



REGULAMENTO OFICIAL DO FUTEBOL CARICAS

TRADUÇÃO: PAULO LOBO RIBEIRO



7^a EDIÇÃO 2019
FEDERAÇÃO ESPANHOLA
LIGA FÚTBOL CHAPAS





ARTIGO 1: Objetivo do jogo.....	4
ARTIGO 2: Desenvolvimento do jogo.....	4
ARTIGO 3: Técnicas de remate	5
ARTIGO 4: A equipa.....	7
4.1. Os jogadores (caricas).....	7
4.2. O equipamento.....	7
4.3. O peso.....	8
4.4. O guarda-redes.....	8
4.5. Reservas.....	8
ARTIGO 5: Campo de jogo e acessórios.....	9
5.1. O terreno de jogo.....	9
5.2. As balizas.....	10
5.3. A bola.....	10
5.4. Outros elementos obrigatórios.....	10
5.5 Espaço.....	11
ARTIGO 6: Duração da partida.....	11
ARTIGO 7: Sorteio inicial.....	11
ARTIGO 8: Remate para golo.....	12
8.1. Colocação do guarda-redes.....	12
8.2. Validade de um golo.....	13
8.3. Carica voadora.....	14
8.4. Golo com obstrução.....	14
8.5. Golo na própria baliza.....	14
8.6. Perda de tempo.....	15
8.7. Baliza deslocada.....	15
ARTIGO 9: Reestruturação.....	16
9.1. Realização.....	16
9.2. Reestruturação final.....	16
9.3. Penalização.....	17
9.4. Distância entre as caricas e a bola ao reestruturar.....	17
9.5. Distância entre as caricas ao reestruturar.....	17
ARTIGO 10: Situação da bola.....	18



10.1. Posição da bola sobre o terreno de jogo.....	18
10.2. Posição da bola sobre uma carica.....	18
10.3. Casos especiais.....	19
ARTIGO 11: Situação das caricas no terreno de jogo.....	19
11.1. Posição de uma carica sobre o terreno de jogo.....	19
11.2. Carica relativamente à bola.....	20
11.3. Carica fora do terreno de jogo.....	20
11.4. Carica relativamente à tabela.....	20
11.5. Carica relativamente à baliza.....	20
11.6. Carica relativamente a outros elementos.....	21
11.7. Situação das caricas relativamente à alcatifa.....	21
11.8. Sobreposição de uma carica.....	21
ARTIGO 12: Faltas e irregularidades.....	21
12.1. Falta por contacto.....	22
12.2. Falta técnica.....	22
12.3. Falta após bola parada.....	24
12.4. Mão.....	24
12.5. Simultaneidade de faltas.....	24
12.6. Lei da vantagem.....	24
12.7. Expulsão.....	24
ARTIGO 13: Passes permitidos.....	24
13.1. Passe.....	24
13.2. Remate de cabeça.....	25
ARTIGO 14: Mão.....	26
14.1. Casos possíveis.....	26
14.2. Mão pelo guarda-redes.....	26
14.3. Mão do rival.....	27
14.4. Mão múltipla.....	27
ARTIGO 15: Bolas paradas.....	27
15.1. Falta ao marcar uma bola parada.....	28
15.2. Tipos de remate.....	29
ARTIGO 16: Pontapé de canto.....	30



ARTIGO 17: Lançamento lateral.....	32
ARTIGO 18: Livre indireto.....	33
ARTIGO 19: Livre direto.....	34
ARTIGO 20: Bola ao centro.....	35
ARTIGO 21: Pontapé de baliza.....	36
ARTIGO 22: Reposição pelo guarda-redes (ou com a mão).....	36
ARTIGO 23: Penálti.....	38
ARTIGO 24: Obstrução do jogo.....	39
24.1. Com três ou mais caricas.....	39
24.2. Com duas caricas.....	40
24.3. Mini-passes (regra anti-melée ou corpo-a-corpo).....	41
ARTIGO 25: Saltos.....	42
ARTIGO 26: Desempate por penáltis.....	42
ARTIGO 27: Jogo a pares.....	44
ARTIGO 28: Disposição adicional.....	45
GLOSSÁRIO de termos do futebol caricas.....	46

REGULAMENTO OFICIAL DO FUTEBOL CARICAS

7.ª EDIÇÃO, 1 DE NOVEMBRO DE 2019

AUTOR DA PRESENTE EDIÇÃO: SÉRGIO PLANTÉ RIVA (COMITÉ DO REGULAMENTO LFC)

COPYRIGHT 2015- FEDERAÇÃO ESPANHOLA LIGAFÚTBOLCHAPAS

N.º DA ASSOCIAÇÃO ESTATAL 591195

LFC E FÚTBOLCHAPAS SÃO MARCAS REGISTRADAS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROÍBIDA A REPRODUÇÃO TOTAL OU PARCIAL SEM A AUTORIZAÇÃO EXPRESSA DOS TITULARES DO COPYRIGHT.

PARA MAIS INFORMAÇÃO: WWW.LIGAFUTBOLCHAPAS.COM

ARTIGO 1: OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo de Futebol Caricas é realizar uma simulação de mesa cuja base é o futebol onze tradicional, mas não o replicando em detalhe, mas sim adaptando-o para destacar a estratégia e a técnica.

Nas competições, celebram-se partidas entre dois participantes, cada um deles jogando com uma equipa de caricas. Uma partida é ganha por um deles quando a sua equipa marca um maior número de golos do que a equipa contrária ao finalizar o tempo de jogo.

ARTIGO 2: DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Cada participante joga uma vez alternadamente. Na sua vez, um participante pode dispor de uma, duas ou três ações dependendo de como se desenvolva o jogo.

As combinações de ações que se podem dar numa vez, são as seguintes:

- **Vez com uma ação:** ação convencional.
- **Vez com duas ações:** ação de bola parada + ação extra de bola parada.
- **Vez com duas ações:** ação convencional + ação extra de passe.
- **Vez com três ações:** ação de bola parada + ação extra de bola parada + ação extra de passe.

Uma ação é o toque regulamentar por parte de um participante de uma das suas caricas ou guarda-redes. Não se permite passar a vez, nem tocar uma carica sem a deslocar. Se um jogador toca uma carica esta deverá deslocar-se perceptivelmente.

COMO CONSEQUÊNCIA DO DESLOCAMENTO AO SER TOCADA NUMA AÇÃO, A CARICA PODE:

1-Parar sem tocar em nada: ação válida (exceto nas bolas paradas).

2-Tocar diretamente na bola: ação válida, inclusivamente se depois tocar noutras caricas ou elementos. Em qualquer bola parada (penálti incluído), esta é a única opção válida, qualquer outra se sanciona como falta de marcação (ver artigo 12), seja não chegar a tocar na bola ou tocar outra carica ou o dedo antes.

3-Tocar numa carica rival sem ter tocado antes na bola: falta (ver artigo 12).

4-Tocar outra carica da própria equipa sem ter tocado antes na bola ("comboio"): neste caso tanto a carica inicial como a nova que é empurrada cometerão falta se qualquer delas toca numa carica rival sem ter tocado antes na bola. Se por sua vez empurram mais companheiros de equipa (em aglomerações) aplica-se a mesma regra para cada um deles. A partir do momento em que alguma carica da própria equipa toque na bola já não comete falta nem essa carica nem alguma outra empurrada posteriormente por ela.

5-Ressaltar na tabela sem ter tocado antes na bola: se depois do ressalto toca na bola ou numa carica de qualquer equipa (própria ou rival), será falta (direta ou indireta segundo os casos). Se não toca em algo mais, ao terminar a ação coloca-se junto à tabela no ponto onde ressaltou. Claro que se antes de tocar na tabela tocou na bola, o ressalto é válido e todas as caricas são deixadas no lugar onde se detenham.

6-Tocar na baliza: é legal sempre que não se toque com a mão ou o corpo, deixa-se a carica onde ficou e simplesmente recoloca-se a baliza. No caso em que a baliza ao deslocar-se, altere a jogada beneficiando algum dos dois jogadores, isso faz parte legal do jogo. Exemplo 1: se a baliza se move para um lado fazendo com que uma bola que ia para fora acabe dentro, seria golo válido. Exemplo 2: se a bola ia para dentro da baliza, mas ao mover-se a baliza acaba fora, não seria golo.



7-Tocar no marcador, cronómetro, ou outros elementos (estejam dentro ou fora do campo de jogo) sem ter tocado antes na bola: é igual como quando toca na tabela, será falta se depois do ressaltar toca noutra carica ou na bola. Caso contrário, coloca-se a carica junto à tabela pelo ponto mais próximo ao elemento tocado. Se depois de tocar na bola é o próprio cronómetro ou marcador o que, tocado por outras caricas, se move ou vira e toca na bola, a jogada é válida. Se acontecer por um toque de um participante pelo contrário seria livre indireto.

8-Tocar na mão ou corpo de um participante: é falta sempre que toque no mesmo participante que realiza a ação. Se toca no contrário involuntariamente ou estando imóvel não será falta, e deixa-se a carica onde ela fique. Se a carica ia cair fora do campo, mas ao ressaltar no corpo do outro jogador, ou ao apanhá-la este último, a carica não cai, deixa-se colocada junto à tabela no ponto por onde ia sair, e considera-se carica voadora para invalidar qualquer golo. O mesmo se aplica para o caso de ressaltar noutros participantes, árbitros, espectadores, fotógrafos ou qualquer outra pessoa.

