

1. Regras do subbuteo

1. Manipulação das figuras de jogo

1.1- Movimento

1.1.1-O movimento deve ser feito com a unha do dedo indicador e somente na base da figura.

1.1.2- A figura jogada deve deixar instantaneamente a unha do dedo usado. A mão do jogador não se pode mexer durante o movimento.

1.1.3-É considerado movimento quando o jogador toca em qualquer parte de qualquer figura.

1.2- Movimento ilegal

1.2.1-Nenhum jogador pode movimentar uma figura de jogo, se o jogador não está autorizado a fazer o movimento, se a figura de jogo está deitada ou presa.

1.3- Posição do jogador

1.3.1-Enquanto os jogadores, com uma mão, movimentam as figuras, podem tocar na barreira do campo ou no campo, mas fora da área de jogo, de modo a manter o equilíbrio. Mas nenhum jogador pode:

a) Colocar a mão sobre a área de jogo enquanto joga, mesmo que a mão que joga esteja fora da área de jogo. No entanto alguns jogadores trocam de mão enquanto jogam, mas deve haver pelo menos um instante que claramente as duas mãos não estão simultaneamente na área de jogo.

b) Apoiar ou empurrar a mesa de jogo de modo a destabilizar.

1.3.2-Os jogadores podem usar o guarda-redes e movimentar ao mesmo tempo.

1.4- Envernizar as figuras de jogo

1.4.1-As bases da figura podem ser envernizadas com qualquer produto desejado. O envernizamento pode ocorrer antes do jogo ou durante o intervalo.

1.4.2-Desde que o jogo não seja interrompido ou atrasado as figuras podem ser envernizadas durante o jogo em algumas situações em que o jogador pode agarrar a figura, ou quando a figura cai da mesa de jogo. Para envernizar as figuras durante o jogo em, algumas ocasiões, é recomendado anexar o pano ao cinto dos jogadores.

1.4.3-Entre o fim do jogo e o início da morte súbita o árbitro deve avisar os jogadores para envernizar as figuras brevemente. Nenhum extenso procedimento de envernizamento é permitido.

1.5- Número de figuras usadas

1.5.1-Cada jogador deve usar no máximo dez figuras de campo, um guarda-redes e um guarda-redes auxiliar.

2. Posicionar, levantar e substituir figuras

2.1- Colocação das figuras que passam o limite da área de jogo

2.1.1-Colocação das figuras que saíram da área de jogo, mas não caíram da mesa.

2.1.1.1-A figura que saiu da área de jogo sem cair da mesa fica onde parou e permanece em jogo. A figura pode ser jogada a qualquer momento.

Observação: Se a figura parar muito perto da barreira e for impossível para o jogador colocar o dedo, deve pedir ao árbitro para mover a figura ligeiramente para permitir ao jogador jogar.

2.1.1.2-Se a figura permanecer a 21mm ou menos da linha, que é menos que o diâmetro da bola, é possível ganhar lançamento, pontapé de baliza ou canto nesta figura. Se a figura ficar a 22mm ou mais da linha, não é possível forçar qualquer lançamento, pontapé de baliza ou canto nesta figura.

2.1.1.3-Para ter a certeza absoluta se é possível forçar ou não o lançamento, o atacante, com a bola parada, pode perguntar ao árbitro se consegue forçar o lançamento.

2.1.1.4-Se o atacante não perguntar se é possível forçar o lançamento antes de o fazer, e o árbitro tiver em dúvida se é possível ou não, o árbitro decide contra o atacante.

2.1.2-Colocação da figura que saiu da superfície de jogo sem tocar na barreira e sem sair da mesa.

2.1.2.1-A figura que saiu da superfície de jogo e permanece na mesa, sem tocar na barreira, deve ser colocada pelo árbitro dentro do limite da superfície de jogo, perto da pequena área, onde tinha ficado, logo que a bola pare.

2.1.2.2-A seguir à figura ter parado fora da superfície de jogo, a figura não está pronta para ser jogada e pode não ser usada outra vez até estar bem posicionada pelo árbitro como se descreve acima.

2.1.2.3-A figura é considerada como estando fora da superfície de jogo, logo que qualquer parte da base toque na mesa.

2.1.2.4-Se a figura deixar a superfície de jogo temporariamente e não bater nas barreiras, é aceitável. A figura depois pode ser jogada normalmente.

2.1.2.5-O processo seguinte deve ser feito logo que a bola pare. Ação do árbitro:

- O árbitro pára o jogo e coloca a figura,
- O árbitro permite que o adversário faça um golpe defensivo, depois
- O árbitro dá sinal que o jogo prossiga dizendo “play”

2.1.2.6-Se algum jogador não cumprir o que foi mencionado em cima é castigado com o seguinte procedimento:

- Falta onde o jogador jogou ilegalmente
- Falta da marca de penalti se a infracção foi feita na zona de penalti do infractor.

2.1.2.7-Se a figura ficar a mais de 21 mm da linha não é possível forçar qualquer tipo de lançamento, pontapé de baliza ou canto nesta figura

2.1.3-Colocação das figuras que batem nas barreiras mas não saem da mesa.

2.1.3.1-A figura que toca na barreira deve ser colocada pelo árbitro no limite da superfície e perto da linha, logo que a bola esteja parada.

2.1.3.2-De pois de bater nas barreiras a figura não está pronta a jogar até o árbitro posiciona-la como está escrito em cima.

2.1.3.3-Depois de bater nas barreiras, a figura não pode interferir na jogada, nem tocar noutra figura e/ou na bola, antes de a figura ser posicionada correctamente. Castigo:

- Back por tocar numa figura e/ou na bola parada. Se o adversário quiser beck, o árbitro coloca as figuras e/ou a bola no local onde estavam anteriormente, depois o árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo “play”.

- Também pode ser falta onde a figura tocou na bola ou na figura em andamento.
- Ou então falta da marca de penalti se a figura tocou noutra figura ou na bola em andamento dentro da área do infractor.

2.1.3.4-Se a figura vem para a área de jogo e é tocada pela bola antes de ser colocada correctamente, a posse de bola não interfere com a figura é considerado um objecto neutro.

2.1.3.5-O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usado para colocar a figura

2.1.3.6-Se a figura ficar a mais de 21mm da linha, não é possível forçar qualquer lançamento, pontapé de baliza ou canto nesta figura.

2.1.4-Colocação da figura que saiu da mesa

2.1.4.1-Desde que a bola esteja parada, a figura que caiu da mesa deve ser colocada, pelo árbitro, no limite da superfície de jogo, fora da linha, no lado que caiu e na mesma direcção da linha do meio campo.

2.1.4.2-O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usada aqui.

2.1.4.3-Se a figura ficar a 21 mm ou mais da linha e a figura não está completamente dentro da zona não é possível forçar um lançamento, pontapé de baliza ou canto nesta figura.

2.2- Colocação da figura na área de golo.

2.2.1-Desde que a bola esteja parada, a figura posicionada na área de golo, na baliza ou esteja a tocar a linha da área de golo deve ser colocada pelo árbitro 1mm fora da área de golo, na área de penalti perpendicularmente a linha de golo.

2.2.2-A figura pode permanecer na área de golo quando o guarda-redes, mais especificamente guarda-redes auxiliar é usado pelo adversário. Mas se a figura está posicionado completamente na baliza, o árbitro deve colocar a figura 1mm fora da área de golo perpendicularmente a linha de golo.

2.3- Colocação das figuras que deviam ser colocadas no mesmo sítio da superfície de jogo.

2.3.1-Se há algum obstáculo (bola ou outra figura) e não pode ser colocada de acordo com as regras, então a figura deve ser colocada a 1mm do obstáculo na direcção da própria baliza ou na direcção do canto se a figura fosse colocada fora da linha de golo.

2.4-Levantar a figura.

2.4.1-Desde que a bola esteja parada, a figura caída deve ser logo levantada, a junção da base com a superfície de jogo é usada como ponto fixo.

2.4.2-O mesmo procedimento da regra 2.1.2 é usado aqui.

2.4.3-Desde que a bola esteja parada as figuras encostadas são colocadas, pelo árbitro, a 1mm de distância entre elas.

2.5-Substituição da figura

2.5.1-Quando alguma figura fica danificada ou se parte e não pode ser mais usada, deve ser substituída. Durante o tempo de jogo as figuras podem ser substituídas no máximo 3 vezes. A figura substituída deve ter a mesma cor e o mesmo modelo.

2.5.2-A figura só pode se substituída na ocasião de um pontapé de baliza, canto, lançamento, falta, penalti ou um golo tenha sido marcado. Procedimento a seguir: Ação do árbitro:

- O árbitro verifica se a figura substituta cumpre as regras e posiciona na posição da figura substituída.
- Depois dá sinal para o jogo continuar dizendo “play”.

2.5.3-O árbitro deve adicionar tempo perdido, por causa da substituição da figura como no tempo extra como no final de cada parte.

2.5.4-O jogador pode substituir todas as figuras ao intervalo. A cor e o tipo das figuras podem ser diferentes das usadas na 1ª parte, mas deve respeitar os requisitos da regra 4.1 e o regulamento do equipamento.

