando um atleta atacante tiver em sua posse a bola, os atletas adversários não podem fazer quaisquer movimentos, muito menos constantes e bruscos contra a tabela caso contrário, serão advertidos pelo árbitro e punidos com a marcação de uma Grande Penalidade.

## **20. AQUECIMENTO**

20.1. As equipas têm direito a três (3) minutos para aquecimento, antes do início do seu primeiro jogo.

20.2. Terá sempre que decorrer no período de tolerância de dez (10) minutos.

20.3. Se a equipa chegar e não se apresentar até no mínimo cinco (5) minutos antes de terminar o período de tolerância, perde o direito ao aquecimento.

## **21. FALTAS DE COMPARÊNCIA**

21.1. Considera-se falta de comparência, não estar presente à hora marcada para o jogo ou após a sua chamada, ou apresentar-se apenas com um atleta.

21.2. A equipa perderá o jogo pelo resultado máximo em partidas, golos e set´s.

21.3. Em ambos os casos se o fizer por conduta anti desportiva ou por alegado favorecimento, a organização desportiva terá que remeter à Direcção e estes por sua vez, pronunciarem-se sobre este assunto. No caso de faltarem as duas equipas, estas por sua vez serão desclassificadas e sem qualquer pontuação.

## **22. HORÁRIOS**

22.1. As equipas têm dez (10) minutos de tolerância após a sua chamada e hora de jogo.

22.2. Caso a equipa não se apresente dentro da hora de jogo e tolerância estabelecida, passará a disputar o seu apuramento/torneio com uma derrota.

## **23. DISCIPLINA**

23.1. O regulamento disciplinar utilizado será o da ADEfacec, com poderes para o fazer cumprir em caso de faltas, cuja natureza e conseqüente punição esteja perfeitamente definida naquele.

23.2. O Director Desportivo poderá e tem o direito de desclassificar de uma competição, qualquer atleta ou equipa com a conseqüente perda de direito ao prémio, por conduta anti desportiva ou por uso de tácticas que vão em detrimento da prova.

## **24. BOLETIM DE PROTESTO**

24.1. No caso de um atleta ou uma equipa querer efectuar um protesto junto da ADEfacec terá que preencher o Boletim do mesmo e fazê-lo em 24 horas após o ocorrido, juntamente com a quantia de 50,00 €, caso contrário não será válido, em qualquer dos casos. No caso de ser dada razão a quem efectuou o protesto, a quantia será reembolsada.

## **25. FUNCIONAMENTO DAS MESAS DE MATRAQUILHOS**

25.1. Qualquer problema na mesa de jogo relativamente ao seu funcionamento, a organização deverá ser imediatamente informado, para proceder à resolução do problema.

## **26. RELÓGIO DIGITAL**

26.1. Os clubes e a ADEfacec deverão ter um relógio digital em todas as competições, quer regionais, distritais ou nacionais.

26.2. O relógio digital é para evitar problemas devido aos atrasos de horário que possam existir.

A ADEfacec vem por este meio explicar-lhes o porquê de não ser tolerado os atrasos de horário, para evitar problemas:

- Uma equipa chega ao recinto de jogo atrasada, já passa da hora estabelecida e tolerância dada pela ADEfacec, a equipa tem de perder obrigatoriamente;
- Se a ADEfacec deixasse que essa equipa jogasse, não estava a ser correcta com as outras equipas, parcial e organizada devido aos horários estabelecidos;
- A ADEfacec tem responsabilidade com as outras equipas, porque se todas se atrasassem os jogos ficariam mais tardios e desorganizados;
- Uma equipa chega atrasada, pergunta à organização se pode jogar, e esta diz que sim. É um erro de todo o tamanho, pois se a outra equipa se recusar a jogar e com toda a razão, estes ficariam zangados com a outra porque não jogam, criando-se um mau estar entre as equipas e um mau ambiente para a prova;
- Se a organização disser que não, a equipa adversária dissesse que sim, ai a equipa que chegou atrasada não ficaria contente com a ADEfacec;
- Para evitar estes atrasos, têm que se cumprir os horários com rigor, até para não atrasar a própria prova;
- Passando um minuto da tolerância estabelecida, a equipa perde o jogo;
- Era mau se uma equipa tivesse jogo às 21 horas e começasse a jogar às 22 horas. Ficariam à espera e isso em competição não pode acontecer;
- Nos clubes os Delegados Desportivos devem atribuir e agir de forma com as normas estabelecidas pela ADEfacec.

## **27. COIMAS ATRIBUÍDAS A EQUIPAS PELA ATRIBUIÇÃO DE CARTÕES:**

- Cartão Amarelo -1,00 €
- Cartão Vermelho -5,00 € a 50,00 €, dependendo sempre da gravidade com que foi admoestado.

27.1. Um atleta sendo admoestado com dois cartões amarelos, será penalizado de seguida com o cartão vermelho (exclusão do jogo). Vermelho Directo poderá ser aplicado, em caso de extrema gravidade.

## **28. FOLHA DE JOGO**

28.1. No final do jogo, os capitães de equipa devem assinar a folha de jogo e o capitão da equipa vencedora deve entregar a mesma na mesa da organização, entregá-la ao árbitro ou ao Delegado Desportivo. A folha de jogo será preenchida pelo árbitro no início e no decorrer do jogo.

29. RESULTADO -Refere-se ao número de partidas ganhas e perdidas. O máximo será de 4 partidas ganhas por set. Refere-se ao número de set´s ganhos e perdidos, que será no máximo de 3 set´s e refere-se ao número de golos marcados e sofridos, sendo o máximo de 5 golos por partida.

### **30. GRANDE PENALIDADE –PENALTY**

30.1. A bola será colocada pelo árbitro, na frente de ataque, alinhada com a marca de grande penalidade, perto do jogador de campo que irá converter o Penalty. O jogador de campo será o do meio do trio atacante.

30.2. O atleta que converter o Penalty só o pode marcar com a autorização do árbitro.

30.3. Os jogadores da defesa da equipa adversária têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas, só podendo intervir o guarda-redes.

30.4. Na marcação do Penalty, o atleta não pode fazer fintas, mas pode fazer simulações sem tocar na bola, a não ser apenas para efectuar o remate.

30.5. O guarda-redes pode efectuar movimentos, desde que estes não sejam bruscos caso contrário, será novamente repetido o Penalty.

30.6. Depois de o árbitro dar a ordem para a marcação da Grande Penalidade, o atleta tem dez (10) segundos para o fazer, caso contrário, é assinalado falta e a bola será repostada na baliza adversária.

30.7. A bola tem de estar completamente parada para que possa ser marcado a Grande Penalidade. Se esta se mexer, terá de ser repetida, mesmo em caso de golo. Se ao marcar a Grande Penalidade tocar mais que uma vez na bola, é falta. A bola será repostada na baliza adversária. Caso a bola não fique parada no local de grande penalidade esta poderá ser efectuada no campo do adversário. Após a marcação da grande penalidade, caso a bola não entre na baliza, o jogo procede até à próxima paragem. Feito o golo, troca de campo novamente.

### **31. ATLETA CAPITÃO**

31.1. O capitão é o atleta responsável pela sua equipa em jogo. O uso da braçadeira é autorizada e recomendada pela ADEfacec mas, é opcional.

### **32. EM CASOS OMISSOS A ADEfacec É SOBERANA.**

**NOTA: Fonte da Federação Portuguesa de Matrecos, [www.FPM.pt](http://www.FPM.pt).**