

Regras Subbuteo (PT)

Regras do Jogo

Posse de Bola

- 1.2. Nenhuma figura poderá jogar a bola mais de três vezes consecutivas, a não ser o goleiro.
- 1.3. Apenas a figura jogada da equipa atacante pode entrar em contacto com a bola. Qualquer contacto com a bola por uma figura da mesma equipa contra a bola.
A acontecer esta situação, a equipa defensora pode reclamar "BACK" e a bola mudará de posse.



Pontapé de saída

- 2.1. No pontapé de saída, cada equipa deve ter pelo menos, três figuras a uma distância mínima de 25 mm do círculo central. A equipa defensora não poderá ter figuras dentro do círculo central.
- 2.2. As figuras devem estar espaçadas entre si pelo menos 25 mm, no pontapé de saída.
- 2.3. A figura que executa o pontapé de saída, deve impulsionar a bola para o meio do campo. A bola não pode ser jogada diretamente para o meio do campo. A bola até que esta seja jogada por outra figura da mesma equipa.
- 2.4. A equipa atacante continuará a jogar a bola até que:
 - 2.4.1. A figura falhe a bola;
 - 2.4.2. A bola seja interceptada por uma figura adversária parada;
 - 2.4.3. A bola saia do terreno de jogo;
 - 2.4.4. Seja cometida uma falta;
 - 2.4.5. Seja marcado um golo.

Intercepção

- 3.1. A última figura a interceptar (tocar) na bola é considerada na posse desta, (Regra 4).
- 3.2. Posse depois duma defesa do guarda-redes: Quando o guarda-redes faz uma defesa, a posse da bola pertence à equipa defensora, já que o guarda-redes foi a última figura a tocar a bola.
- 3.3. Se um remate à baliza for defendido pelo guarda-redes e depois a bola ressaltar para fora da baliza, a posse de bola e poderá mesmo marcar golo.
- 3.4. Quando duas figuras de equipas diferentes tocam a bola ao mesmo tempo, a posse da bola pertence à equipa que a tocou primeiro. No entanto, depois da jogada, a bola pertence à equipa adversária já que terá tocado a bola.

Movimentos defensivos

- 4.1. A equipa defensora poderá alternar movimentos defensivos, com as jogadas a serem feitas para trás (isto é, jogadas que a equipa atacante joga para a bola, mas a equipa atacante não necessita esperar a bola para seguir-se imediatamente à última jogada atacante).
- 4.2. Se, ao fazer um movimento defensivo, a equipa defensora toca a bola ou quer voltar a jogar, poderá reclamar "BACK".
Se reclamar "BACK", as figuras e a bola serão recolocadas nas suas posições iniciais e o jogo recomeçará desse ponto.

NOTA: Se acontecer uma situação confusa que não imputável a qualquer das equipas, o árbitro poderá interromper o jogo e recomeçá-lo desse ponto. A equipa atacante manterá a posse de bola.



Pontapé de Baliza

- 5.1. Um pontapé de baliza é atribuído à equipa defensora quando a bola ultrapassa a linha de baliza jogada por uma figura ou pelo guarda-redes da equipa atacante.
- 5.2. O pontapé de baliza poderá ser forçado desde que as figuras atacantes e defensoras estejam fora da zona de remate antes da jogada ser efectuada.
- 5.3. No pontapé de baliza, cada jogador poderá recolocar (à mão) todas as suas figuras.

- 5.4. Um período razoável de tempo deve ser concedido para recolocar as figuras e tentar retardar o jogo, caso em que o árbitro deverá ordenar o recomeço imediato do jogo.
- 5.5. A bola deve sair da grande área na marcação do pontapé de baliza; caso contrário, o jogo continua.
- 5.6. A bola poderá viajar para qualquer zona do campo.
- 5.7. Se, directamente da marcação do pontapé de baliza, a bola entrar na baliza sem tocar no guarda-redes, o jogo continua e a equipa defensora ganha o pontapé de baliza.
- 5.8. O guarda-redes extra poderá marcar o pontapé de baliza, desde que o guarda-redes principal não esteja a jogar o pontapé de baliza, aplica-se a Regra 13.11.
- 5.9. A figura que executou o pontapé de baliza não poderá voltar a jogar a bola até que a bola tenha sido tocada por outra figura.