2.6-Distância

2.6.1-Nas ocasiões de falta, canto ou lançamento o atacante pode reclamar distância se alguma figura defensiva está posicionada muito perto da bola e depois de todos os golpes serem feitos. Neste caso só as figuras defensivas devem ser colocadas à distância.

2.6.2-Na ocasião de penalti ou de pontapé de baliza, o árbitro deve colocar as figuras à distância requerida, por sua própria iniciativa.

2.6.3-As distâncias seguintes são as mínimas requeridas:

- Lançamento:40mm entre as figuras defensivas e a bola

- Falta:40mm entre as figuras defensivas e a bola
- Canto:90mm entre as figuras defensivas e a bola
- Penalti: Todas as figuras excepto o batedor de penalti e o guarda-redes têm de ser posicionados fora da área de penalti e do semicírculo
- Pontapé de baliza: As figuras têm de ser posicionadas com um mínimo de 20mm de distância entre qualquer figura. Todas as figuras excepto o guarda-redes e o batedor de pontapé de baliza devem ser colocadas fora da área de penalti quando o pontapé de baliza vai ser batido.

2.6.4-O árbitro deve mover as figuras para uma distância aceitável da bola. Mas as figuras não se podem mover para fora da área de jogo mais de 1mm ou para dentro da área de golo ou tocando a área de golo. Ver regras 2.1.1 e 2.1.2.

Observação: Os árbitros devem usar o medidor oficial da FISTF, para colocar as figuras à distância requerida. O medidor FISTF, tem exactamente as medidas corretas e está agora disponível através da “FISTF sports departement”

2.6.5-Se antes de as figuras estarem à distância, a figura atacante estava fora de jogo, o árbitro deve mover as figuras de forma a que a figura atacante continue fora de jogo.

2.6.6-Por outro lado, se antes a figura atacante não estava fora de jogo, o árbitro deve mover a figura de modo que a figura atacante não fique fora de jogo.

2.7- Colocação das figuras que batem no poste ou na barra

2.7.1-Os postes e a barra das duas balizas são considerados objectos neutros. Então, quando a

figura bate no poste ou na barra de qualquer baliza, todas as regras sobre colocação de figuras, posse de bola, etc. são aplicadas sem tendo a consideração que a figura bateu no poste ou na trave.

3-Duração do jogo

3.1-Tempo de jogo

3.1.1-O jogo deve consistir em duas partes de 15 minutos cada. O intervalo deve durar 3-5 minutos. O árbitro deve ter o único tempo de jogo, controlando com o seu próprio relógio.

3.1.2-Os jogadores podem usar o seu próprio relógio. O relógio do jogador não pode interferir com o jogo seja pelo som ou pela posição. O árbitro não deve dar qualquer importância ao tempo do jogador e tem o direito de pedir aos jogadores para retirar o tempo se ele pensar que pode causar distúrbio ao jogo.

3.2-Tempo adicionado

3.2.1-Em caso de substituição da figura ou do guarda-redes, o tempo perdido, por cada jogador, ou no caso uma infracção propositada, pelo jogador num período de tempo (aproximadamente últimos 30 segundos), o árbitro deve adicionar o tempo perdido, no período afectado.

3.2.2-No fim do tempo de jogo, o árbitro deve anunciar o tempo extra que falta. Assim pode haver mais tempo extra por algo que tenha ocorrido durante o tempo extra. Cada nova extensão de jogo começa a contar quando o árbitro diz “play”,

portanto o tempo afectado pela reposição de bola em jogo e o tempo perdido nos golpes defensivos não é considerado.

3.2.3-O árbitro deve adicionar tempo ao fim de uma parte para permitir que um penalti seja batido. Ver regra 12.

3.3-Morte súbita/Shoot-out

3.3.1- Competição individual

3.3.1.1-Se for um jogo a eliminar e o resultado do jogo estiver empatado, no fim do jogo, uma parte de 10 minutos em morte súbita deve ser jogado. A morte súbita deve começar imediatamente depois do fim do jogo com uma saída de bola. Ver regra 4. O jogo deve acabar quando um jogador marcar.

3.3.1.2-Se depois da morte súbita, o jogo continuar empatado o shot-out deve começar logo de seguida. Ver regra 17.

3.3.2-Competição de equipas

3.3.2.1-Se for um jogo a eliminar entre duas equipas e o resultado final for um empate, a diferença de golos marcados e sofridos das 4 mesas deve decidir o vencedor. Se a diferença de golos das 4 mesas for igual, uma parte de 10 minutos em morte súbita nas quatro mesas deve ser jogado, logo a seguir ao fim do jogo, com uma saída de bola. Ver regra 4. O jogo deve acabar quando um dos jogadores numa das 4 mesas marcar.

Observação: No caso de dois jogadores de equipas diferentes marcam quase ao mesmo tempo em mesas diferentes e os árbitros não conseguirem decidir quem marcou primeiro, o jogo deve continuar.

3.3.2.2-Se depois da morte súbita o jogo continuar empatado o shot-out deve ter lugar imediatamente. Ver regra 17.

4-Saída de jogo

4.1-Definição

4.1.1-Antes de começar o jogo ou o tempo extra, o árbitro deve escolher um jogador para fazer o sorteio, o vencedor deve decidir se sai com a bola ou escolhe um lado da mesa. Na segunda parte os jogadores devem trocar de lado e a saída de bola pertence ao jogador que não saiu na 1ª parte.

4.1.2-Se os dois jogadores jogarem com bases ou figuras de cores iguais ou idênticas, o sorteio deve ser feito, pelo árbitro, e o jogador que perder o sorteio deve trocar de equipa. O jogador não deve demorar mais de 2 minutos a trocar de equipa.

Castigo: Ver regra 10.1. Claro, que não é concebida nenhuma falta.

4.2- Procedimento para a saída de bola

4.2.1-As figuras de cada jogador devem ser posicionadas completamente dentro do seu meio campo dentro da área de jogo e as figuras do adversário não podem estar posicionadas dentro do círculo central, nem a tocar o círculo central.

Castigo: O árbitro deve colocar imediatamente a figura correctamente.

4.2.2-O atacante tem que colocar as figuras primeiro, mas não a figura que vai dar o pontapé de saída. Depois do atacante ter a colocação das figuras completa ele não pode mudar a posição

delas outra vez e o defensor pode colocar as suas figuras.

Castigo: O direito de dar o pontapé de saída muda para o adversário.

4.2.3- A bola deve ser colocada no ponto central e quando o árbitro der sinal para jogar, a bola tem que avançar completamente para o meio campo adversário.

Castigo:

- O pontapé de saída é repetido;
- O pontapé de saída muda para o adversário, se depois de repetido a bola continua sem passar completamente para o meio campo do adversário.

4.2.4-A figura que dá o pontapé de saída não pode jogar ou tentar jogar (regra 5.2.3) a bola de novo até que:

- Outra figura atacante ou o guarda-redes atacante tocar na bola;
- A posse de bola mudar;
- Se lançamento, canto, pontapé de baliza, penalti ou falta tenha sido ganho pelo atacante.
- O adversário ter feito um golpe de defesa e ter tocado na bola e o atacante ter seguido sem pedir back.

Castigo:

- Falta onde o jogador infractor jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta na marca de penalti se a infracção for cometida na área de penalti. Ver regra 11.1

4.2.5-Depois de marcar um golo, o jogo continua com o pontapé de saída, feito pelo jogador que sofreu golo. Não se deve de dar mais de 10 segundos para os jogadores posicionarem as figuras para o pontapé de saída.

Castigo:

- Se o jogador que sofreu o golo não respeitar esta regra, o árbitro deve decidir imediatamente com uma troca de pontapé de saída;
- Se o jogador que marcou o golo não respeitar a regra ver regra 10.

4.3-A bola está fora ou dentro de jogo

4.3.1-A bola está sempre em jogo depois do pontapé de saída a menos que o árbitro interrompa o jogo.

4.3.2-O árbitro deve interromper o jogo sempre que a bola passar completamente os limites da área de jogo.

Observações:

- Se a bola passar completamente as linhas laterais ou finais depois de uma infracção cometida e o jogador que sofreu a falta quiser seguir a jogada será marcado lançamento, canto ou pontapé de baliza, independentemente das condições que existiam antes da bola sair do jogo.
- Se a bola pára na baliza do jogador que sofreu a infracção e ele quiser seguir, irá ser marcado pontapé de baliza.
- Se a bola pára na baliza do infractor e o jogador que sofreu a infracção quer continuar a jogada e todas as condições para golo estão cumpridas, ver regras 7.1 e 7.3, é marcado golo, mas se as

condições não estão cumpridas deve ser marcado canto para o jogador que sofreu a infracção.

4.3.3-O árbitro deve interromper o jogo quando uma infracção é cometida, imediatamente depois de a bola ter parado o jogador tem que decidir se segue a jogada ou se quer a infracção concebida. Mas se a bola está em movimento o atacante pode continuar a jogar sem mencionar a intenção que tem. No entanto depois de o jogar o atacante não pode voltar atrás com a sua intenção.

Observações:

- Se o jogador que sofreu a infracção e quer seguir a jogada, depois do árbitro não ter interrompido o jogo, o atacante não tem que esperar que o defensor faça golpe defensivo, ou vá para a baliza ou controle o guarda-redes.
- Se 2 ou mais infracções são cometidas numa única ocasião e o jogador não quiser prosseguir com a jogada, ele pode escolher como quer castigar a infracção do adversário.