ARTIGO 3: TÉCNICAS DE REMATE

O remate deve realizar-se sempre com uma mão só (exceto as faltas com “ponte”) e tocando a bola mantendo a mão imóvel, movendo só os dedos, colocando-os em pinça em tensão, e soltando um deles como uma mola, que por sua vez dará um toque seco e nítido na carica, sem acompanhar o gesto com a mão. Não é necessário que a mão esteja apoiada no terreno de jogo, mas se não se mantém imóvel pode-se assinalar falta técnica, haja ou não um arrastar perceptível.

Tão pouco é permitido realizar a mais leve deslocação da carica enquanto se prepara a mão para rematar. Em caso algum é válido tocar a carica com um dedo solto sem o segurar com outro, nem empurrar a carica sem soltar a pinça. Não se pode utilizar uma técnica em que só se mexa um dedo sem fazer pinça, ou se faça alavanca contra a superfície. Obrigatoriamente a pinça deve ser entre dois dedos da mesma mão do jogador. Só se permite que o dedo contacte com a parte exterior da carica para realizar o toque com a mesma. A borda superior do círculo dentado não se considera parte exterior.

Não se pode empurrar ou mover outras caricas ao colocar a mão ou o dedo onde não cabem para poder rematar comodamente. Não se pode contactar com a carica ao colocar-se antes de rematar. Não se pode apoiar a mão noutras caricas, sejam próprias ou rivais. Não se pode arrastar nem mover a mão salvo os dois dedos que fazem a pinça.

Qualquer toque antirregulamentar sanciona-se com livre indireto a marcar no ponto onde se iniciou o contacto com a carica. Além disso, em caso de reincidência expulsa-se uma carica da equipa infratora. Quer dizer: a primeira infração sanciona-se normalmente como livre indireto, mas a segunda acarretaria além disso expulsão de uma carica. Em casos sucessivos segue-se o mesmo sistema, alternando sanção e expulsão por cada duas infrações.

OS DIFERENTES TIPOS DE REMATES PERMITIDOS SÃO:

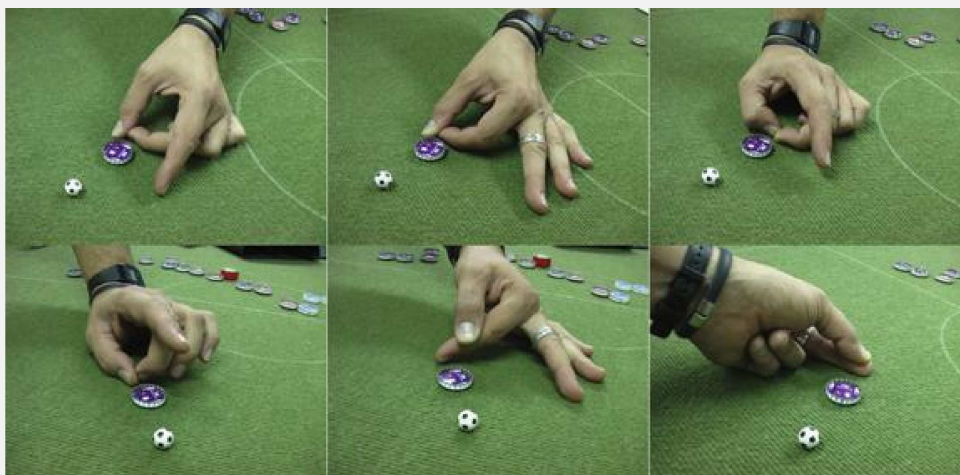
1. **Remate convencional:** consegue-se com um toque realizado com um dedo da mão no exterior da carica.
2. **Remate com ponte:** o participante, com os dois dedos da mão com que não remata, faz uma ponte que cobre a bola por ambos os lados sem tocá-la. Assim se consegue que a bola saia disparada, mas a carica não, que se detém devido ao choque desta com os dedos que formam a ponte. Só se pode efetuar este remate com ponte em dois casos: nas bolas paradas (exceto o lançamento lateral) e jogando com o guarda-redes dentro da sua área, sempre que esteja a menos de 9 cm da bola, ainda que a bola esteja

fora da dita área. Não se permite utilizar este tipo de remate em nenhum outro caso: nem para rematar para golo (salvo nas bolas paradas que sejam diretas) nem para fazer uma jogada normal. Além disso, será falta indireta se os dedos do participante tocam ou se apoiam na bola ou noutra carica (própria ou rival). Se a carica que remata toca o dedo e não chega a tocar na bola a jogada é válida (à exceção das bolas paradas), igualmente como se a tentativa tivesse ficado curta, e pode continuar a jogar se lhe restam mais ações na sua vez. É o único caso em que se pode tocar no corpo do jogador sem penalização.

3. **Remate elevado:** Remate elevado é aquele em que para tocar na bola se põe a carica ao contrário, sendo recomendado, mas não obrigatório, colocar a ponte. O remate elevado está permitido na primeira ação de todas as bolas paradas (penáti incluído) exceto no lançamento lateral.
4. **Remate especial:** unicamente se poderá usar esta técnica no caso de a bola ficar situada por cima de uma carica (ver remate de cabeça e lançamento lateral, artigos 13 e 14).

TÉCNICAS DE TOQUE

Existem muitas técnicas válidas para realizar o toque com a carica: técnica em D semi-deitada, técnica polegar-médio, técnica em D vertical ou deitado, técnica do polegar, técnica do polegar invertido, técnica do indicador reto, indicador reto invertido, técnica em pinça, "remanguillé" (desordenada), etc.



Alguns exemplos de técnicas de toque

ARTIGO 4: A EQUIPA

Cada participante disputará a partida com uma equipa de onze jogadores, um dos quais será o guarda-redes. Pode-se jogar com menos caricas (ver artigo 3.5 "Reservas"), mas nunca se pode jogar sem guarda-redes. As equipas participantes devem cumprir estritamente as especificações deste artigo, o seu incumprimento pode acarretar sanções para o participante ou inclusivamente a sua expulsão de um campeonato.

4.1. OS JOGADORES (CARICAS):

Cada jogador poderá jogar as competições oficiais com as caricas que quiser, desde que cumpram todas estas especificações. As ditas caricas poderão ser sujeitas a uma revisão mediante o uso de balanças ou qualquer outro meio de inspeção por parte da organização de um torneio.

Cada jogador é uma carica metálica de garrafa, cuja altura é de 7 mm, o seu diâmetro exterior de 29 mm (28 se é de rosca), e a sua base e diâmetro interior com 27 mm. Deve ter o seu contorno circular dentado característico (habitualmente com 21 dentes, mas são legais até aos 29 desde que cumpram com o resto das especificações) e a sua base plana, sem mais deformações que as próprias da sua fabricação (sem picos, dobras, vincos ou pregas, etc.). Devem ser caricas “fechadas”, e não caricas “abertas” que nunca tenham sido engarrafadas. Não são permitidas as caricas que trazem um reforço de cortiça ou borracha na base, nem caricas de tamanho ligeiramente diferente (caricas mais pequenas ou maiores que as habituais, etc.), nem tratá-las de algum modo que afete o seu comportamento (encerá-las, raspá-las, etc.).



4.2. O EQUIPAMENTO

Todos os jogadores de uma mesma equipa devem levar o mesmo uniforme de papel, mas cada um com um dorsal e/ou nome distintivo para se poder identificá-los individualmente. Não é suficiente que se distingam só por uma fotografia ou desenho, o jogador que não leve o nome nem número assume que em toda a jogada duvidosa em que se tenha de identificar uma carica (por exemplo falta, carica voadora, etc.) dá-se a razão ao seu rival. Não há medidas mínimas para estes identificadores, basta que sejam legíveis.

Numa partida, o equipamento das duas equipas deve ser suficientemente diferente para distingui-las perfeitamente a partir de qualquer ponto do campo, pelo que é recomendável dispor de um segundo equipamento de outra cor. Em algumas competições poderia obrigar-se a trocar de equipamento quando se requeira. Se a uma carica lhe cai a camisola durante o jogo volta-se a colocá-la no final dessa mesma ação, ficando a carica onde esteja e não onde caiu a camisola. Se a camisola cai repetidamente, ou se se perde e não se encontra deve substituir-se a carica por outra com o mesmo equipamento usado pelo resto da equipa ou será expulsa. Permite-se o uso de cola, adesivo ou qualquer outro produto para colar a camisola, desde que se respeite o peso máximo. É proibida a modificação do equipamento de uma carica, seja para criar uma “marca”, um “buraco” ou “corte” nos quais a bola se apoie, ou qualquer outra modificação. O equipamento poderá estar formado por várias capas, cada uma delas plana, circular e uniforme, com a grossura máxima de 1 mm cada uma. Isto acresce ao peso de baixo (ver a seguir), para uma grossura total que já pode superar os 2 mm, mas nunca sobressair da carica, e sempre desde que se respeitem o peso máximo, materiais, medidas, e o resto das normas.

4.3. O PESO

Debaixo do equipamento cada carga pode levar várias lâminas, cada uma delas plana circular e uniforme, de papel, cartolina, cartão fino, ou plástico com a grossura máxima de 1 mm cada uma. Isto acresce à grossura do equipamento de cima (ver ponto anterior), para um total que já pode superar os 2 mm. Qualquer outro elemento no interior das cargas, ainda que estas não excedam o peso estabelecido, será considerado ilegal. Não se permite algum outro peso adicional. Tão pouco se permite encerrar as cargas, nem aplicar algum outro produto na sua face externa ou interna. O peso máximo permitido para uma equipa completa de cargas é de 27,5 gramas no total. Nem todas as cargas têm a obrigação de pesar o mesmo, desde que cada carga seja regulamentar, é o peso total da equipa o que não pode superar o máximo. Não existe um limite de peso mínimo.