Lançamento Lateral

- 6.1. Um lançamento é concedido quando a bola ultrapassa completamente a linha lateral.
- 6.2. O lançamento deve ser executado do ponto onde a bola ultrapassou a linha lateral.
- 6.3. A equipa que beneficia do lançamento deve escolher uma figura para a substituir. O jogo continua com o movimento livre, prioridade para a equipa atacante. Não é permitido tocar noutra figura antes de tocar a bola.
- 6.4. A bola é colocada em cima da linha, metade de cada lado da linha, e a figura (ou o guarda-redes) é colocada em cima da parte da linha, antes, durante ou depois de jogar a bola. Se isso acontecer, o lançamento é executado novamente. Se, no momento, a figura que fez o lançamento bate na vedação antes de pisar a linha lateral, o jogo continua no ponto onde o lançamento foi executado e o jogo continua. Ver Regra 6.7.
- 6.5. A figura que faz o lançamento não poderá voltar a jogar a bola até que esta tenha sido tocada por outra figura.
- 6.6. Depois do lançamento, a figura que executou deve ser colocada em cima da linha lateral.
- 6.7. Se o lançamento for mal executado, antes de qualquer outro procedimento, a bola é colocada em cima da linha lateral a 90 mm de distância da linha, frontalmente ao local do lançamento.
- 6.8. FORÇAR UM LANÇAMENTO:

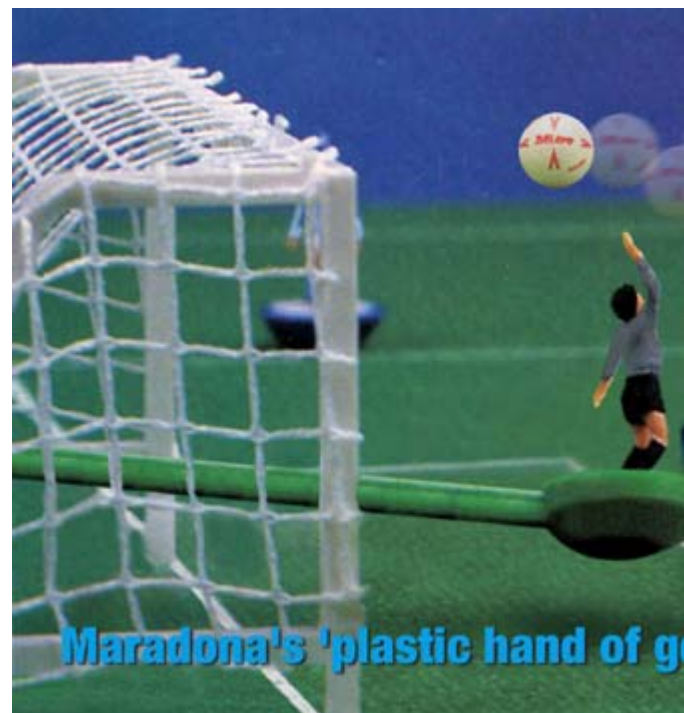
- 6.8.1. O lançamento poderá ser forçado desde que a bola e as figuras defensora e de campo antes da jogada ser efectuada, e a bola atravesse a linha lateral dentro dos limites do campo.
- 6.8.2. Quando a bola ressalta no guarda-redes ou no seu cabo e sai pela linha lateral, o jogo continua.
- 6.8.3. O lançamento poderá ser forçado, quando de um remate à baliza, desde que a bola não tenha sido tocada por uma figura atacante no meio campo adversário.
- 6.9. FORA DE JOGO NOS LANÇAMENTOS:
Quando o lançamento é efectuado e a bola pára, um movimento para uma posição diferente da que executou o lançamento. Contrariamente à Regra 4, à equipa defensora não será permitido tocar a bola antes que seja tocada pela equipa atacante.

Pontapé de canto

- 7.1. Um pontapé de canto é assinalado quando:
- 7.1.1 A equipa atacante joga a bola para fora, pela sua própria linha final.
- 7.1.2 A bola é “forçada” contra uma figura defensora, estando esta e a bola na zona do campo adversário, e a bola sai pela linha final. Se estas condições não forem satisfeitas, o jogo continua.
- 7.2. Um golo pode ser marcado directamente da marcação de um canto.
- 7.3. A bola deve ser colocada no quarto de círculo do lado onde a bola atravessou a linha final.
- 7.4. A figura que marca o canto não poderá voltar a jogar a bola até que esta seja tocada por uma figura da equipa atacante.
- 7.5. A figura que irá marcar o canto será colocada no local da marcação de um canto, com prioridade para a equipa atacante. Não é permitido tocar noutra figura, por exemplo, o guarda-redes.
- 7.6. A figura que vai executar o pontapé de canto pode vir de qualquer parte do campo.
- 7.7. Na marcação de um canto, não poderá haver figuras defensoras dentro de um círculo de 10 metros.
- 7.8. FORA DE JOGO NOS CANTOS: quando o canto é marcado e a bola pára, um movimento para a figura que marcou o canto: mas, contrariamente à Regra 4, à equipa defensora não será permitido tocar a referida figura. Entretanto, pode ser feito um remate para golo enquanto a bola estiver no círculo de 10 metros.
- 7.9. Qualquer das mãos pode ser usada para marcar o canto e a jogada seguinte, desde que a bola não tenha sido tocada por uma figura defensora. Qualquer bola atrasada pela linha final pela equipa defensora concede canto livre.