4.3.4-O árbitro deve interromper o jogo nas seguintes situações:

- Regra 2.1-Colocação e levantamento das figuras
- Regra 5.4-Jogada limitada
- Regra 8.3-Substituição do guarda-redes
- Regra 9.2.2-Tirar o guarda-redes auxiliar
-
- Regra 10-Má conduta e faltas
- Regra 8.2.1-Correção da posição do guarda-redes.

4.3.5-O árbitro deve interromper o jogo no fim da duração de cada período definido na regra 3.

5- Ataque

5.1-Atacante

5.1.1-O jogador que tem a posse de bola deve ser chamado de atacante

5.1.2-A posse de bola permanece com o atacante a menos que:

- A figura atacante falhe na bola
- A bola toque numa figura defensiva ou no guarda-redes do defesa. A figura caída não ganha a posse de bola, porque é considerado um objecto neutro.
- Um lançamento, uma falta, um canto, um pontapé de baliza, um pontapé de saída ou um penalti for conquistado pelo defesa

O árbitro deve indicar qualquer troca de posse de bola dizendo “change”

5.1.3-Quando uma das situações acima descritas acontece, o defesa passa a atacante e o atacante a defesa.

Observação: O jogador que se torna atacante depois do “change” não tem que esperar que o defesa tome posição atrás da baliza ou tome controlo do guarda-redes.

5.1.3.1-Se depois de qualquer situação descrita em 5.1.2 a posse de bola mudar e uma figura do jogador que atacava antes do “change” tocar na bola e o movimento for considerado incorrecto, mesmo se a figura tenha sido jogada antes do “change” da posse de bola. Consequentemente

castigos da regra 6.2.4 são aplicados, em acor dança contra o atacante antes do “change”.

5.1.3.2-No entanto esta regra não é aplicada a figura que tocou por último a bola antes do “change”, desde que a figura não tenha sido jogada depois de tocar na bola.

5.1.3.3-Se depois da situação descrita na regra 5.1.2 a posse de bola mudar e uma figura do jogador que era atacante antes do “change” for atingida por uma figura do jogador defensor antes do “change” e o movimento ter sido considerado um incorrecto golpe defensivo cometido pelo jogador que era antes do “change” o defensor.

Castigo: Se o back for reclamado, o árbitro deve colocar a figura infractora para a posição anterior e posicionar a figura que sofreu a infracção no local onde ocorreu a infracção. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”. Mas a posse de bola muda para o defensor, se o back é pedido ou não.

5.2-Ataque

5.2.1-O atacante pode jogar a bola estando ela parada ou em movimento, mas a figura atacante não pode jogar ou tentar jogar a bola mais de 3 vezes consecutivas até:

- A bola for jogada por outra figura atacante ou o guarda-redes atacante.
- Outra figura atacante ser tocada pela bola.
- A posse de bola mudar.
- A bola ter saído da área de jogo.

Castigo:

- Falta onde o jogador atacante moveu ilegalmente a figura.
- Falta da marca de penalti se a infracção foi cometida na área de penalti do atacante.

Observação: O atacante conta os toques que a figura dá. O árbitro, embora tenha a obrigação de contar os toques da figura usada, não é permitido dizer ao jogador o número de toques dados ou quantos toques ainda pode dar, mesmo que o jogador pergunte.

5.2.2-Mas se a figura atacante jogou a bola contra uma figura defensiva e depois a bola volta a bater no jogador atacante o requerimento de “change” da posse de bola não é cumprido a fim de recuperar a oportunidade de movimentar mais 3 vezes a figura. Pelo contrário, se a bola vem bater na figura atacante, depois de ter tocado no guarda-redes defensivo, o requerimento para a troca de posse de bola é cumprido e a figura atacante tem direito a movimentar mais 3 vezes consecutivas a figura.

Observação: Se um golo for marcado depois de uma situação destas deve ser assinalado se a bola estava anteriormente dentro da área de remate do defensor. Caso contrário deve ser assinalado pontapé de baliza.

5.2.3-Qualquer movimento na figura atacante, excepto tirar fora de jogo e movimentos posicionais, devem ser assumidos como uma tentativa de tocar a bola.

5.2.4-Se uma tentativa da figura de tocar na bola foi falhada porque foi interceptada pelo golpe defensivo (Back ou falta ver regra 6.2.4) não adiciona á figura atacante o toque se o jogador decidir continuar com a jogada.

5.3-Falta feita pelo atacante

5.3.1-A figura atacante quando é movimentada em direcção á bola não pode tocar numa figura parada, no guarda-redes ou no corpo da defesa antes de bater na bola.

Castigo:

- Falta onde a figura atacante tocou numa figura parada, no guarda-redes ou no corpo do defesa. Ver regra 11.
- Penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 12.

5.3.2-No entanto se o defesa posicionou deliberadamente o seu corpo, ou colocou a sua mão na área de jogo na direcção da figura jogada, com a intenção de impedir o atacante de jogar a bola ou mudar a trajectória da figura depois de bater na bola, deve ser assinalada falta para o atacante.

Castigo:

- Falta onde o corpo do defesa foi tocado pela figura atacante. Ver regra 11.
- Falta na marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do defensor. Ver regra 11.1.3.

5.3.3-Depois de tocar na bola, a figura atacante pode tocar na bola em movimento ou parada outra vez, só numa figura defensiva, em quaisquer figuras atacantes, no guarda-redes ou no corpo do defensor antes de vir a parar.

Castigo:

- Falta onde a segunda figura defensiva é tocada pela figura atacante. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

5.3.3.1-Se uma figura atacante for jogada uma vez, mas tocar a bola mais que uma vez, a figura atacante continua com a posse de bola. Só contabiliza o toque dado pelo jogador mesmo que toque mais que uma vez na bola.

5.3.4-Qualquer figura atacante que falha a bola não pode tocar numa figura parada, guarda-redes, ou no corpo do adversário antes de parar.

Castigo:

- Se o back for pedido pelo jogador que sofreu a infração o árbitro deve colocar as figuras e/ou a bola na posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo “play”. A posse de bola muda para a defesa se o back for pedido ou não.

5.3.5-Se a bola que está parada é tocada por uma ou mais figuras simultaneamente a posse de bola deve manter-se com o atacante. Mas na próxima jogada do atacante a bola não pode ser tocada por mais de uma figura em simultâneo, quando ela parar.

Castigo:

- Falta onde a bola foi bloqueada ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a bola foi bloqueada na área de penalti.

Observação: Esta regra é aplicada para evitar que a bola avance enquanto está presa. Se, no entanto a bola for jogada com a intenção, de quando parar não estar em contacto com mais que uma figura em simultâneo e acidentalmente a bola volta a ficar presa o árbitro não deve marcar falta.

5.4-Jogada limitada

5.4.1-Se o atacante, quando tenta jogar, precisa de se posicionar qualquer parte do corpo atrás da linha de golo, impedindo que o adversário se consiga mover ou que não consiga agarrar bem o guarda-redes, ou tapando a visão, o árbitro deve deixar que o jogador afetado faça golpe de defesa. Ação do árbitro: Deve dar sinal, depois do atacante jogar, para que o defensor faça um golpe defensivo. De seguida dá sinal para o jogo continuar dizendo “play”.

Observação: o conceito de “limited” não pode ser estendido a outras situações, quando o atacante não tapa a visão do adversário. Nunca deve ser “limited” se o atacante não está fisicamente atrás da linha de golo ou quando não tapa a linha de visão do defesa (mesmo que o atacante esteja atrás da linha de golo ou quando o guarda-redes auxiliar está em jogo)

5.4.2-Depois de uma jogada limitada, o atacante tem que esperar que o adversário faça golpe defensivo.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti. Ver regra 11.1.3

6-Defender

6.1-Defesa

6.1.1-O jogador que não tem a posse da bola deve ser chamado defensor.

6.1.2-O defesa obtém a posse de bola quando:

- A figura atacante ter falhado a bola.
- A bola toca numa figura defensiva parada ou no guarda-redes do defesa. Uma figura caída não ganha a posse de bola, é considerado um objeto neutro.
- Uma falta, um lançamento, um canto, pontapé de baliza, pontapé de saída ou penalti é ganho pelo defesa.

Ação do árbitro: O arbitro deve indicar imediatamente qualquer troca da posse de bola.

6.1.3-No momento em que ocorre uma situação descrita na regra 6.1.2 o defesa torna-se o atacante e vice-versa.

6.1.3.1-Se depois de qualquer situação descrita em 6.1.2 a posse de bola muda e a figura do defesa jogador que era antes do «change» toca a bola ,e o toca é considerado como um toque atacante válido, mesmo que a figura tenha sido jogada antes do «change».

6.2-Golpe de defesa

6.2.1-Depois de cada toque na bola do atacante, o defesa tem direito a fazer um golpe defensivo. O defesa não pode fazer um golpe defensivo antes do atacante toca na bola.

Castigo:

- Back se nem a bola, nem qualquer figura parada tenha sido tocada pela figura que foi jogada ilegalmente. Se o back foi

pedido, o arbitro deve colocar a figura infratora na posição anterior. Depois o arbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».