4.4. O GUARDA-REDES:

É uma tampa de garrafa de plástico grande (por exemplo, refresco de 2 litros). Deve ser de plástico, e não de metal. A sua altura máxima são 15 mm (não há altura mínima), o seu diâmetro de base são 30 mm e o seu diâmetro superior entre 30 e 31 mm. Não se permite algum tipo de deformação, nem bordas limadas, queimadas ou cortadas. Pode estar recheado de plasticina ou de outro material mais leve sempre que o recheio não sobressaia da tampa. Não se permite usar nem misturar um material mais pesado que a plasticina, nem mesmo usando menos quantidade para respeitar o peso máximo. Para o guarda-redes, o peso máximo admitido será de 15,5 gramas. Também deve levar uniforme, que se colocará por cima do recheio, mas não tem que ser igual ao do resto da equipa. Para todos os efeitos, o guarda-redes é igual a qualquer outra carga, e segue as mesmas regras, a não ser nas exceções contempladas neste regulamento, quase todas referidas às situações especiais que ocorrem quando está situado dentro da sua área de baliza.

4.5. RESERVAS:

Está permitido substituir um máximo de 4 jogadores no total durante uma partida, em qualquer momento em que o jogo esteja parado e seja permitida a reestruturação, sempre que não se faça deliberadamente para perder tempo. Tão pouco se podem substituir cargas antes do lançamento da série de penáltis, pois devem usar-se as mesmas cargas e guarda-redes que tenham terminado a partida (e podem ser menos de 11). Qualquer substituição de cargas faz-se sempre de uma em uma e notificando o rival e o árbitro. Em nenhum momento pode haver mais de um guarda-redes da mesma equipa sobre o terreno de jogo, mas em casos excecionais (perda, etc.) pode substituir-se um jogador de campo por um guarda-redes reserva. Se o participante fica sem guarda-redes deve substituí-lo por outro guarda-redes válido. Se não o puder fazer, perderá a partida por 3-0 o participante responsável pela sua perda ou rutura (que poderia não ser o dono do mesmo). Se o participante tem menos de 7 jogadores no total (guarda-redes incluído) por qualquer causa (expulsão, perda, rutura, peso ilegal, etc.) não poderá disputar a partida e considera-se como perdida por 3-0.

ARTIGO 5: CAMPO DE JOGO E ACESSÓRIOS

5.1. O TERRENO DE JOGO:

O terreno de jogo está composto pelo campo de jogo, as bandas laterais, e as dos fundos. O terreno de jogo compõe-se de uma alcatifa situada sobre uma superfície rígida que estará a uma altura entre 70 e 90 cm do solo, habitualmente sobre cavaletes com cerca de 75 cm. O terreno de jogo está rodeado por uma tabela que terá uma altura entre 3 a 4 cm e uma espessura de 1 a 2 cm. As bandas laterais e as de fundo devem ter a mesma largura (desde a linha do campo até à tabela) em todo o tabuleiro, recomenda-se que seja de 10 cm ainda que se permita qualquer distância entre 8 e 12 cm. A alcatifa deve chegar até à borda da tabela sem deixar espaço. As linhas do campo de jogo estarão desenhadas com uma grossura máxima de 4 mm. As medidas e constituição das linhas do campo e da baliza mostram-se na imagem seguinte. Observe-se que as dimensões totais do terreno de jogo estarão compreendidas entre 96 e 114 cm de largura, e entre 156 e 174 cm de comprimento.

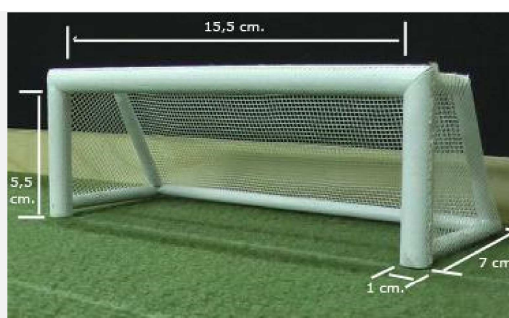
A alcatifa deverá ter sulcos, e estes deverão estar dispostos no campo de maneira transversal, não longitudinal. Os modelos habituais são o de "estrias" ou "Versace", de cor verde ainda que se permitam outras cores, entendendo que não é viável impor um modelo único já que cada lugar tem os seus próprios fornecedores e modelos.



Medidas do campo em centímetros

5.2. AS BALIZAS:

- **Dimensões interiores da baliza:** 15,5 x 5,5 x 7 cm (largura, altura e interior respetivamente).
- **Grossura dos postes:** não superior a 1 cm. Podem-se fabricar de qualquer material desde que seja sólido e resistente (madeira, metal, plástico, etc.). As balizas não podem estar cravadas nem fixas ao terreno uma vez que devem poder mover-se e arrastar-se livremente.



5.3. A BOLA:

A bola é um objeto esférico de plástico com um diâmetro de 15 mm e um peso entre 1,2 e 1,5 gramas. O modelo para competições oficiais será o homologado e fornecido pela Federação em cada momento.



5.4. OUTROS ELEMENTOS OBRIGATÓRIOS

Na banda lateral, ao fundo, ou por cima da tabela deverão estar o cronómetro e o marcador, os quais poderão estar separadamente ou numa só peça, se estorvarem poderão ir mudando de lugar onde se encontrem durante todo o jogo. Se a carga ou bola tocam em algum deles, consultar o artigo 2. Não se permite algum outro elemento. As caixas onde os jogadores guardam as caricas, ou qualquer outro material, deverão colocar-se por exemplo no solo por baixo do campo. Deverá haver também um medidor ou "árbitro" para medir as distâncias de 1, 3 e 9 cm.



5.5 ESPAÇO

Os dois jogadores deverão contar com um espaço mínimo, entre 60 e 150 cm ao redor do campo de jogo, para poderem mover-se livremente, sem que as pessoas que veem a partida ou joguem em campos próximos possam incomodá-los. Os jogadores poderão requerer da organização que se cumpra esta norma chegando inclusivamente a interromper a partida.

ARTIGO 6: DURAÇÃO DA PARTIDA

A duração de uma partida será sempre de 30 minutos, dividida em duas partes de 15 minutos cada uma sem interrupções. Durante o jogo, só se pode deter o cronómetro em circunstâncias excepcionais: perda de bola, substituições de caricas, esclarecimento de regras, polémicas, tempo morto por ausência de um jogador, infração por perda de tempo (pode acarretar sanção), perda de tempo ao reestruturar ou colocar o guarda-redes, e em qualquer outra situação que impeça o normal desenvolvimento do jogo.

Quando acaba o tempo de um período só se joga uma última vez (ou se termina a atual se ainda ficava alguma ação extra). Se é uma bola parada dispõe-se de segunda ação, e se se faz um passe realiza-se a ação extra, mas se se marca golo não se fará a bola ao centro, e se se comete falta ou penálti não se marcarão. Se um jogador já colocou as suas caricas, quando soa o final de um período não poderá recolocar alguma delas (por exemplo levantar o guarda-redes).

- **Prolongamento:** nas competições em que assim se determine previamente, e no caso de que uma partida finalizara com um empate, em cada competição se estabelecerá qual é o procedimento a seguir: golo de ouro, golo de prata, lançamento de penáltis ou qualquer outro desempate.
- Em caso de prolongamento, joga-se um de 10 minutos, dividido em dois tempos de 5 minutos cada um, sem descanso entre eles.
- Marca-se um **golo de ouro** quando, em qualquer momento de um prolongamento, uma das equipas marca um golo. Nesse momento, dá-se a partida por finalizada, outorgando-se a vitória à equipa que marcou o golo.
- Marca-se um **golo de prata** quando, ao finalizar qualquer dos tempos de um prolongamento, uma das equipas leva vantagem no marcador. Nesse momento, dá-se a partida por finalizada, outorgando-se a vitória à equipa que marcou mais golos.
- **Nota:** nas competições não oficiais pode encurtar-se a duração dos tempos da partida, por exemplo a 12 ou 10 minutos, para que o torneio seja mais rápido.

ARTIGO 7: SORTEIO INICIAL

Antes de começar a partida o árbitro se houver, ou na sua falta entre ambos os jogadores, realizarão um sorteio entre os participantes, habitualmente com uma moeda, ou lançando duas caricas perguntando-se se vão sair "iguais ou diferentes" ou de qualquer outra forma sempre que ambos os jogadores estejam em conformidade. O participante que resulte vencedor, poderá escolher uma destas duas opções:

- Realizar a bola ao centro (A)
- Escolher em que campo vai situar-se (B)

Se opta pela **opção A**, o outro participante poderá escolher em que campo vai situar os seus jogadores no primeiro tempo. Se pelo contrário, escolhe a **opção B**, será o outro quem faça a bola ao centro obrigatoriamente no primeiro período.

Depois de qualquer descanso (na partida, ou entre os tempos de um prolongamento), procede-se à troca de campos, tendo a posse da bola ao centro a equipa que não o fez no período anterior.

A bola ao centro é uma jogada de grande importância estratégica, já que há muitos jogadores capazes de marcar um golo na sua vez em posse da bola ao centro.

