



PEBOLIM - TOTOBOL

O JOGO

Objetivo - vence o time que marcar 5 gols primeiro.

Partida - Pode ser uma melhor de 3 jogos de 5 gols cada, ou apenas 1 jogo de 7 gols.

O organizador definirá qual a melhor forma a ser adotada levando em consideração o tempo disponível.

INÍCIO DO JOGO

Qualquer um dos jogadores, deverá lançar a bola pelo buraco lateral da mesa que é para essa finalidade. A bola será considerada "em jogo" apenas após bater na parede oposta da mesa, caso contrário deverá ser lançada novamente.

BOLAS SEGUINTE

Após cada gol efetuado, a bola será reiniciada conforme REGRA#1, ou poderá sair na defesa de quem sofreu o gol. Saída da defesa, uma vez que o jogador tenha controle da bola e venha a perdê-la, mesmo sem chutá-la, ela não será devolvida, será considerado "bola em jogo";

PONTO MARCADO

Uma vez que a bola entre e bata no fundo do gol, será considerado gol, mesmo que ela volte para o campo.

Gol de goleiro vale apenas 1 gol em qualquer situação, gol resultado de giros ilegais das barras não serão considerados, a não ser um gol contra. Gol aéreo proposital também não será válido;

BOLA MORTA

Quando a bola parar fora do alcance dos jogadores, deve ser colocada com a mão, na defesa quem estiver mais próxima. Se a bola parar no meio de campo, deverá ser relançada no buraco lateral da mesa, conforme REGRA#1;

BOLA FORA

Se a bola sair da mesa, deverá ser recolocada em campo na defesa do time que tiver menos gols, se o jogo estiver empatado, a bola pode ser lançada normalmente pela lateral.

TROCA DE LADO

Quando houver mais de 1 jogo por partida, os oponentes podem trocar de lado se assim desejar, uma vez feita a troca, deverá trocar novamente no jogo seguinte. Para



iniciar uma partida, pode ser definido no cara-ou-coroa para escolher qual lado gostaria de iniciar.

FALTAS

Girar as barras - É proibido girar as barras mais do que 1 volta completa, também conhecido como “ventilador”, ou “roletada”.

Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

Bater, sacudir ou levantar a mesa - Qualquer movimento que dificulte ou atrapalhe o controle ou uma jogada do adversário deverá ser punido como falta.

Invadia a área de jogo - Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento. Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

Distração - Qualquer forma utilizada para distrair o oponente a fim de marcar um gol, exemplo: bater a barra do meio (sem bola) a fim de obter um movimento de reflexo da defesa oposta para marcar um gol, ou chamar a atenção dele de qualquer outra forma pode ser considerado distração.

Atraso de jogo - Não se deve demorar mais do que 15 segundos com a bola em sua posse, ou ficar "enrolando" propositalmente para irritar o adversário, ou qualquer outro motivo;

Comportamento anti-esportivo - Desrespeito ao oponente, ao árbitro, ou aos espectadores, será considerado FALTA GRAVE e pode resultar em desclassificação.

Faltas e punições -

O desrespeito a qualquer uma das regras acima, deve ser punido da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal, sem punição.

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente.

3ª Violação - Punição com perda de 1 gol.

Falta grave - Perda da partida e/ou desclassificação definitiva do evento.