- Falta onde a figura jogada ilegalmente tocou na bola ou numa figura parada. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida dentro da área de penalti de defesa. Ver regra 11.1.3.

Observação: Um golpe de defesa é considerado como tal, se o dedo do defesa estiver atras da figura e uma figura atacante empurrar a figura defensiva contra a mão, depois de tocar na bola.

6.2.2-Um golpe de defesa dado depois do atacante falhar a bola, o toque é considerado como uma jogada atacante.

6.2.3-O atacante não tem que esperar que o defesa faça um golpe defensivo. Mas em algumas situações, o árbitro deve dar tempo ao defesa para fazer um golpe e tem que esperar que a figura pare e o defensor esteja pronto para jogar. Em todas as situações o árbitro tem de dizer «play». Se o defesa atrasar o golpe defensivo mais de 5 segundos. Ver regra 10.8.3. Neste caso, o golpe defensivo é perdido.

6.2.3.1-Regra 2.1:Colocação e levantamento de figuras: se o árbitro interromper o jogo e colocar as figuras conforme as regras (quando a bola parar) o defesa deve fazer golpe defensivo.

6.2.3.3-Regra 5.4:Jogada limitada: se o atacante, quando jogar precisar de se posicionar qualquer

parte do corpo atrás da linha de golo do defesa e impedir o defesa de ver a bola, ou de se movimentar, o árbitro deve dar tempo para o defesa fazer golpe defensivo.

6.2.3.3-Regra 8.3: Substituição do guarda-redes: Se o guarda-redes está partido ou danificado pode ser substituído em qualquer momento do jogo se a bola estiver parada. Depois do árbitro conferir o guarda-redes deve deixar o defesa fazer golpe defensivo.

6.2.3.4-Regra 9.2.2: Retirar o guarda-redes auxiliar: O árbitro interrompe o jogo, para o defesa colocar o guarda-redes na baliza, logo o atacante complete os 5 toques (regra 9.2.1) e se a bola estiver parada. Depois do guarda-redes removido o árbitro deve deixar o defesa fazer golpe de defesa.

6.2.3.5-Regra 13.4: Tirar fora de jogo: Quando o árbitro der permissão para o atacante tirar o jogador fora de jogo, o defesa deve fazer o movimento defensivo antes e depois do atacante tirar o jogador fora de jogo.

6.2.4-A figura do golpe de defesa não pode tocar na bola nem noutra figura de qualquer jogador.

Castigo A: Bola parada

- A figura defensiva toca numa figura parada: Back(i).
- A figura defensiva toca na bola parada: Back(i).
- A figura defensiva toca na figura atacante em movimento: Obstrução.

Castigo B: A bola esta em movimento

- A figura defensiva toca numa figura parada: Faltas(ii).
- A figura defensiva toca na bola em movimento: Falta(iii)
- A figura defensiva toca numa figura atacante em movimento: Falta(iii).

(i)Se o back for pedido o árbitro deve reposicionar todas as figuras afetadas e \ou a bola nas posições anteriores. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».

(ii)Se a figura toca noutra figura qualquer com a bola em movimento, deve se marcar falta (iii)somente se a infração foi feita perto da bola ou afeta a jogada.

Se não e marcado back(i).

(iii)Falta onde a figura defensiva cometeu a infração. Falta da marca de penalti, se a infração foi cometida na área de penalti do defesa. Ver regra 1.1.1.3.

(iv)Se o back for pedido, o árbitro deve colocar a figura defensiva(e eventualmente a bola afetada)para a posição anterior. Depois deve colocar a figura que sofreu a infração no local da infração e deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play». O atacante ganha alguma distância e mantem o número de toques com a figura. Ver regra 5.2.3.1.

Observação: Se a bola em movimento toca numa figura defensiva parada depois do defesa ter feito um incorreto golpe defensivo.(Casos 6.2.4(i,ii ou iii)) e o atacante continua com a posse de bola.

6.2.4.1- No caso do atacante continuar a jogar depois do defesa cometer uma infração, o defesa não tem direito a golpe defensivo.

6.2.5-A figura que fez o golpe de defesa não pode tocar no corpo do atacante para dificultar o próximo toque. Neste caso, se depois do golpe de defesa a figura tocou no corpo do atacante, ele pode pedir back ou falta.

Castigo:

- Back se a figura toca qualquer parte do corpo do atacante se a bola estiver parada. Se o back for pedido, o arbitro deve colocar as figuras afetadas e/ou a bola na sua posição anterior. Depois o arbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».
- Falta onde a parte do corpo do atacante foi tocada pela figura do golpe defensivo enquanto a bola está a andar. Ver regra 1.1.
- Falta da marca de penalti se qualquer parte do corpo do atacante foi tocada na área de penalti do defesa enquanto a bola estava em movimento.

Observação: Ver regra 10.06

6.2.5.1- Independentemente do atacante escolher falta, back ou continua a jogada, ele tem que jogar com a mesma figura que escolheu antes da infração e não é permitido trocar de lado na mesma.

Castigo:

- Falta onde a figura atacante escolhida estava é posicionada no momento da infração. Ver regra 11
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3

6.2.6- Mas se o atacante colocou deliberadamente o corpo na mesa, na direção da figura do golpe de defesa, a falta deve ser marcada a favor do defesa.

Castigo:

- Falta onde o corpo do atacante foi tocado pela figura. Ver regra 11.
- Falta de marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

6.2.7- O direito a fazer golpe defensivo termina quando:

- O atacante tocou na bola em duas jogadas consecutivas – não acumula golpe defensivo.
- A posse de bola muda para o defesa.
- A bola passou completamente as linhas limite da área de jogo.

7- Marcar golo

7.1-Marcação de um golo correto

7.1.1- É marcado golo quando a bola passa a linha de golo, entre os postes e por baixo da barra se:

- A bola estiver completamente dentro da área de remate do adversário antes do remate, independentemente da posição da figura.
- A figura que fez o remate tem que ser jogada antes do fim do período ou antes do fim do jogo.

7.1.2- O arbitro deve anunciar imediatamente quando a bola passa completamente a linha de remate dizendo «inside».

7.1.3- O árbitro deve anunciar imediatamente um golo,

dizendo «golo».

7.1.4- Se todas as condições para o golo estiverem corretas (ver regras 7.1.1 e 7.3), se a bola estiver destinada a entrar na baliza do adversário e for parado ilegalmente por a rede da baliza solta ou pelo guarda-redes, enquanto o guarda-redes auxiliar está em campo (seja de propósito ou sem intenção), um penalti deve ser marcado para o atacante. Ver regra 12.

Observação: Antes de ser marcado penalti, o árbitro deve ter 100% de certeza que a bola não entrou.

7.2-Golo incorreto

7.2.1- O pontapé de baliza deve ser marcado se um golo for marcado e não estiver de acordo com a regra 7.1. Ver regra 15.

7.2.2- O guarda-redes pode tentar parar o remate que não esta de acordo com as regras 7.1, sem o risco de marcar um auto golo. Um pontapé de baliza deve ser marcado, se o guarda-redes defender um remate ilegal para dentro da sua baliza. Ver regra 15.

7.3-Autogolo

7.3.1-Um jogador pode marcar um auto golo de qualquer parte do campo independentemente da posição da figura ou da bola.

7.3.2- Mas o atacante não pode marcar um autogolo diretamente de um canto, pontapé de baliza, falta, lançamento, pontapé de baliza ou pontapé de saída.

7.3.3- Se a bola bate no poste ou na trave depois de um regular à baliza do adversário e passa a linha de golo do

atacante um pontapé de baliza deve ser marcado a favor do atacante. Ver regra 15.

8-Defender com o guarda-redes

8.1-Manipulação

8.1.1-O guarda-redes deve ser colocado por baixo de uma das barras da baliza com o ferro para trás da baliza.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3.

8.1.2-O Guarda-redes não pode ser movimentado rapidamente de um lado para o outro antes da figura atacante tocar na bola.

Castigo:

- Falta da marca de penalti para a 1ª infração do guarda-redes. Ver regra 11.
- Penalti para cada infração cometida a seguir se a regra foi quebrada intencionalmente. Ver regra 12.

8.1.3-Cada toque do guarda-redes na bola é considerado como jogando a bola, mesmo quando o guarda-redes defende um remate do atacante. O guarda-redes não é considerado como uma figura passiva. Mas, o pontapé de baliza deve ser marcado se o guarda-redes desvia um remate ilegal para a baliza(ver regra 7.2.2), ou atrás da linha de golo(ver regra 15.1.1)

8.1.4-Cada toque sem interrupção do guarda-redes, mesmo quando o guarda-redes defende um remate, o defesa pode fazer um golpe defensivo. Ver regra 6.2.

Observação:

- O jogador que defende um remate usando o guarda-redes, não tem que esperar que o defesa faça um golpe defensivo enquanto a bola está em movimento. Depois da bola parar é só se alguma figura tem que ser posicionada, o árbitro interrompe o jogo e segue os procedimentos descritos em 2.1.2.5.
- O defesa não pode fazer golpe defensivo, se depois da bola ser defendida voltar a tocar numa figura atacante. Ver regra 8.1.3

8.1.5- O guarda-redes não pode tocar na bola mais de 3 vezes seguidas até:

- A bola ser jogada por outra figura atacante;
- Outra figura atacante foi tocada pela bola;
- A posse da bola mudar;

Castigo:

- A falta da marca de penalti na área de penalti do infrator. Ver Regra 11.1.