ARTIGO 8: REMATE PARA GOLO

Só se pode rematar para golo se a bola se encontra no campo contrário (ver artigo 10). Para que um golo seja válido, o participante deve avisar o seu oponente antes de rematar à baliza e indicar com que carga se vai efetuar a ação (que pode não ser a mesma que acaba por tocar na bola). O defensor poderá então colocar o seu guarda-redes, se assim o deseja, ainda que pode escolher não o colocar e, se estiver, deixá-lo tocando a linha que delimita a pequena área ou à frente da bola. No caso de que um participante não realize este aviso, o árbitro anulará a jogada, e procede-se a um pontapé de baliza a favor da equipa contrária. Se se realiza o aviso, mas sem identificar a carga com a que se remata (com o nome ou número que leva impresso), no caso de carga voadora anula-se o golo se cai do campo qualquer carga da mesma equipa, ao não poder o rival saber qual a que realmente tinha rematado.

8.1. COLOCAÇÃO DO GUARDA-REDES

Só quando o rival avisa que vai rematar à baliza é que se pode colocar o guarda-redes em qualquer lugar da área de baliza, sem tocar as linhas que a delimitam exceto a de golo, mas sempre e quando o guarda-redes esteja:

- Dentro da área de baliza no momento de avisar o remate (basta que toque uma das linhas).
- Dentro da baliza (tendo ultrapassado totalmente a linha de golo) mas neste caso deve colocar-se tocando a linha de golo (independentemente de como tenha entrado na baliza: ação própria, empurrado por um rival, rodando, ou por qualquer outra causa). Claro que, uma vez que o guarda-redes tenha sido colocado sobre a linha, já se considera que está dentro da área (uma vez que a está a pisar) para a seguinte ação.

O guarda-redes pode sempre renunciar a colocar-se, decidindo ficar “onde está” inclusivamente se está numa posição em que não lhe seria permitido colocar-se (por exemplo, pisando a linha). No caso de não se colocar, não se pode levantar e colocar de pé, tem de se deixar tombado.

Ao colocar-se o guarda-redes, pode deixar-se tombado (sempre virado com a “boca para cima”, e não com a “boca para baixo”) ou de pé (podendo girar-se para ficar de costas ou de lado, ainda que se arrisca a rodar um pouco e ter de tombá-lo fora da área). Se o guarda-redes se coloca de pé, deve continuar a respeitar não pisar a linha em algum ponto da sua projeção vertical.

Uma vez efetuado o remate, se o guarda-redes está de pé deverá tombar-se imediatamente no lugar onde tenha ficado, sempre diretamente para trás, quer dizer deixando a borda traseira apoiada na alcatifa e sem mudar a sua orientação antes de o tombar, quer dizer, deve tombar-se balançando sobre as suas “costas” sem descolar nem deslizar sobre a alcatifa.

Se não se puder tombar assim por ter algo por trás (poste, carga, bola, tabela, etc.), deverá deslizar-se para a frente na direção que indique a sua parte frontal (uniforme) até que tenha espaço suficiente para tombar para trás, de forma que no final fique separado do objeto que o estorvava, ainda que seja só por 1 mm. Se tão pouco tiver espaço por ter outro objeto à frente (carga, bola, baliza) coloca-se tombado no ponto mais próximo sem estar em contacto com algum destes objetos, e em caso de dúvida coloca-o o rival.

Se num remate à baliza se coloca o guarda-redes, deve situar-se sempre por trás da totalidade da bola (dentro da baliza se fosse necessário), quer dizer, o guarda-redes não pode colocar-se

mais perto que a bola relativamente à carica que vai efetuar o remate, deixando livre a zona imaginária que une esta com qualquer ponto da bola. É diferente se o guarda-redes já estivesse a ocupar esse espaço antes de se avisar o remate (esta situação só pode ocorrer numa cedência), em tal caso, permite-se que fique no mesmo sítio renunciando a sua colocação.

Com frequência a baliza estará descolocada e terá de ser colocada antes do guarda-redes. Uma vez colocada não se pode tocar nela, é proibido segurar a baliza durante um remate (nem sendo atacante nem defensor).

Num remate a golo por marcação de um livre direto ou de um penálti, a colocação do guarda-redes realiza-se uma vez reestruturadas todas as demais caricas (ver artigo 9).

Se um jogador avisa que vai rematar à baliza, o seu rival coloca o guarda-redes, e de seguida o primeiro jogador arrepende-se e diz que não vai rematar, então o seu rival poderá colocar o guarda-redes em qualquer lugar da sua área de baliza.

Ao colocar o guarda-redes, o participante poderá olhar a partir de um lugar que prefira, normalmente por trás da baliza ou do ponto de vista do rematador, mas nunca poderá olhar a partir de dois sítios diferentes para colocá-lo. Em caso de que o faça assinala-se falta indireta na linha da área do guarda-redes infrator. No caso de jogo a pares o jogador que coloca o guarda-redes está sujeito à mesma restrição, mas o seu companheiro tem permissão para dar-lhe indicações desde outro ponto.

Em caso de qualquer outra infração ao colocar o guarda-redes, o rival ou árbitro simplesmente o advertem e o jogador deverá recolocar devidamente o guarda-redes sem alguma sanção, a não ser que se detete manifesto anti-desportivismo.

8.2. VALIDADE DE UM GOLO

Considera-se que se marca um golo a favor de uma equipa quando a bola jogada de forma regulamentar passa por completo a linha da baliza da equipa contrária entre ambos os postes, mas não é necessário que se detenha dentro da baliza.

Se se consegue um golo não válido, procede-se como se tivesse acontecido um pontapé de baliza (artigo 21).

Se no INSTANTE em que se marcou o golo, este é legal, subirá ao marcador sem importar que a bola siga o seu movimento e saia da baliza, ou se meta dentro da carica que rematou ou de qualquer outra, dentro ou fora da baliza, ou qualquer outro caso. Pelo contrário se uma carica entra na baliza tendo já a bola por cima, e não chega a soltá-la, não há algum instante em que o golo chegue a ser legal e, portanto, não subirá ao marcador.

Os jogadores serão responsáveis da correta atualização do marcador. Cada vez que se marca um golo, o jogador que marca será o encarregado de modificá-lo, enquanto o rival vai colocando as suas caricas para a bola ao centro. Se por qualquer razão, os jogadores não se põem de acordo quanto ao resultado final da partida e não havendo árbitro que decida ou havendo e não tem elementos para em juízo poder decidir, o que indique o marcador na finalização da partida será o resultado final.

Olho de falcão: o árbitro poderá revisar a gravação de um golo (ou de qualquer outra jogada), sendo as suas decisão e interpretação as únicas válidas.

8.3. CARICA VOADORA

Para que o golo seja válido, a carica ou tampa com a que se realiza o remate não poderá sair fora do terreno de jogo. Isto aplica-se em todos os casos, incluindo todas as bolas paradas, penaltis, e desempate por penaltis.

8.4. GOLO COM OBSTRUÇÃO

Será invalidado qualquer golo no qual se remate com uma carica e durante o disparo a bola contacte com outra carica da mesma equipa, estando ambas antes do remate a menos de 3 cm entre si, e com a bola entre elas (quer dizer, sobreposta à banda que une ambas as caricas, igual como na posição de mini-passe, ver artigo 24.3). Em todos os casos em que ambas as caricas estejam a mais de 3 cm entre si o golo será válido. A presença ou não de caricas da equipa contrária não influencia em algo nesta regra.



8.5. GOLO NA PRÓPRIA BALIZA

Um golo na própria baliza não se pode anular por algum dos casos contemplados nesta regra (nem por golo com obstrução, nem por falta prévia, nem porque a carica saiu do campo, nem por não ter colocado o guarda-redes, nem por ressaltar na tabela, nem depois de ressaltar no guarda-redes ou caricas rivais num remate à baliza no outro campo, etc.), mas o árbitro poderá anulá-lo se considera que o golo se marcou de maneira voluntária por qualquer motivo. Neste caso o rival marcaria pontapé de canto.

8.6. PERDA DE TEMPO

Em qualquer remate à baliza, seja numa jogada ou bola parada, considera-se perda de tempo qualquer ação ou pausa no jogo na que se detenha excessivamente a continuidade do mesmo. Por exemplo:

- Demorar o último remate à espera que soe o cronómetro.
- O defensor estorve ou faça o atacante mover-se para colocar o seu guarda-redes ou barreira.
- O atacante estorve ou faça o defensor mover-se para preparar o seu remate.
- Qualquer dos dois olhe à frente, e por trás, da baliza para colocar-se.
- O defensor, para colocar o seu guarda-redes, o retire da pequena área e o leve para trás arrastando-o pelo campo.
- Perder tempo excessivo ao registar um golo no marcador.
- Em todo o caso em que se demore mais de 15 segundos a realizar qualquer ação.

- Qualquer outra conduta que seja mais lenta do que simplesmente apanhar o guarda-redes e colocá-lo.
 - Qualquer outra situação que o árbitro considere perda de tempo sob o seu critério.
- Se ocorre qualquer destas situações pode-se parar o cronómetro e apitar perda de tempo (livre indireto a marcar onde esteja a bola), e em caso de reincidência expulsão de carica.

8.7. BALIZA DESCOLOCADA

Para colocar a baliza, esta será levantada e colocada no seu lugar, nunca arrastada nem se moverão outras caricas. Se ao colocar-se assim há alguma carica que fica pisada por ela, o rival da dita carica situa-a em qualquer ponto do interior da baliza.