Marcação de Golos

- 8.1. Antes de um remate à baliza, a bola deve estar **completamente** dentro da área.
 - 8.2. A figura que remata à baliza deve estar **completamente** dentro do meio campo.
 - 8.3. Se a bola entra na baliza e a regra 8.1 não foi respeitada, é concedido um pontapé de baliza.
 - 8.4. A bola deve ultrapassar **completamente** a linha de golo para que seja considerado gol.
 - 8.5. A figura deve ser jogada correctamente.
 - 8.6. A bola pode ser jogada em movimento para rematar à baliza.
 - 8.7. A equipa atacante não precisa de esperar que o guarda-redes esteja preparado para a bola.
 - 8.8. A equipa atacante não precisa de esperar pelos movimentos defensivos da equipa adversária.
 - 8.9. AUTO-GOLO:
 - 8.9.1. Qualquer bola atrasada pela equipa atacante para a sua baliza do seu próprio meio campo é considerada gol.
 - 8.9.2. Se a bola for atrasada do meio campo adversário e entrar na própria baliza é considerado gol.
 - 8.10. Qualquer bola introduzida na baliza pelo guarda-redes, depois da bola estar por fora da baliza, é considerado gol.
 - 8.11. Qualquer bola que ressalte do guarda-redes ou dos postes de baliza adversária e entrar na baliza é considerado gol.
- um pontapé de baliza.



Faltas e Livres

- 9.1. Se uma figura atacante, ao ser jogada, toca numa figura defensora antes de ir para o local da falta.
- 9.1.1. Fora da área de remate, é livre indirecto.
- 9.1.2. Dentro da área de remate, é livre directo.
- 9.1.3. Na grande área, é grande penalidade.
- 9.2. Para os livres directos e indirectos, a figura que marca o livre pode ser tido como autorizado a **dois movimentos livres**, com prioridade, para a equipa atacante (veja tabela 1).
- 9.3. Se uma figura bate no poste de uma baliza, ressalta para dentro do campo de jogo, concedida falta e o jogo prossegue normalmente.
- 9.4. Se a mão de um jogador evitar que a bola entre na sua baliza e se o árbitro considerar que a bola não entrou, será marcado um pontapé livre.
- 9.5. Se um jogador tocar a bola com a mão, será marcado um pontapé livre no local onde ocorreu a infracção.
- 9.5.1. Fora da área de remate, é livre indirecto.
- 9.5.2. Dentro da área de remate, é livre directo.
- 9.5.3. Na grande área, é grande penalidade.
- 9.6. Se o jogador obstruir o seu adversário, à sua volta da mesa, um pontapé livre será marcado no local da obstrução.
- 9.6.1. Fora da área de remate, é livre indirecto.
- 9.6.2. Dentro da área de remate, é livre directo.
- 9.6.3. Na grande área é grande penalidade.
- 9.7. Se um jogador coloca ambas as mãos dentro de campo. Será marcado um livre indirecto no local da infracção. No entanto, o jogador pode assegurar o seu guarda-redes e jogar outra figura.
- 9.8. Se uma figura atacante é jogada para a bola (directamente) 4 vezes consecutivas, a bola foi jogada a 4ª vez.
- 9.9. A punição do fora de jogo é um **livre indirecto** no local onde a figura se encontra.
- 9.10. Se a figura que marca o pontapé de saída tocar segunda vez na bola antes de ser jogada, será marcado um **livre indirecto** no local onde se encontrava a figura "faltosa". Esta regra também se aplica a pontapés livres, pontapés de baliza ou grandes penalidades.
- 9.11. Fora da área de remate é livre indirecto.
- 9.11.1. Num pontapé livre não poderá haver figuras defensoras num raio de 90mm da bola.
- 9.11.2. Num livre directo, a equipa defensora poderá colocar (à mão) uma barreira a 10m das figuras defensivas a que um pontapé livre dá direito. A equipa atacante tem prioridade para ultrapassar a barreira.
- 9.12. Uma figura deitada é considerada uma figura normal, para efeitos de posse de bola.