8.1.5.1- Cada toque do guarda-redes na bola (incluindo a defesa) ou por o guarda-redes auxiliar é contabilizado e só pode dar o máximo 3 toques.

8.1.6- O ferro do guarda-redes faz parte do guarda-redes e pode ser usado para defender ou para jogar a bola.

8.2-Posição

8.2.1- Antes, durante ou depois de um remate, o guarda-redes pode estar na posição desejada na tentativa de defender a bola na área de golo. Mas nenhuma parte do guarda-redes pode estar de fora da área nem a tocar na linha da área de golo.

Castigo:

- Interrupção do jogo, se o árbitro reparar que parte do guarda-redes está a tocar na linha da área de golo ou passou a linha da área de golo antes do remate e a bola parada. Nesta interrupção o adversário não pode fazer um golpe defensivo. Depois do guarda-redes

estar na posição correta, o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar.

- Falta da marca de penalti na 1ª vez que o guarda-redes defende fora da área. Ver regra 11.
- Penalti nas infrações seguintes em que a lei foi quebrada intencionalmente. Ver regra 12.

Observação: O árbitro deve decidir a ilegal manipulação no caso do guarda-redes passar a linha para tentar defender o remate, mesmo que não toque na bola.

8.2.2- O guarda-redes não pode tocar em qualquer figura parada que está dentro da área de golo, ou a tocar a linha da área de golo. Ver regra 2.1.

Castigo: Falta da marca de penalti. Ver regra 5.4;11.

8.3-Substituição

8.3.1-O guarda-redes pode ser substituído temporariamente pelo guarda-redes auxiliar. Ver regra 9.

8.3.2- Um guarda-redes partido ou danificado pode ser substituído em qualquer momento durante o jogo se a bola estiver parada. Se o guarda-redes não estiver danificado pode ser substituído somente na ocasião de pontapé de baliza, canto, lançamento, falta, penalti ou depois de um golo marcado. Ação do árbitro: O árbitro deve verificar se o guarda redes cumpre os requisitos, depois o árbitro deve deixar fazer um golpe defensivo. O árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo «play».

8.3.3- Durante o jogo o guarda-redes só pode ser substituído 1 vez. O guarda-redes partido não tem limite de substituição.

9-Guarda-redes auxiliar.

9.1-Uso do guarda-redes auxiliar

9.1.1-Para entrar no jogo, o guarda-redes auxiliar deve ser posicionado pelo jogador completamente dentro da área de golo ou atrás da linha de golo dentro da extensão das da área de golo.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3

9.1.2-O guarda-redes auxiliar pode entrar em jogo nas seguintes condições:

- O jogador que vai colocar o guarda-redes auxiliar tem a posse de bola.
- O guarda-redes foi removido da baliza e está fora da superfície de jogo.
- O golpe de defesa foi feito pelo adversário.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3

Observação: A infração cometida no momento que o guarda-redes auxiliar é colocado na superfície de jogo de jogo. Portanto, o infrator tem direito de usar o guarda-redes na ação consequente, e ele tem tempo para jogar o guarda-redes auxiliar ou não.

9.1.3- Se o guarda-redes auxiliar não esta a jogar deve ser posicionado de fora da superfície de jogo para evitar prejudicar o jogo.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3

9.1.4-Quando o guarda-redes auxiliar está em jogo é considerada como uma figura normal. Ver regra 1. Mas

antes de dar o 1º toque não pode marcar golo, lançamento, canto, falta, pontapé de saída ou um penalti.

9.2- Remover o guarda-redes auxiliar

9.2.1- O guarda-redes auxiliar pode ser removido da superfície de jogo, quando a bola está parada e quando a posse de bola está com o jogador e o guarda-redes deu pelo menos 1 toque na bola enquanto está em jogo. Se o guarda-redes auxiliar está em campo e o jogador perde a posse de bola, o guarda-redes auxiliar só pode ser removido quando:

- A posse de bola muda para o jogador que está a jogar com o guarda-redes auxiliar. Mas se o jogador atacante jogar a bola contra uma figura defensiva e depois voltar a tocar na figura atacante o jogador adversário não pode tirar o guarda-redes.
- A bola sai da superfície de jogo.
- Falta ou penalti é ganho pelo jogador que joga com o guarda-redes auxiliar.
- Um penalti é marcado contra o jogador que tem o guarda-redes auxiliar e o jogador não quer continuar com a jogada.
- O atacante jogou na bola 5 vezes e a bola está parada. O atacante pode exceder as 5 jogadas mas a bola tem de estar em movimento

9.2.1.1- Se uma falta, ver regra 6.2.4 foi cometida pelo atacante enquanto ainda tem o guarda-redes auxiliar em campo e o atacante não quer seguir com a jogada, a ultima jogada não contabiliza com os toques já dados enquanto a baliza está aberta. Para além disso a jogada da falta também não contabiliza nos toques. Portanto depois do

atacante marcar a falta ele tem exatamente o mesmo número de toques.

9.2.1.2- O guarda-redes auxiliar não pode jogar a bola outra vez, quando a bola está completamente fora da sua área de remate e a bola já foi jogada para outra figura atacante.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área do atacante. Ver regra 11.1.3

9.2.2- Quando o guarda-redes auxiliar é removido, o árbitro deve deixar que o defesa faça golpe defensivo. Depois o atacante pode prosseguir com a jogada.

Castigo:

- Falta onde o jogador jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do infrator. Ver regra 11.1.3

9.2.3-Depois de ser removido o guarda-redes auxiliar só pode ser usado outra vez, quando a bola for jogada por outra figura ou pelo guarda-redes.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3

10- Falta e conduta desportiva

10.1- Cartão amarelo

10.1.1-Num caso intencional de quebrar as regras, o árbitro tem autoridade para dar um aviso ao jogador: cartão amarelo.

10.2-Cartão laranja

10.2.1- Se o jogador avisado continuar a infringir as regras propositadamente, o árbitro deve dar-lhe cartão laranja.

10.2.2- O cartão laranja implica que o árbitro retire o guarda-redes auxiliar do jogador que levou o cartão.

10.3- Cartão vermelho

10.3.1-Em casos sérios de má conduta, o árbitro deve dar ao jogador infrator cartão vermelho que implica a imediata expulsão do jogo, perdendo pelo mínimo 3-0. Se o resultado do jogo interrompido for mais alto, o resultado atual fica.

10.3.2-O jogador desclassificado pode sofrer uma adicional sanção por parte do árbitro principal ou pelo FISTF.

10.4-Falta feita com o corpo

10.4.1-Um jogador não pode tocar com qualquer parte do corpo numa figura a não ser aquela a ser jogada.

Castigo a: O infrator é o atacante

- Falta onde o atacante tocou na outra figura. Ver regra 11.
- Penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 12.
- Back se for posicional ou tirar fora de jogo. Se o back for pedido o árbitro deve colocar todas as figuras

afetadas na posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».

Castigo b: O infrator é o defesa

- Back- Se o back for pedido, o árbitro deve colocar todas as figuras afetadas na posição anterior. Depois o árbitro deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».

10.4.2- No caso do jogador tocar numa figura em movimento são seguidas as regras 5.3.2 e 6.2.6.

10.5- Tocar com alguma parte do corpo na bola

10.5.1-Um jogador não pode tocar com qualquer parte do corpo na bola quando ela está em jogo

Castigo:

- Falta onde a bola foi tocada. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida sem intenção na área de penalti do infrator e a bola não ia para a baliza. Ver regra 11.1.3.
- Penalti se a infração foi cometida intencionalmente na área de penalti do infrator ou a bola ia na direção da baliza. Ver regra 12.

10.5.2-Se o atacante remata deliberadamente a bola para uma parte do corpo na superfície de jogo, para forçar uma infração, a falta deve ser marcada contra o atacante.

10.6- Obstrução

10.6.1- Um jogador não pode obstruir o seu oponente fisicamente com nenhuma parte do corpo para impedir que ele jogue

Castigo:

- Falta na posição onde estava a bola na altura da infração. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a bola estiver posicionada dentro da área de penalti do infrator, quando ocorreu a infração. Ver regra 11.1.3.

10.6.2-No caso do jogador dificultar o movimento depois de ter sido dado são seguidas as regras 5.3.2 e 6.2.6.

10.7-Conduita desportiva

10.7.1-Durante os dois períodos de 15 minutos, tempo extra, morte súbita, shot-out os jogadores não devem fazer gestos exagerados. Os jogadores não podem comentar o jogo, criticar ou influenciar as ações do árbitro ou influenciar o oponente, o árbitro ou os espetadores.

10.7.2-Os jogadores devem seguir as indicações do árbitro se quer continuar a jogada ou se prefere marcar falta.

10.7.2.1-Os jogadores devem seguir as indicações do árbitro e só devem falar nas seguintes ocasiões:

10.7.2.2-O atacante pode pedir distancia de acordo com a regra 2.6.