Em certas ocasiões a baliza não se encontra situada no seu lugar durante uma ação de golo. Se se trata de um remate à baliza, no momento de avisar o remate é quando se deve colocar a baliza. Se não se colocou bem, depois do remate nenhum dos jogadores poderá reclamar que estava mal colocada, pois ambos tiveram a opção de colocá-la bem e não o fizeram. Pelo contrário, se se trata da própria baliza numa ação de golo na própria baliza, considera-se o seguinte: se a bola entra pelo espaço onde deveria estar a baliza (incluindo completamente as duas marcas para os postes), então será golo, mas se a bola entra na baliza (ou numa parte dela) que esteja mal colocada, não será golo e sim livre indireto a favor da equipa contrária. Quer dizer: ao atacar o que conta é onde esteja a baliza, e na própria baliza conta o espaço onde deveria estar.

Se a baliza está à frente ou atrás com respeito à linha de golo/de fundo e os jogadores não a recolocam, continua a ser a posição da linha real de golo a que manda para determinar a validade de um golo, e não a posição da baliza deslocada. Portanto se a bola atravessa completamente a linha de golo será golo, e em caso contrário não o será, sem importar que tenha atravessado ou não a linha imaginária que une ambos os postes da baliza deslocada.

ARTIGO 9: REESTRUTURAÇÃO

A reestruturação é o termo com o qual se designa a ação na que um participante coloca as suas caricas, segundo o seu critério, no campo de jogo.

A reestruturação acontece em situações de bola parada, quer dizer, pontapés de baliza, lançamentos laterais, bolas ao centro, marcações de livre direto, livre indireto, pontapé de canto, ou penáti.

9.1. REALIZAÇÃO

Todas as caricas e o guarda-redes devem colocar-se com toda a sua base apoiada sobre a alcatifa, e situar-se completamente dentro do terreno de jogo delimitado pelas linhas laterais e de fundo. Portanto não se podem colocar pisando a linha de golo, nem alguma outra linha que delimite o retângulo de jogo, exceto o guarda-redes num penáti e a carica que lança pela linha

lateral ou marca pontapé de canto ou faltas coladas à linha. Ao incumprir-se alguma destas normas, sanciona-se com livre indireto no ponto onde estava a carica mal colocada.

No caso de ressalto depois de um remate à baliza, as caricas na pequena área contam como se a bola tocasse no guarda-redes, e marcaria pontapé de canto ou lançamento lateral a equipa atacante, sempre e quando as ditas caricas comecem a sua vez em contacto com a pequena área ou no seu interior, e continuem ali quando a bola lhes toque. Não contarão as caricas que se desloquem durante a ação seja entrando ou saindo da dita área.

Nas reestruturações que acontecem como consequência de qualquer tipo de bola parada os dois guarda-redes podem colocar-se livremente, inclusivamente fora da sua área de baliza se assim o desejam. A única exceção é que o guarda-redes defensor não pode colocar-se na barreira perante um livre direto (nem com outras caricas nem ele só). Um guarda-redes não pode colocar-se de pé a não ser que se avise o remate à baliza e esteja dentro da sua própria pequena área (por exemplo, num pontapé de canto o guarda-redes atacante não pode colocar-se de pé, e o guarda-redes defensor tão pouco a não ser que o pontapé de canto seja marcado direto). Ambos os participantes têm 15 segundos de tempo simultâneo para realizar a reestruturação das suas caricas. Uma vez finalizado dito tempo, a equipa que defende dispõe de um máximo de 5 segundos adicionais para terminá-la.

9.2. REESTRUTURAÇÃO FINAL

Uma vez realizada a reestruturação, poderá modificar-se a posição da carica com a que se marca a bola parada correspondente, exceto nos lançamentos diretos para golo. Em qualquer reestruturação, a bola tem de manter-se no mesmo lugar, com as seguintes exceções:

- **Pontapé de baliza**: é permitida a mudança na colocação da bola, sempre dentro das posições regulamentadas (artigo 21).
- **Reposição pelo guarda-redes**: é permitida a mudança na colocação da bola, sempre dentro das posições regulamentadas (artigo 22).
- **Lançamento lateral**: é possível deslocar a carica com a que se vai marcar o lançamento lateral (e, portanto, a bola também) através da parte exterior ao terreno de jogo na perpendicular que corta a linha lateral pelo ponto em que a bola saiu (artigo 17).
- **Pontapé de canto**: é possível recolocar a bola antes de declarar se remata direto ou não, e em último lugar colocar a carica que marca (artigo 16).

9.3. PENALIZAÇÃO

Se um participante excede o tempo destinado para reestruturar, será sancionado com perda de tempo (ver artigo 8.6.).

9.4. DISTÂNCIA ENTRE AS CARICAS E A BOLA AO REESTRUTURAR

Em qualquer marcação de uma bola parada (exceto nos penáltis), as caricas da equipa que não tem a posse de bola devem estar situadas a uma distância mínima de 9 cm da bola.

EXCEÇÕES

- Quando se sanciona um livre indireto, e a distância entre a bola e a linha de baliza da equipa que não está na sua vez é menor do que 9 cm. Neste caso, as caricas defensoras poderão ser colocadas tocando a linha de golo, com exceção do guarda-redes, que poderá situar-se em qualquer ponto da área de baliza a mais de 3 cm da bola.
- Num lançamento lateral pode-se colocar uma carica defensora a 3 cm entre a linha lateral e a carica atacante, ainda que esteja a menos de 9 cm da bola (artigo 17 Defesa no lançamento lateral).

9.5. DISTÂNCIA ENTRE AS CARICAS AO REESTRUTURAR

Todas as caricas da equipa que marca qualquer bola parada devem estar entre elas a uma distância mínima de 9 cm (inclusivamente dentro das áreas). Esta é a distância que permite ao rival cobri-las a partir de qualquer ângulo sem ser obstaculizado por outras caricas da mesma equipa. Por seu lado, as caricas da equipa que defende devem estar a uma distância mínima de 3 cm das caricas da equipa que ataca e das da própria equipa, exceto no interior da área onde podem aproximar-se até 1 cm das atacantes, mas mantendo a separação de 3 cm entre as da própria equipa sendo igual como no resto do campo. Em caso de livre direto poderá colocar-se uma barreira a 9 cm da bola, formada por um máximo de 3 caricas que podem estar em contacto entre si.

Portanto ao reestruturar um participante tem que ter em conta as posições das caricas colocadas no campo para não incumprir com a regra anterior. Se justamente no mesmo instante os dois participantes querem colocar uma carica sua num lugar muito próximo incumprindo com a distância regulamentar então o participante que não está na posse da sua vez terá preferência. Uma vez colocadas todas as caricas, se o jogador atacante deteta que há alguma carica a menos de 3 cm, pode medir. No caso de se confirmar, a primeira vez repreenderia verbalmente o rival, na segunda e sucessivas assinala-se livre indireto no lugar onde se verificou a marcação extrema. No caso de se desmentir, o atacante seria repreendido, e em sucessivas ocasiões assinala-se livre indireto contra ele no mesmo lugar.

Artigo 10: SITUAÇÃO DA BOLA

10.1. POSIÇÃO DA BOLA SOBRE O TERRENO DE JOGO

Considera-se que uma bola ultrapassou uma linha quando o faz na sua totalidade vista verticalmente de cima, ainda que logo se detenha noutro sítio. Isto implica:

- Se a bola entra completamente na baliza e sai sem se deter é golo, mas não é se se detém na linha sem chegar a atravessá-la totalmente.
- Se a bola sai completamente do campo de jogo (linhas de fundo ou laterais) e volta a entrar é fora, mas não é se se detém na linha sem chegar a atravessá-la totalmente.

HÁ TRÊS EXCEÇÕES A ESTA REGRA, NAS QUE NÃO BASTA QUE A BOLA ATRAVESSE A LINHA:

- A bola só se considerará dentro da pequena área se se detém num ponto onde não toque a linha que a separa da grande área (pelo contrário, pode estar a tocar na linha de fundo ou de golo).

- Na linha do meio campo, a bola deve deter-se dentro do campo contrário sem tocar dita linha para poder rematar à baliza.
- Na bola ao centro, a bola deve deter-se fora do círculo central sem tocar a sua linha para poder rematar à baliza.



10.2. POSIÇÃO DA BOLA SOBRE UMA CARICA:

Se a bola fica sobre uma carica ou guarda-redes é possível que se marque mão (ver artigo 14). Se não há mão, para determinar a posição da bola não se terá em conta a sua situação exata sobre a carica, devido à sua instabilidade, senão que se considera que a bola está na mesma zona que ocupe a carica completa, mas aplicando a regra 10.1 de situação da bola (que é diferente da regra 11.1 de situação da carica). Quer dizer que se a carica está a tocar uma linha há que ter em conta a rubrica anterior, pois nunca se vai considerar que a bola possa estar em várias zonas ao mesmo tempo (ainda que permaneça em cima de uma carica que esteja em várias zonas), senão que se olha para onde está a carica que a contém, e aplicam-se as regras de situação da bola. Para entendermos, é como se a carica se convertesse numa "bola grande" para se olhar que linhas atravessou por completo. Não se olha a posição exata da bola de um lado ou outro da linha, pressupõe-se que ocupa a posição de toda a carica, e se esta está a pisar uma linha, considera-se que a bola também.

EXEMPLOS EM CONSEQUÊNCIA:

- Se a carica está a tocar a linha de fundo ou lateral não é fora pois está dentro do campo de jogo (ainda que a bola esteja claramente mais além da linha).
- Se a carica está sobre a linha da área, considera-se que a bola está dentro da área pois a linha da área faz parte da mesma, e se acontece mão seria livre indireto.
- Se a carica está sobre a linha do meio campo, considera-se que a bola está sobre essa linha e não se pode rematar à baliza.
- Se a carica está sobre a linha de golo considera-se que a bola não a atravessou completamente e não seria golo.
- Se uma carica que pisa a linha recebe um passe de cabeça, o passe é válido a não ser que a bola tenha saído completamente fora do campo antes de cair na carica.