9.13. Nos movimentos livres, não é permitido bater em qualquer figura própria ou adversária.

Grande Penalidade

- 10.1. Na marcação de uma grande penalidade, a base do guarda-redes deve tocar a bola. Se o guarda-redes não puder tocar a bola, a grande penalidade não poderá ser marcada. Se o guarda-redes não puder tocar a bola, a grande penalidade não poderá ser marcada. Se o guarda-redes não puder tocar a bola, a grande penalidade não poderá ser marcada.
- 10.2. O jogador que executa a grande penalidade, após colocar a figura que vai marcar a grande penalidade, deve autorizar a marcação. Depois disso, a grande penalidade deve ser marcada sem perdas de tempo.
- 10.3. Todas as figuras, excepto o guarda-redes e a figura que executa a grande penalidade, devem estar dentro da área de remate. A grande penalidade será marcada da respectiva marca. Situada a 130mm da linha de remate.
- 10.4. Depois da figura ter sido impelida para a bola e esta ter sido tocada, a grande penalidade é considerada marcada e o jogo prossegue normalmente.

Fora-de-jogo

- 11.1. Uma figura está em posição de fora de jogo se está perto da linha final adversária e:
 - 11.1.1. A figura está fora da área de remate; ou
 - 11.1.2. Existem pelo menos, duas figuras adversárias entre a referida figura e a linha final adversária. A figura deve estar dentro da área de remate para que a equipa defensora possa reclamar fora de jogo.
- 11.2. Uma figura numa posição de fora-de-jogo (como na Regra 11.1) não o estará realmente, se estiver dentro da área de remate (excluindo o guarda-redes). A figura estará em fora-de-jogo, mesmo que a bola não lhe tenha sido tocada.
- 11.3. Uma figura numa posição de fora de jogo não o estará realmente, se receber a bola directamente do guarda-redes, se não houve um passe para a frente da sua própria equipa.
- 11.4. Uma figura em posição de fora-de-jogo, pode ser jogada para a bola.
- 11.5. Nenhuma figura está em posição de fora-de-jogo imediatamente a seguir à bola ser jogada para a frente, após um lançamento lateral. Duas jogadas, incluindo a marcação dos referidos livres, têm que ser jogadas antes de a bola estar em jogo.
- 11.6. Uma figura numa posição fora-de-jogo poderá ser movimentada para um posição dentro da área de remate, desde que pedir autorização do árbitro. As seguintes regras são aplicadas:
 - 11.6.1 O jogador que faz pedido de autorização tem que estar na posse de bola.
 - 11.6.2 A figura movimentada para uma posição em jogo não poderá tocar nenhuma outra figura antes de a bola ser jogada para a frente.

- 11.6.3 A figura não poderá tocar na bola.
- 11.6.4 O movimento deve seja tal que a figura viaje o mais paralelo possível à linha de meio campo.
- 11.6.5 A figura não poderá ultrapassar a linha de meio campo.
- 11.6.6 Apenas será autorizada uma tentativa para o movimento.
- 11.6.7 Apenas dois movimentos serão permitidos por cada jogada em posse de bola.

Qualquer infracção a estas regras resulta na perda do movimento e a figura (e a bola se for caso contrário) é colocada no ponto onde a bola se encontra quando o movimento é iniciado.

11.7. Por cada movimento “em jogo” feito pela equipa atacante a equipa defensora não pode marcar a figura atacante. Este movimento “de marcação” não pode ser utilizado para quadrar o movimento.

11.8. Depois da marcação de um pontapé de canto ou lançamento lateral, a figura é colocada imediatamente depois da marcação. Este movimento é conhecido por “movimento para a frente”. A equipa defensora, contrariamente às Regras 4 e 11.7, não tem direito a um movimento para a frente.

Figuras fora de campo

12.1. Uma figura pode sair do campo após ter sido jogada e regressar a este para a bola estar em jogo, a menos que a bola esteja em vedaçao ou em qualquer outro acessório. Se isto acontecer, a figura deve ser recolocada no ponto onde a bola se encontra quando o movimento é iniciado e a posse da bola passa para a equipa adversária.

12.2. Uma figura que, depois de tocar na bola sai do campo, poderá ser colocada no ponto onde a bola se encontra quando o movimento é iniciado, desde que não tenha saído do pano de jogo ou batido na vedaçao ou em qualquer outro acessório.