10.7.2.3-Os dois jogadores podem pedir ao árbitro para retirar a bola para fazer golpe defensivo nos lançamentos, cantos, faltas. Ver regra 11.2.2, 14.2.3 e 16.2.3.

10.7.2.4- O jogador atacante pode perguntar se tem algum jogador fora de jogo e pedir permissão para o tirar.

10.7.2.5-Os dois jogadores podem anunciar a substituição de figuras ou do guarda-redes.

10.7.2.6-Os dois jogadores devem dizer se estão prontos quer para rematar quer para defender nos shot-outs.

10.7.2.7-Comunicação entre os dois jogadores para alguma dúvida que haja.

10.7.2.8-O atacante pode escolher não fazer golpe de defesa nos casos de lançamento, falta ou canto.

Castigo:

- Falta na posição onde estava a bola no momento da infração. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a bola, a quando da infração, estiver dentro da área de penalti. Ver regra 11.1.3.

10.7.3-O jogador não pode comunicar verbalmente com o treinador ou apoiantes. O treinador só pode avisar o seu jogador num tom moderado e frequente. No caso de mau comportamento do treinador, o jogador será castigado.

10.8- Tempo gasto

10.8.1-Os jogadores não podem usar mais tempo enquanto jogam, do que parece adequado para o árbitro.

Castigo:

- Falta na posição da bola quando ocorreu a infração. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a bola estiver posicionada dentro da área de penaltis do atacante, a quando da infração. Ver regra 11.1.3.

10.8.3-Apesar da regra 10.8.2, fazer um movimento não é como rematar à baliza, portanto não pode demorar mais de 5 segundos.

10.8.4- O tempo gasto taticamente com a posse de bola não é castigado, desde que o defesa tenha hipótese de recuperar a posse de bola.

10.8.5- O árbitro deve reparar no tempo perdido e acrescentar tempo extra de jogo.

10.9-Comportamento ilegal

10.9.1-Quando um jogador toma posição para rematar, colocando a mão na mesa, não pode simular o remate para provocar uma reação no guarda-redes, o atacante não pode tirar a mão da mesa até fazer o remate.

Castigo:

- Falta na posição da bola no momento da infração. Ver regra 11.

11-Falta

11.1-Definição

11.1.1-Todas as faltas tem de ser batidas de forma indiretamente, isto significa que antes de se poder marcar golo uma figura tem que bater a falta. Considerar regra 12 no caso de penalti.

11.1.2-Jogar figuras para fora da mesa pode ser falta. A falta deve ser convertida no ponto mais próximo da linha.

11.1.3- A falta deve ser marcada exatamente no sitio onde ocorreu a infração. Se houver figuras no local onde será marcada falta, tem de ser movimentadas pelo árbitro de acordo com a regra 2.3. A falta que foi feita na área de penalti ou a tocar a linha da área de penalti deve ser marcada no ponto de penalti.

11.2- Procedimento para marcar falta

11.2.1- O jogador que vai marcar a falta deve escolher uma figura para marcar e só depois fazer golpe de defesa. A figura que marca a falta deve ser colocada como desejada.

Castigo:

- O direito de marcar falta muda para o adversário

11.2.2-Cada jogador pode movimentar uma figura sendo o atacante primeiro. Opcionalmente o atacante tem direito a escolher se fazem golpes posicionais ou não. A bola e a figura que vai marcar a falta deve ser removida da superfície de jogo, pelo árbitro, para permitir os golpes posicionais de cada jogador. O golpe posicional não pode tocar noutra figura (incluindo a que marca a falta) ou a bola, se estiverem na superfície de jogo.

Castigo:

- Back: Se o back for reclamado pelo jogador que sofreu a infração, o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O golpe posicional não pode ser repetido.

11.2.3-O jogador que marca a falta pode pedir distancia de acordo com a regra 2.6 se qualquer figura do adversário é

posicionada a 40 mm de distancia da bola, depois dos golpes posicionais serem feitos.

11.2.4- O sinal para marcar a falta se os jogadores tiverem prontos é «play» . A falta deve ser marcada antes de uma figura atacante que está em fora de jogo ser posta em jogo por uma jogada de tiro fora de jogo. Ver regra 13.

11.2.4.1- Quando se marca a falta a bola deve ser tocada claramente pela figura escolhida

Castigo:

- A falta deve ser repetida.
- Depois de repetir a falta, a bola, continua sem ser tocada, o direito a falta do ponto onde estava a bola muda para o adversário.

11.2.5-A figura que marca a falta, não pode tentar (Ver regra 5.2.3) jogar a bola até:

- Outra figura atacante ou o guarda-redes atacante tocarem ou forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- Um lançamento, falta, canto, pontapé de baliza foi ganho pelo atacante.
- A figura do golpe defensivo ter tocado na bola e o atacante quiser continuar a jogada.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti atacante. Ver regra 11.1.3

12-Penalti

12.1-Definição

12.1.1-As seguintes infrações são punidas com um penalti, desde que a infração seja cometida dentro da própria área de penalti. A linha da área de penalti e a seção da linha de golo limita a área de penalti é considerado como parte da área de penalti.

12.1.1.1-Falta feita pelo atacante. Ver regra 5.3

12.1.1.2- Uso ilegal do guarda-redes. Ver regras 7.1.4, 8.1.2 e 8.2.1.

12.1.1.3-Falta feita com o corpo. Ver regra 10.4.

12.1.1.4-Tocar com alguma parte do corpo na bola. Ver regra 10.5.

12.1.1.5-Incorreto fora de jogo. Ver regra 13.4.3.

12.1.1.6-Bola parada ilegalmente por uma rede solta. Ver regra 7.1.4

12.1.2- O jogo deve ser estendido no intervalo ou no fim do jogo para permitir que o penalti seja cobrado ou repetido. A extensão deve durar até ao árbitro decidir se foi golo ou não. Nenhuma outra figura pode ser movimentada pelo jogador depois do penalti ser marcado, só o guarda-redes se pode mexer pelo defesa.

12.2- Procedimento para marcar um penalti

12.2.1- A bola deve ser colocada no ponto. Uma figura deve ser escolhida e colocada como quiser.

12.2.2-Todas as figuras exceto o guarda-redes e a figura que marca o penalti deve ser colocadas fora da área de penalti e do semicírculo 1mm e de forma perpendicular à linha de golo.

12.2.3- Se na altura do penalti o jogador infrator tem o guarda-redes auxiliar em campo, deve ser retirado da superfície de jogo e o guarda-redes deve voltar a ser colocado na baliza.

12.2.4- O guarda-redes pode ser posicionado como o defesa quiser, mas não passar a linha de golo e deve-se manter parado até a figura tocar na bola.

Castigo:

- O penalti deve ser repetido. Ver regra 10.

12.2.5-O árbitro dá sinal para marcar penalti se os dois jogadores tiverem prontos dizendo «play».

12.2.5.1- Quando marca o penalti a bola deve ser claramente tocada pela figura escolhida.

Castigo: Se a bola não for tocada

- O penalti é repetido.
- Se depois do penalti ser repetido a bola continuar sem se mexer, o direito a falta na marca de penalti passa para o adversário.

12.2.6-A figura que marcou o penalti não pode tentar jogar a bola (ver regra 5.2.3) até:

- Outra figura atacante ou o guarda-redes atacante tocarem ou foram tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- Um lançamento, falta, canto, pontapé de baliza ou penalti for ganho pelo atacante.
- A figura do golpe defensivo tocou a bola e o atacante seguiu a jogada.

Castigo:

- Falta onde o jogador infrator jogou ilegalmente. Ver regra 11.

13-Fora de jogo

13.1-Definição

13.1.1-Posição de fora de jogo

13.1.1.1-Uma figura atacante não pode estar posicionada assim:

- Dentro da área de remate
- Mais perto da linha de golo do defesa que a bola
- Mais perto da linha de golo do adversário que a figura defensiva, se o guarda-redes está na baliza.
- Mais perto da linha de golo do adversário que as duas ultimas figuras defensivas quando o adversário tem o guarda-redes auxiliar em campo.
- Em cima ou atrás da linha de golo quando menos de duas figuras estão também atrás ou em cima da linha de golo.

13.1.1.2-Uma figura atacante posicionada como está descrito em 13.1.1.1 está em fora de jogo.

13.1.2-Fora de jogo

13.1.2.1-Uma figura atacante que está em fora de jogo deve ser assinalado o fora de jogo quando:

- Uma parte da bola passou a ultima(ou penúltima se o guarda-redes auxiliar está em campo) figuras defensivas e a bola está completamente dentro da área do remate.
- A figura atacante que está em fora de jogo foi tocada pela bola.

Observação: Se a figura atacante bater na figura defensiva, depois de jogar a bola e mandou a figura defensiva para uma posição onde a figura atacante não fica fora de jogo ou envia a figura defensiva para uma posição mais perto da linha de golo do defesa que a bola, deve ser marcado fora de jogo se a passou o antigo último defesa, A figura defensiva empurrada depois de ter sido jogada a bola não é tida em consideração quando se decide o fora de jogo.