10.3. CASOS ESPECIAIS

Se a bola fica dentro de uma carica da equipa atacante que está dentro ou a pisar a pequena área, será automaticamente defesa do guarda-redes e procede-se pela reposição, sem importar que tenha acontecido um passe ou reste outra ação ao atacante, que a perderia. Se a carica é da equipa defensora continua-se com a jogada (passe ou mão, conforme corresponda).

Ao contrário das caricas, não é obrigatório que a bola fique sempre em contacto com a alcatifa. Se ao terminar uma ação a bola fica sem tocar a alcatifa em equilíbrio entre duas ou mais caricas, e não acontece mão em alguma delas, considera-se o seguinte:

- Se são caricas da mesma equipa considera-se igual como se fosse um passe de cabeça, portanto pode-se jogar a não ser que tenha sido a última ação na sua vez em cujo caso seria mão.
 - Se são caricas de equipas diferentes, cortava-se o passe ao tocar numa carica rival, portanto a vez passava para o rival a não ser que houvesse uma ação extra de bola parada.
- Em qualquer outra situação em que a bola ficaria apoiada sem tocar na alcatifa entre duas ou mais caricas, ou entre uma carica e a baliza, e não há mão, continuava-se a jogar normalmente.

Artigo 11: SITUAÇÃO DAS CARICAS NO TERRENO DE JOGO

11.1. POSIÇÃO DE UMA CARICA SOBRE O TERRENO DE JOGO

Uma carica está sobre uma linha quando vista verticalmente desde cima toca essa linha. Uma carica sobre uma linha considera-se que está simultaneamente nas duas zonas que delimita, portanto:

- Uma carica que toca a linha da área está na área, o que se deve ter em conta para as faltas (seria penáti, no caso de receber a falta o atacante) e mãos (seria livre indireto), e pode-se cobrir a 1 cm.
- Uma carica que toca a linha do meio campo, está em ambas as metades do campo, pelo que no caso de receber uma falta seria direta.
- Um guarda-redes que toca a linha da pequena área considera-se que está dentro dela e poderia ser colocado num remate à baliza.

11.2. CARICA RELATIVAMENTE À BOLA

Se uma ou mais caricas ficam por cima ou por baixo da bola pode acontecer mão (ver artigo 14). Caso contrário, para determinar a posição da bola ver o artigo 10.

11.3. CARICA FORA DO TERRENO DE JOGO

A carica que caia fora do terreno de jogo será colocada encostada à tabela precisamente pelo sítio por onde saiu. Se a carica contacta com a tabela, ver o artigo 2. A carica que saia fora do terreno de jogo, mas sem tocar a tabela é deixada no sítio onde se deteve, e pode continuar a jogar-se com ela livremente, assim como com as caricas encostadas junto à tabela, só que é mais difícil tocar-lhes legalmente.

11.4. CARICA RELATIVAMENTE À TABELA

Se uma carica fica sobre a borda superior da tabela, ou apoiada nela de lado, deve deixar-se encostada à tabela com a sua base sobre a alcatifa.

11.5. CARICA RELATIVAMENTE À BALIZA

Se uma carica:

- Fica situada em cima da baliza
- Sai do terreno de jogo por trás da baliza
- Fica no espaço do terreno de jogo compreendido pela tabela e a baliza.
- Fica situada debaixo da baliza (ao recolocar esta no seu lugar)

Então o participante rival colocará a carica na zona que deseje do interior da baliza.

Podem-se tirar as balizas sempre que estorvem para realizar uma ação, exceto para tocar na bola com uma carica ou guarda-redes que atravesse o espaço de dita baliza (incluindo não só a sua estrutura, mas também todo o espaço aberto do retângulo interior da baliza). Se acontece isto, tanto a atacar como a defender, sanciona-se com livre indireto no ponto em que a carica tenha tocado na bola. Sempre que tenha de se colocar a baliza, esta é levantada e coloca-se no seu lugar, nunca se arrastará nem se moverão as caricas. Se ao recolocar-se no seu lugar há alguma carica que possa ser pisada por ela, o rival situa-a em qualquer ponto do interior da baliza.

11.6. CARICA RELATIVAMENTE A OUTROS ELEMENTOS

SE UMA CARICA:

- Fica situada por cima de outro elemento (marcador, cronómetro, etc.)
- Sai do terreno de jogo por trás de um destes elementos
- Fica no espaço do terreno de jogo compreendido pela tabela e um deles.

Então encosta-se a carica à tabela pelo ponto mais próximo.

11.7. SITUAÇÃO DAS CARICAS RELATIVAMENTE À ALCATIFA

Nenhuma carica poderá estar situada no terreno de jogo sem que a sua base contacte completamente com a alcatifa do terreno de jogo, exceto o guarda-redes perante um remate, ou uma carica ao fazer um remate elevado.

Como consequência do referido anteriormente, o árbitro tem de colocar corretamente e de imediato as caricas em que a sua base esteja em posição diferente da paralela ao terreno de jogo (por exemplo, uma carica suspensa noutras caricas, uma carica virada ao contrário, ou uma carica apoiada num poste ou na tabela).

No caso do guarda-redes, pode estar “de perfil” só quando seja colocado num remate à baliza, uma vez executado o remate à baliza o guarda-redes será colocado na sua posição habitual (artigo 8).

Só se pode colocar ao contrário uma carica que marca um remate elevado, mas deve dar-se a volta quando tenha realizado a ação (ainda que restem mais ações na mesma vez). Em nenhum outro caso se pode jogar com uma carica ou guarda-redes que tenha ficado virado ao contrário.

11.8. SOBREPOSIÇÃO DE UMA CARICA

Se acontece uma situação na qual uma carica não tem a sua base completamente em contacto com a superfície do terreno de jogo devido a outras caricas, então o participante que não é dono da carica em posição superior colocará a mesma a uma distância exata de 1 cm da carica que tinha sido montada. No caso de que esta situação não seja possível, o participante deixará a carica em posição superior tão próxima da carica em posição inferior como seja possível sempre respeitando que a carica que monta não esteja em contacto com alguma carica. Se mais de duas caricas estão juntas nesta situação, vão-se resolvendo as sobreposições de cima para baixo.

Se uma carica está apoiada sobre o guarda-redes estando este levantado, em primeiro lugar coloca-se a carica que se sobrepõe, a 1 cm do guarda-redes, e de seguida tomba-se o guarda-redes normalmente segundo o artigo 8.1, não podendo tombar-se sobre a carica recém colocada.

Artigo 12: FALTAS E IRREGULARIDADES

Ao acontecer uma falta ou infração, e antes de movimentar qualquer elemento do jogo (caricas, bola, etc.) o árbitro ou por defeito todos os jogadores têm de ter dado validade à falta, em caso contrário seria falta técnica (livre indireto, ver a seguinte rubrica) do jogador que moveu dito elemento de jogo.

12.1. FALTA POR CONTACTO

Comete-se falta quando, na vez da sua equipa, uma carica contacta com uma carica da equipa rival antes de fazê-lo com a bola, com as seguintes considerações (ver artigo 2 para todos os casos que podem acontecer):

- Basta estar em contacto com a bola para não cometer falta, não é necessário que esta se mova.
- Do mesmo modo, basta começar em contacto com uma carica rival para cometer falta, sem ser necessário que esta se mova (a não ser que ao mesmo tempo esteja em contacto com a bola).
- Se a carica que recebe a falta está situada no campo contrário (incluído o seu prolongamento até à tabela), sanciona-se a equipa contrária com um livre direto. No caso contrário a sanção é um livre indireto.
- Se a carica rival se encontra fora do terreno de jogo, inclusivamente se está em contacto com a tabela, a falta será marcada a partir da linha lateral, segundo a sua intersecção com a perpendicular pelo lugar onde aconteceu. Se a perpendicular corta a linha lateral no seu prolongamento pelo fundo do terreno de jogo, a bola parada acontece a partir do canto, a não ser que se encontre dentro do prolongamento da área de penálti até à tabela (incluindo o interior da baliza), em cujo caso se castiga com penálti. Insistimos em que acontece sempre falta quando se toca numa carica da equipa rival, inclusivamente se está em contacto com a tabela.

- Exceção: quando duas caricas da mesma equipa prendam a bola e uma rival afaste a bola entre ambas não se apita falta sobre as mesmas a não ser que seja muito clara (ver artigo 24).

12.2. FALTA TÉCNICA

Qualquer uso indevido das técnicas de remate ou passe sanciona-se como falta técnica e a sua penalização é o livre indireto independentemente do lugar em que aconteceu.