12.3. Uma figura que entre numa baliza, quer seja uma figura atacante ou defensora, não pode ser colocada no ponto onde a bola se encontra quando o movimento é iniciado, mas junto a esta.

12.4. Uma figura que saia do campo e que não esteja sujeita às regras 12.1, 12.2 e 12.3, não pode ser colocada no ponto onde a bola se encontra quando o movimento é iniciado, mas no ponto onde a atravessou. Para figuras que ressaltem num poste, ver Regra 9.3; para figuras que saiam do campo, ver Regra 9.4.

O Guarda-redes

13.1. O guarda-redes e o seu cabo são como um todo, e qualquer parte deste pode ser tocada por qualquer jogador. O guarda-redes não pode conceder um pontapé de canto ou um lançamento lateral.

- 13.2. O guarda-redes deve estar sempre preparado durante o jogo. Nenhum obstáculo
- 13.3. Normalmente, não existem faltas sobre o guarda-redes, mas a equipa defensora está ameaçada pela equipa atacante. Qualquer **figura atacante** que se encontra na área do guarda-redes
- 13.4. Quando um jogador tenta recolocar o guarda-redes e a bola toca na sua mão, o jogo continua
- 13.5. Se o guarda-redes ou o seu cabo, tocam a bola fora da sua área, esteja ou não a bola na área, o jogo continua
- 13.6. O guarda-redes não poderá ser agitado rápida e inopinamente, tanto no ar como no chão (“bilhar”).
- 13.7. O cabo do guarda-redes não poderá levantar a rede da baliza.
- 13.8. O guarda-redes não poderá estar levantado da superfície do campo, antes de um remate.
- 13.9. Antes de um remate, o guarda-redes não poderá ser inclinado mais de 45 graus para a frente.
- 13.10. POSSE DE BOLA DEPOIS DE UMA DEFESA

Quando o guarda-redes faz uma defesa, a posse de bola passa para a equipa defensora.

13.11. O GUARDA-REDES EXTRA:

- 13.11.1 O guarda-redes de cabo poderá ser substituído por um guarda-redes extra usado para executar pontapés de baliza e jogar a bola fora da área do guarda-redes e da área do guarda-redes e da área atrás desta, fora do campo, e daí ser jogado. O guarda-redes extra só pode ser usado pela equipa que tem a posse da bola.
- 13.11.2 Quando o guarda-redes extra é usado, o guarda-redes de cabo deve ser substituído imediatamente.
- 13.11.3 Depois da marcação do pontapé de baliza, o guarda-redes extra deve ser jogado para fora do campo. Caso contrário, será aplicada a Regra 13.11.5.
- 13.11.4 Uma vez dentro de campo, o guarda-redes extra fica sujeito às regras da bola (mas excluindo o pontapé de baliza - veja Regra 13.11.3), a equipa que usa o guarda-redes de cabo não poderá ser recolocado na baliza até que a equipa atacante tenha utilizado o guarda-redes extra. Durante este período, a equipa atacante poderá rematar para a baliza deserta. A equipa defensora não poderá jogar a bola, a equipa atacante deve esperar que o guarda-redes de cabo da equipa defensora prossiga e antes de rematar à baliza. Se durante as referidas 3 jogadas, a equipa defensora o guarda-redes de cabo da equipa defensora poderá regressar imediatamente à baliza.
- 13.11.5 Se o guarda-redes extra está em jogo e o guarda-redes de cabo faz de qualquer forma um gol, **golos são aplicadas** neste caso.
- 13.11.6 O guarda-redes extra deve manter-se suficientemente afastado do campo.

- 15.2. O guarda-redes não necessita ficar sobre a linha de golo, mas as restantes regras aplicam-se.
- 15.3. Os remates à baliza serão controlados pelo árbitro e deverão ser aplicados os seguintes procedimentos:
 - 15.3.1. O árbitro escolherá a baliza a ser usada.
 - 15.3.2. Todas as figuras excepto o guarda-redes e as figuras que irão ser usadas no remate serão colocadas fora do campo.
 - 15.3.3. Um sorteio por moeda ao ar decidirá qual a equipa a efectuar os remates e os remates serão efectuados em ordem de número de jogadores; só depois a outra equipa efectuará os seus remates.
 - 15.3.4. Antes do remate ser efectuado, o guarda-redes anunciará que está preparado para ser executado sem perdas de tempo. A equipa que marcar mais golos será a vencedora. Os remates efectuados pelo guarda-redes, não são consideradas.
- 15.4. Se no final ainda se mantiver o empate, a cada equipa efectuará um igual número de remates. Estes remates serão feitos alternadamente e apenas um de cada vez.