13.1.2.2-Se a bola já passou parte da última (ou penúltima se o guarda-redes auxiliar está em jogo) figuras defensivas e posicionadas completamente dentro da área de remate deve ser marcado fora de jogo, se a bola for jogada na direção da linha de golo, por outra figura atacante, mesmo que a bola não se mexa.

13.1.2.3- Para um fora de jogo ser assinalado, a figura atacante deve estar em posição de fora de jogo, quando a bola foi tocada pela ultima vez por outra figura atacante. Portanto o defesa não pode por uma figura atacante em fora de jogo depois da bola ter sido tocada.

Castigo:

- Falta onde a figura é considerada fora de jogo.

Observação:

- Se houver dois ou mais jogadores fora de jogo em simultâneo, a falta deve ser marcada no jogador mais perto da linha de golo.

- Figuras ou guarda-redes posicionado atrás da linha de golo é considerado como estando na linha de golo em caso de decisão de fora de jogo.

13.1.2.4-A figura que está em fora de jogo, não é declarado fora de jogo, quando:

- A bola foi jogada diretamente dum canto, lançamento, pontapé de baliza e penalti.
- A bola foi jogada pelo adversário.
- A bola foi tocada por uma figura defensiva em movimento.

Observação: Na regra descrita acima na próxima jogada atacante a regra do fora de jogo pode ser aplicada. Ver regra 13.2 para fora de jogo passivo.

13.1.2.5-A figura que está fora de jogo pode jogar a bola.

13.1.2.6-Se for fora de jogo contra o atacante for marcado, depois do defesa fazer um incorreto golpe de defesa sem envolver a bola, o atacante não pode seguir com o jogo se não é fora de jogo.

13.2-Fora de jogo passivo

13.2.1-Se numa jogada atacante a figura antes de tocar na bola não estava fora de jogo e depois de jogada fica fora de jogo, não deve ser marcado se a bola for jogada em andamento: fora de jogo passivo. Mas esta figura não pode voltar a tocar na bola até ela parar.

Castigo:

- Falta onde a figura estava fora de jogo de forma passiva antes da bola ter parado.

Observação: O fora de jogo passivo não é aplicado a figura atacante que já se encontrava fora de jogo antes de tocar na bola. Consequentemente, se a figura atacante que já estava fora de jogo jogar a bola e permanecer fora de jogo, deve ser fora de jogo se outra figura jogar a bola e as condições descritas em 13.1.2 é assinalado fora de jogo, mesmo que a bola esteja em movimento. Obviamente a figura atacante que jogar a bola numa posição de

fora de jogo e depois vais para uma posição que não está fora de jogo, não pode ser marcado fora de jogo.

13.2.2-Uma figura atacante é que marca o canto não está em fora de jogo nesse momento. Portanto a regra de fora de jogo passivo é sempre usada na figura que marca o canto.

13.3-Tirar fora de jogo

13.3.1-O atacante pode jogar uma figura que está em fora de jogo para coloca la em jogo. Por cada posse de bola (ver regra 5.1.2) o atacante pode tirar 3 figuras da posição de fora de jogo. Além disso o atacante ganha o direito de tirar mais 3 figuras, quando ganha lançamento, canto ou pontapé de baliza para ele.

13.3.2-Mas, se a figura atacante jogar a bola contra uma figura defensiva e voltar a tocar na figura atacante, o requerimento para troca de posse de bola não é aceite para poder ganhar mais 3 ticks. Pelo contrário, se a bola bater no guarda-redes defensivo e depois na figura atacante, o requerimento de troca de posse de bola é aceite e o atacante tem mais 3 ticks.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

13.3.3-Uma figura pode ser tirada fora de jogo mais que uma vez. Depois de 3 ticks corretos com a mesma figura. O tick não interfere com a regra 5.2.

13.4-Procedimento para tirar fora de jogo

13.4.1-O jogador deve pedir permissão para fazer tick e dizer «tick», antes de movimentar a figura.

Castigo:

- Se o tick for feito sem permissão do árbitro s sem dizer «tick», a posse de bola passa para o adversário.

13.4.2-O tick só pode ser feito se o adversário fez golpe defensivo, a bola e todas as figuras do jogo estão paradas e o jogo não foi interrompido (a bola está em jogo).

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante, Ver regra 11.1.3.

13.4.3-Não há restrições onde a figura é colocada depois do tick. Mas, a figura do tick não pode tocar noutra figura nem na bola.

Castigo:

- Back se for tocar noutra figura. Se o back foi pedido, o árbitro deve reposicionar todas as figuras afetadas na posição anterior. Depois deve dar sinal para o jogo continuar dizendo «play».
- Falta onde a figura do tick tocou na bola. Ver regra 11.
- Penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 12.

13.4.4-O tick incorreto pode ser repetido, mas as oportunidades de tirar reduzem nesse período de posse de bola.

13.4.5-Para cada tick o árbitro deve dar tempo para o adversário fazer golpe defensivo. Ver regra 6.2. Depois o árbitro dá sinal para o jogo continuar dizendo «play».

Castigo:

- Se o atacante não esperar pelo golpe defensivo do adversário.
- Falta de onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

13.4.6-A figura do tick não pode jogar na bola até:

- A bola ter sido jogada por outra figura atacante ou o guarda-redes atacante.
- A posse de bola mudar.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida dentro da área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

14-Lançamento

14.1 Definição

14.1.1-Se a bola passou completamente a linha, o lançamento deve ser marcado contra a ultima figura ou o ultimo guarda-redes a tocar na bola.

14.1.2-Para forçar o lançamento, a bola, a figura defensivo e a figura atacante tem de estar no mesmo quarto de campo e a bola tem de passar a linha com todo o seu tamanho no mesmo quarto de campo. Todos os elementos devem ser considerados completamente dentro do quarto de campo, se passar a linha de remate ou as linhas centrais.

14.1.3-O lançamento não pode ser forçado numa figura que esteja a mais de 21 mm fora da linha.

14.1.4-Se o defesas joga a bola para lá da linha com um golpe de defesa, o atacante pode aceitar o lançamento. Ver também a regra 4.3.2.1.

14.1.5-Um golo não pode ser marcado diretamente do lançamento. Ver regra 7.3.

14.1.6-Se o guarda-redes tocar na bola, é sempre considerado como a tenha jogado (ver regra 8.1.3). Portanto é impossível forçar um lançamento no guarda-redes como descreve a regra 14.1.4. Mas o guarda-redes pode forçar um lançamento.

14.2- Procedimento para marcar um lançamento

14.2.1-O lançamento deve ser marcado no ponto onde saiu a bola.

14.2.2-O jogador que marca o lançamento deve primeiro escolher a figura para marcar o lançamento, antes de qualquer golpe posicional.

Castigo:

- O direito de marcar o lançamento muda para o adversário.

14.2.3-Cada jogador pode fazer um golpe posicional sendo o atacante primeiro. Opcionalmente ele pode não fazer golpe posicional. A bola e a figura que marca o lançamento devem ser retiradas do campo, nos golpes posicionais, pelo árbitro. O golpe posicional não pode tocar noutra figura (incluindo o que marca o lançamento) ou na bola se continuarem na superfície.

Castigo:

- Back, se o back for reclamado o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O golpe posicional incorreto não pode ser repetido.

14.2.4-A figura que marca o lançamento deve ser colocada fora da área de jogo como desejada. A bola deve ser colocada em cima da linha.

Castigo:

- O lançamento passa para o jogador adversário.

14.2.5-O atacante pode pedir distancia de acordo com a regra 2.6, se alguma figura adversária está posicionada a menos de 40 mm da bola, depois dos golpes posicionais serem feitos.

14.2.6-O arbitro dá sinal para o lançamento ser marcado, quando os dois jogadores estiverem prontos dizendo »play»

14.2.6.1-Quando o lançamento é marcado, a bola deve ser claramente tocada pela figura designada.

Castigo: Se a bola não for tocada:

- O lançamento deve ser repetido.
- Se depois do lançamento repetido a bola continua sem ser tocada, o direito a marcar o lançamento muda para o adversário.

14.2.7-O atacante não tem que esperar que o defesa faça golpe defensivo depois de marcado o lançamento.

14.2.8-A figura que marca o lançamento não pode tentar jogar (ver regra 5.2.3) a bola até:

- Outra figura atacante ou o guarda-redes atacante tocarem ou forem tocados pela bola.
- A posse de bola muda
- Lançamento, falta, canto, pontapé de baliza ou penalti forem ganhos pelo atacante.
- A figura defensiva de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3

14.2.9-Depois de marcar o lançamento não pode mudar mais de 1 quarto do campo. A bola considera se como mudança de quadrante de campo, se ultrapassou completamente a linha, que não está ao lado do quadrante onde o lançamento foi marcado. Se o lançamento foi marcado no ponto entre dois quadrantes, a bola não pode passar completamente para fora de nenhum dos dois quadrantes.

Castigo:

- A posse de bola muda para o adversário.

15- pontapé de baliza

15.1 Definição

15.1.1-O pontapé de baliza deve ser marcado para o defesa quando:

15.1.1.1-O atacante joga a bola para lá da linha final do defesa.

15.1.1.2-O atacante joga a bola para lá da linha final do defesa tocando por ultimo num jogador ou no guarda-redes atacante.