TAMBÉM SE PENALIZARÃO COM LIVRE INDIRETO AS SEGUINTE FALTAS TÉCNICAS:

- **Tocar ou arrastar a bola ou as caricas com qualquer parte do corpo.**
- **Tocar outras caricas (próprias ou rivais) diferentes daquela com que se vai rematar.**
- **Arrastar ao rematar.**
- **Cair repetidamente o equipamento/ camisola das caricas de uma equipa,** sendo falta indireta se interferem no jogo tocando na bola. A falta assinala-se no ponto onde aconteceu o contacto entre a camisola e a bola.
- **Aproveitar-se da posição do próprio corpo para evitar uma "carica voadora"** (por exemplo se ao usar um toque remanguillé por trás da baliza a própria carica choca com o participante que remata, caindo dentro do terreno).
- **Mover a baliza** (seja voluntaria ou involuntariamente) **afetando a jogada** (por exemplo alterando um golo por um remate fora), em cujo caso se aplicará o que beneficie ao outro jogador.
- **Apitar algo erroneamente** (seja por má fé ou por simples desconhecimento) **e começar a recolher as caricas,** e depois de consultar o regulamento comprovar-se o seu equívoco. (neste caso a sanção pode ser mais grave que um livre indireto, apitando-se sempre a opção que fosse mais desfavorável para ele na jogada duvidosa. Do mesmo modo se um jogador move sem querer o tabuleiro, deslocando as caricas ou a bola antes de que o árbitro clarifique uma jogada duvidosa, apita-se contra este jogador.
- **Distrair o rival, fazer comentários, movimentos ou ruídos que interfiram no correto desenvolvimento do jogo,** especialmente em momentos de concentração como um remate à baliza. Adverte-se o jogador que o tenha realizado, e se reincide apita-se livre indireto a partir da posição da bola.
- **O toque involuntário de qualquer carica** (rival ou própria, diferente da que realiza a ação) na sua vez considera-se falta indireta, mas o toque involuntário na vez do rival não se penaliza. Por exemplo, não se anula um golo se uma carica voadora ia cair fora do terreno de jogo, mas ressalta no corpo do rival ou de um espectador, ou em qualquer outro lugar, e volta a cair dentro do campo em que se está a jogar. Pelo contrário, o toque voluntário (por exemplo, parar uma carica ou a bola em movimento), seja na sua vez ou na do rival, é uma falta grave que se castigará no mínimo com expulsão de uma carica até à desqualificação ficando ao critério da organização. Por exemplo, no caso do jogador que remata de "remanguillé" e a carica ressalta no seu próprio corpo anulava-se o golo, mas não se ressalta no do seu rival. Se um espectador toca ou apanha voluntariamente uma carica que não tenha caído ao chão, considera-se como se tivesse caído ao chão.

▪ O árbitro de uma partida pode sancionar com um livre indireto a partir do ponto central do campo um jogador que perca tempo demorando-se excessivamente na sua vez, reestruturando ou com qualquer ação recolhida no artigo 8.4.

▪ A perda de tempo, por qualquer motivo, sanciona-se com livre indireto a marcar a partir do ponto onde esteja a bola, ou por defeito a partir do centro do campo. No caso de reincidência, ou no caso de que dita perda se realize no último minuto da partida, além disso expulsa-se uma carica da equipa infratora. A perda de tempo pode-se assinalar em qualquer momento segundo o critério do árbitro, mas em todo o caso poderá assinalar-se como tal a demora por mais de 15 segundos na execução de uma ação de jogo.



Falta por contacto

Mão ou remate de cabeça

12.3. FALTA APÓS BOLA PARADA

Se uma bola parada não se marca corretamente sanciona-se como falta técnica (ver artigo 14.5).

12.4. MÃO

Se uma ou mais caricas ficam por cima ou por baixo da bola, pode acontecer mão (ver artigo 14).

12.5. SIMULTANEIDADE DE FALTAS

Se numa jogada acontecesse, simultaneamente, mais do que uma infração, prevalecerá sempre a da sanção mais grave, quer dizer, por esta ordem: penálti, livre direto, livre indireto. E sempre primará uma falta sobre outros tipos de jogada (pontapé de canto, lançamento lateral, pontapé de baliza, reposição pelo guarda-redes).

12.6. LEI DA VANTAGEM

No caso de acontecer uma ação ilegal de qualquer tipo (não só faltas: também mãos, faltas técnicas, arrastos, ressaltos na tabela, toques no corpo, etc.), o jogador contrário pode escolher assinalá-la ou dar a lei da vantagem e continuar o jogo sem mais. O objetivo desta norma é que o infrator não saia nunca beneficiado. No caso de simultaneidade de faltas a lei da vantagem permite escolher qual delas se vai apitar (não só a mais grave), ou não apitar alguma.

12.7. EXPULSÃO

Se se comete uma falta intencional sem opção de jogar a bola para desfazer a jogada rival, o árbitro poderá expulsar uma carica da equipa infratora sem dar opção de substituí-la. O participante escolhe qual das suas caricas é expulsa, não tem por que ser a mesma que comete a infração, e em nenhum caso o expulso será o guarda-redes. No caso de aplicar-se a lei da

vantagem perante uma expulsão, na seguinte interrupção do jogo expulsa-se igualmente a carica infratora.

ARTIGO 13: PASSES PERMITIDOS

13.1 PASSE

Se na sua vez acontecem as seguintes circunstâncias de forma simultânea:

- O participante não indicou que vai rematar à baliza.
- Remata e a bola contacta com uma ou mais caricas da sua própria equipa (não se inclui a carica com a que se remata).
- A bola não contacta com alguma carica da equipa rival.
- Na ação prévia não houve passe (quer dizer, o passe não é acumulativo).
- A bola e carica movem-se (seja deslocando-se, ou só vibrando ou girando sobre si mesmas). Não se considerará passe se a carica só está em "contacto" com a bola e afasta-se sem que esta se mova, nem tão pouco se a própria carica não chega a mover-se.
- Não está limitado por um mini-passe anterior (ver artigo 24.3).

Então a sua equipa dispõe de uma ação extra que deve ser obrigatoriamente realizada com qualquer das caricas que tocaram a bola na ação prévia.

Se a carica que o participante golpeou na sua ação não chegou a tocar na bola (por exemplo, empurrou em "comboio" outras duas caricas que fizeram um passe entre si) não poderá usar-se para realizar a ação extra. Tão pouco poderá usar-se nenhuma carica que interveio numa ação anterior na mesma vez (por exemplo, uma bola parada), exceto se tocou na bola na última ação.

A ação extra é uma ação normal, pelo que não é obrigatório tocar na bola com a carica que seja golpeada.

Se a bola fica dentro de uma carica, mas cumprem-se todas as condições desta regra, não é mão: o passe é válido e procede-se por um remate de cabeça.

13.2. REMATE DE CABEÇA

HÁ TRÊS SITUAÇÕES NAS QUE ACONTECE UM REMATE DE CABEÇA:

- Ao finalizar uma ação do participante rival se a bola fica situada no interior de uma carica da própria equipa. Nesse caso finaliza automaticamente a vez do rival e começa a sua própria vez, tentando que a bola saia do interior da carica já que se assim não for comete mão (artigo 14).
- Depois de um passe, a bola fique situada no interior de uma carica da própria equipa (artigo 13, passe).
- Depois de uma ação de bola parada, a bola fique situada no interior de uma carica da própria equipa.

Nos três casos considera-se um remate de cabeça.

Uma carica que faz um remate de cabeça não pode cometer falta (por contacto) na vez que lhe corresponde, pois já estava a tocar na bola antes de golpear qualquer carica rival. Se o participante na sua vez não dispõe de mais alguma ação, então considera-se mão (Ver artigo 14).

É legal fazer “comboio de cabeça”, quer dizer, rematar com uma carica diferente da que tem a bola por cima, para que aquela impacte nesta e a bola saia do seu interior. Se a bola continua a ficar na mesma carica seria mão, mas se cai dentro da outra (ou de uma terceira) pode ser passe se cumpre as condições para tal.

O remate de cabeça vem cobrir uma carência histórica do jogo: sancionava-se como mão uma ação praticamente fortuita. Agora pelo contrário dá-se a possibilidade de fazer um remate na primeira ação depois de acontecer esta jogada.

ARTIGO 14: MÃO

Se termina a vez de um participante, e a bola se encontra situada por cima ou por baixo das suas caricas, ou então por baixo de uma carica rival é mão cometida pela equipa que estava nesse momento a atacar. Só importa a posição final em que se detenha a carica, quer dizer que será mão inclusivamente se a bola sai e volta a entrar numa mesma carica, a não ser que se disponha de uma ação extra. Não há que confundir a mão com o remate de cabeça já que neste caso sim, dispunha-se de mais uma ação para prosseguir na sua vez.

A mão sanciona-se sempre com livre indireto, nunca direto nem penalti, tanto se a carica infratora esteja dentro ou fora da área, no campo próprio como no campo rival. Obviamente não se assinala mão se esta se comete fora do campo de jogo, mas sim lançamento lateral, pontapé de baliza, ou canto, conforme corresponda. Se se comete dentro da baliza por uma carica atacante é mão (não é golo nem fora), a não ser que a bola tenha entrado claramente na baliza e depois tenha acontecido a mão. Se se trata de uma carica defensora, não seria mão, mas sim golo na própria baliza.

14.1. CASOS POSSÍVEIS

- A bola está dentro de uma carica virada para cima. É o caso mais normal, mas só é mão se a bola já estava dentro da carica ao começar a ação e o participante não consegue tirá-la, ou então não lhe restam mais ações depois de um passe. Noutro caso seria passe de cabeça, por exemplo se a bola viesse do rival, o qual perderia as ações que lhe restariam na sua vez.
- A carica fica virada para baixo tapando a bola.
- A carica fica virada para cima “pisando” a bola.
- A carica fica virada para baixo apoiada com a borda dentada sobre a bola.
- A carica fica virada para baixo com a bola por cima dela.
- Qualquer outra sobreposição “estranha” da bola com a carica, seja pela face interna ou externa.