15.1.1.3-O atacante joga a bola que não está posicionada na área de remate do defesa, para lá da linha final, tocando por ultimo num jogador qualquer.

15.1.1.4-O guarda-redes defensivo defende um remate irregular do atacante (quando a bola não está posicionada originalmente na área de remate do defesa) na própria baliza ou para fora pela linha final.

15.1.2-O atacante pode forçar um pontapé de baliza desde que a bola e a figura defensiva estejam na área de remate do atacante, sendo que a bola tem que bater por ultimo na figura defensiva antes de passar a linha final do atacante. Ver regra 7.2 e 7.3.

15.1.3-Se o defesa acidentalmente jogar a bola pela linha final do atacante no seu golpe de defesa, o atacante pode aceitar o pontapé de baliza. Ver também regra 4.3.2.1.

15.1.4-O pontapé de baliza não pode ser forçado se a figura estiver posicionada mais que 21 mm fora da linha final.

15.1.5-Um golo não pode ser marcado diretamente do pontapé de baliza. Ver regra 7.3.

15.2-Procedimento para marcar pontapé de baliza

15.2.1-Os dois jogadores podem colocar as figuras como querem, mas com as seguintes restrições:

15.2.1.1-O atacante tem que colocar as figuras primeiro, mas não a figura que vai marcar o pontapé de baliza. Depois do atacante colocar as figuras em campo ele não pode mudar a sua posição e o defesa coloca as figuras como quer.

Castigo:

- O direito a marcar o pontapé de baliza passa para o adversário

15.2.1.2-Nenhuma figura de cada jogador pode ser colocada dentro da área de penalti do atacante, exceto a figura que marca o pontapé de baliza e ou guarda-redes.

Castigo:

- O árbitro deve colocar a figura infratora no local certo.

15.2.1.3-As figuras atacantes e defensivas devem ser colocadas no mínimo a 20 mm de distancia entre elas, de acordo com a regra 2.6.

Castigo:

- O árbitro deve corrigir a posição de uma figura infratora.

15.2.1.4-O atacante coloca a figura como quer para marcar o pontapé de baliza. O pontapé de baliza deve ser feito colocando a bola onde quiser dentro da área de golo ou parcialmente fora da área de golo, mas não mais de meia bola. Qualquer figura atacante, o guarda-redes auxiliar ou o guarda-redes pode marcar o pontapé de baliza.

Castigo:

- Falta da marca de penalti. Ver regra 11.1.3.

15.2.1.5-Não mais de 10 segundos deve ser dado para cada jogador colocar as figuras.

Castigo: Se o atacante infringir esta regra, o árbitro deve decidir imediatamente por uma troca de pontapé de baliza para o adversário. Ver regra 10.

- Se for o defesa a infringir esta regra, ver regra 10

15.2.2-O árbitro dá sinal para marcar o pontapé de baliza quando os dois jogadores tiverem prontos dizendo «play».

15.2.3-Quando marcado o pontapé de baliza a bola deve sair completamente da área de penalti.

Castigo:

- O pontapé de baliza é repetido.
- Se depois do pontapé de baliza a bola continuar a não sair da área de penalti o pontapé de baliza deve

ser marcado pelo adversário no outro lado do campo.

15.2.4-A figura que marca o pontapé de baliza não pode tentar (ver regra 5.2.3) jogar a bola outra vez até:

- Outra figura atacante ou o guarda-redes atacante tocarem/forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- Um lançamento, falta, canto, pontapé de baliza ou penalti serem ganhos pelo atacante.
- A figura defensiva do golpe defensivo tocar na bola e o atacante seguir a jogada.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11.
- Falta da marca de penalti se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

16-Canto

16.1-Definição

16.1.1-O canto deve ser ganho se a bola passar a linha final, nas situações seguintes:

16.1.1.1-o atacante pode forçar o canto se a bola for jogada dentro da área de remate do defesa e a bola tocar antes de sair numa figura defensiva que está colocada na área de remate ou pelo guarda-redes do defesa antes de passar a linha final.

16.1.1.2-O canto pode ser ganho pelo defesa se o atacante atirar a bola para a sua própria linha final. Ver regra 7.3.

16.1.2-Se o defesa acidentalmente jogar a bola com um golpe defensivo e ultrapassar a sua linha final, o atacante pode escolher marcar canto. Ver também regra 4.3.2.1.

16.1.3-Um canto não pode ser forçado se a figura estiver posicionada mais de 21 mm da linha final.

16.1.4-Um golo pode ser marcado diretamente do canto. Ver regra 17.3.

16.2-Procedimento para marcar um canto

16.2.1-A bola deve ser colocada no quarto círculo ao lado da baliza e no lado por onde saiu a bola. A bola pode estar parcialmente fora mas não mais de meia bola.

16.2.2-O jogador que marca o canto deve ser escolhido primeiro antes de fazer qualquer movimento posicional. A figura que marca o canto pode ser colocada como o jogador quiser.

Castigo:

- O jogador infrator perde o direito a marcar o canto e o oponente marca lançamento na junção das linhas. Ver regra 14.

16.2.3-cada jogador pode fazer 3 golpes posicionais sendo o atacante o primeiro. A bola e a figura devem ser retiradas da superfície de jogo pelo árbitro para permitir que se façam os golpes posicionais. O golpe posicional não pode tocar numa figura (incluindo a que marca o canto) ou na bola, se continuarem na superfície de jogo.

Castigo: Back

- Se o back for reclamado, o árbitro deve colocar as figuras afetadas na posição anterior. O golpe defensivo incorreto não pode ser repetido.

16.2.4-O atacante pode pedir distância de acordo com a regra 2.6, se uma figura adversária está posicionada a 90 mm da bola, depois dos golpes posicionais feitos.

16.2.5-O árbitro dá sinal para marcar o canto quando os dois jogadores tiverem prontos dizendo «play».

16.2.5.1-Quando marcado o canto a bola tem de ser claramente tocada pelo jogador escolhido.

Castigo:

- O canto deve ser repetido.

- Se depois da repetição do canto a bola continuar sem ser tocada pelo jogador, o adversário tem direito a marcar falta na posição onde está a bola.

16.2.6-A figura que marcar o canto não pode tentar jogar (ver regra 5.2.3) a bola outra vez até:

- A figura atacante ou o guarda-redes atacante tocarem ou forem tocados pela bola.
- A posse de bola mudar.
- O lançamento, falta, canto, pontapé de baliza ou penalti ser ganho pelo atacante.
- A figura do golpe defensivo tocar na bola e o avançado continuar a jogada.

Castigo:

- Falta onde o atacante jogou ilegalmente. Ver regra 11
- Falta da marca de penalti, se a infração foi cometida na área de penalti do atacante. Ver regra 11.1.3.

17-Shoot-out

17.1-Definição

17.1.1-Se um jogo a eliminar acabar empatado depois da morte súbita deve ser feito shot-out. No jogo de equipa, o capitão deve escolher 1 dos 4 últimos jogadores para representar a equipa.

17.1.2-O árbitro deve escolher a baliza e deve fazer o sorteio de bola a um dos jogadores. O jogador que ganhar o sorteio pode rematar ou defender primeiro.

17.1.3-5 remates por jogador alternadamente, começando no lado escolhido pelo árbitro, das seguintes posições:

17.1.3.1-A bola deve ser colocada dentro da área de remate, próximo da linha de remate e da linha lateral o mais possível, sem tocar nas linhas.

17.1.3.2-A bola deve ser colocada, perto da linha de remate e o meio da bola deve estar na direção da esquina da área de penalti.

17.1.3.3-A bola deve ser colocada, perto da linha de remate e o meio da bola deve estar na direção da marca de penalti.

17.1.3.4-Se depois de 5 remates o vencedor não for decidido a morte súbita de shots continua da posição 17.1.3.1. Se depois do mesmo número de remates entre os jogadores, um deles tiver mais golos que o outro então esse jogador é o vencedor.

17.2- Procedimento para cada remate

17.2.1-O árbitro deve colocar a bola como ad descrições em cima.

17.2.2-O atacante deve escolher a figura e coloca la como quiser e confirmar que está pronto dizendo «play». Se o atacante não estiver pronto depois de 10 segundos o árbitro deve considerar que o remate não entrou na baliza. Se o atacante mudar a posição da figura depois de anunciar que está pronto, o remate é considerado falhado.

17.2.3-O árbitro deve perguntar ao guarda-redes se está pronto. O defesa não pode passar a linha final com nenhuma parte do corpo por qualquer razão. Nenhuma parte do guarda-redes pode passar ou tocar a linha limite da área de golo antes, durante ou depois do remate. O defesa tem no máximo 10 segundos para ficar pronto com o guarda-redes dizendo «ready». Se o guarda-redes não estiver pronto nos 10 segundos o árbitro deve assinalar o remate como golo.

17.2.4-O árbitro dá sinal para o remate dizendo «play».

17.2.5-O atacante tem 10 segundos para rematar. Se o atacante não rematar nos 10 segundos o árbitro deve considerar o remate falhado.

17.2.6-Só 1 toque é permitido para o atacante quando remata. Mas se a figura que remata tocar na bola outra vez antes de parar, mesmo que a bola não tenha entrado na baliza o golo é considerado como tal.