14.2. MÃO PELO GUARDA-REDES

QUANDO A CARICA QUE COMETE MÃO É O GUARDA-REDES APRESENTAM-SE TRÊS SITUAÇÕES:

- Quando o guarda-redes está situado na sua área de baliza acontece uma reposição pelo guarda-redes.
- Quando o guarda-redes não está na área de baliza mas sim no interior da sua área, então o jogador rival colocará a bola onde deseje, a um centímetro do guarda-redes.
- Em qualquer outro caso o guarda-redes comete mão.

14.3. MÃO DO RIVAL

NO CASO DE MÃO COMETIDA INVOLUNTARIAMENTE POR UMA CARICA RIVAL DURANTE A PRÓPRIA VEZ, EXISTEM VÁRIOS CASOS:

- Se a carica está virada para cima com a bola no seu interior, não é mão, mas sim passe de cabeça, e a vez passa imediatamente para o rival.
- Se a carica está virada sobre a bola, ou pisando-a, ou em qualquer outra posição que não permita continuar a jogar, será mão do participante que está na posse da sua vez, e não do dono da carica.

14.4. MÃO MÚLTIPLA

Se em algum momento há duas ou mais caricas cometendo mão simultaneamente, ou com a bola por cima ou por baixo de ambas, ou empilhadas de alguma outra maneira ilegal (por exemplo apoiada ao mesmo tempo sobre a bola e outra carica), será falta do jogador que rematou e criou a situação ilegal, não importando de quem seja cada carica que comete a infração, inclusivamente se fossem todas da equipa contrária.

ARTIGO 15: BOLAS PARADAS

Existem oito tipos diferentes de bolas paradas. Neste artigo recolhem-se as regras gerais que afetam a todas elas. Nos seguintes artigos explicam-se as particularidades de cada tipo de bola parada.

Uma bola parada define-se como a ação na qual a carica jogada pelo participante inicia uma jogada com a bola parada, de forma que contacte diretamente com a bola, sem tocar alguma outra carica ou objeto antes, e a ponha em movimento deslocando-a perceptivelmente. Noutro caso será falta após bola parada.

Em qualquer tipo de bola parada deve especificar-se qual é a carica (ou o guarda-redes) que vai realizar a ação de bola parada. Qualquer bola parada pode ser marcada por uma carica ou pelo guarda-redes (exceto o lançamento lateral, que deve ser obrigatoriamente uma carica, e a reposição com a mão pelo guarda-redes, que deve ser obrigatoriamente o guarda-redes).

Nas bolas paradas com reestruturação devem aplicar-se as regras do artigo 9. Em particular a distância mínima de qualquer carica relativamente à que marca a bola parada será de 9 cm. No geral, sempre que se reestruture são duas ações e sempre que se marque uma bola parada sem colocar (reestruturar) só uma.

Em muitas bolas paradas existe uma segunda ação extra. Se depois da primeira ação a bola ficou completamente dentro da pequena área rival, automaticamente a apanharia o guarda-redes e faria a reposição, perdendo o participante as ações que lhe restavam. Do mesmo modo se depois de uma primeira ação a bola fica dentro de uma carica rival não é mão e o jogador que marca a bola parada perde as ações que lhe restavam, e a vez passa para o adversário.

Em qualquer situação em que se queira marcar uma bola parada sem reestruturar, podem-se recolocar duas caricas: a que vai marcar a bola parada (no caso de falta sem reestruturação, será a carica que sofreu dita falta), e a carica rival infratora no caso de tratar-se de uma falta (por contacto, por mão ou após a bola parada), ou por estar dita carica situada por cima do ponto onde deve estar a bola. Independentemente de onde se encontre a carica infratora (dado que esta, depois da infração, pode ficar a menos de 9 cm da bola, ou pelo contrário, mais afastada do local da infração), o jogador que vai marcar a bola parada pode recolocar, se lhe interessa, dita carica infratora, mas no caso de fazê-lo, sempre deve colocar-se a 9 cm da bola, e depois coloca a própria carica com a que vai marcar, que em caso de falta (direta ou indireta) deverá ser obrigatoriamente a que a sofreu (ou, se foram várias, qualquer uma delas). Em nenhum caso se poderá recolocar mais de uma carica rival, ainda que várias tenham cometido infração ou incomodem para marcar a bola parada. Em todo o caso, o jogador que marca a bola parada pode sempre escolher a reestruturação.

Nota: se em qualquer situação em que se queira marcar uma bola parada sem reestruturar a bola está em cima de uma carica (por mão, falta após lançamento lateral, ou por qualquer outra causa), então o jogador que marca a bola parada coloca primeiro a carica infratora do seu rival em qualquer ponto a 9 cm da bola, e depois coloca a própria carica com a que vai efetuar a marcação da bola parada, não se reestruturando alguma outra carica.

Além disso, nas faltas (diretas ou indiretas) em que se escolha marcar sem reestruturar será obrigatório marcar com a carica sobre a qual se cometeu a falta (ou, se foram várias, qualquer uma delas).

15.1. FALTAS AO MARCAR UMA BOLA PARADA

OS SEGUINTE CASOS SERÃO FALTA APÓS MARCAÇÃO DE TODO O TIPO DE BOLAS PARADAS:

- A carica que marca a bola parada está em contacto com a bola, mas afasta-se sem a deslocar.
- A carica que marca a bola parada toca na bola, mas esta apenas “treme” sem chegar a deslocar-se.
- A carica que efetua a marcação da bola parada não chega a tocar na bola na primeira ação, ou toca antes outra carica ou elemento. Isto inclui que num penálti fique curta e não chegue à bola, ou que se use a primeira ação para desmarcar uma carica e a segunda para fazer-lhe um passe, etc. A exceção é quando a carica impacte contra o dedo em vez de tocar na bola num remate com ponte, em cujo caso não é falta, mas gastou-se a primeira ação na sua vez.
- A carica que marca uma bola parada não pode voltar a tocar na bola nessa mesma vez nem em outra posterior até que a bola tenha tocado em alguma outra carica de qualquer

equipa ou aconteça qualquer interrupção do jogo, ainda que se possa deslocar desde que não toque na bola. Não obstante, não seria falta se na primeira ação da marcação da bola parada a carica que marca faz um lance estranho e toca duas ou mais vezes seguidas na bola. Este caso seria considerado como uma bola parada normal, sem falta, mas a carica que marcou a bola parada continua sem poder voltar a tocar na bola até que esta toque noutra diferente. Se na segunda ação se joga com outra carica que empurra a primeira e esta toca na bola, também seria falta uma vez que só importa que carica toca na bola.

- Além disso, existem faltas específicas para cada tipo de bola parada (ver a secção correspondente a cada uma das bolas paradas: artigos 16 a 23).
- Em todos os casos de falta após marcação de uma bola parada assinala-se livre indireto para o rival, a não ser que se indique outra coisa.

15.2. TIPOS DE REMATE

Em todas as bolas paradas exceto no lançamento lateral pode colocar-se ponte, sempre que a carica esteja a 9 cm ou menos da bola. Esta regra inclui penaltis, mas nas séries de desempate só se poderá fazer até que comece a afastar-se o lançador. Quer dizer, a partir da zona frontal da grande área já não poderá colocar-se ponte, ainda que a distância não chegue a 9 cm.

Em algumas bolas paradas é permitido o remate elevado. Nestes casos o normal é colocar ponte, mas não é obrigatório.

Em todas as bolas paradas exceto no lançamento lateral, a bola deve estar sobre a alcatifa, nunca sobre a carica que remata.

Tabela resumo das bolas paradas								
	Pontapé de canto	Lançamento lateral	Livre indireto	Livre direto	Bola ao centro	Pontapé de baliza	Reposição pelo guarda-redes (com a mão)	Penálti
Colocar (reestruturar)	Opção	Opção	Opção	Opção	Sim	Sim	Não	Sim
Remate à baliza	Opção	Não	Não	Opção	Não	Não	Não	Sim
2ª ação	Opção	Opção	Opção	Opção	Sim	Sim	Não	Não
Remate elevado	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Remate com ponte	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim



Pontapé de canto



Lançamento lateral



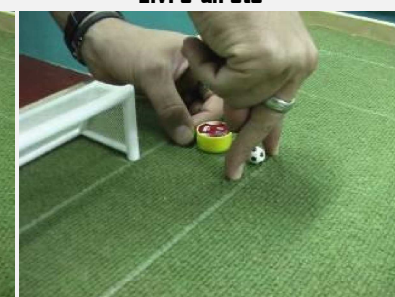
Livre indireto



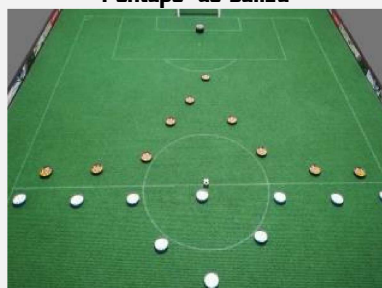
Livre direto



Pontapé de baliza



Reposição pelo guarda-redes (com a mão)



Pontapé de saída (bola ao centro)



Penálti

ARTIGO 16: PONTAPÉ DE CANTO

Marca-se um pontapé de canto quando a bola passa a linha de fundo da equipa que defende. Isto pode ocorrer na vez da equipa defensora, ou na do atacante.

Quando acontece pontapé de canto na vez da equipa defensora (normalmente será um corte ou alívio da defesa) poderá marcar-se com ou sem reestruturação (tendo duas ou uma

ações respetivamente na vez da bola parada) à escolha do jogador que marca, como no lançamento lateral.

QUANDO ACONTECE NA VEZ DO ATACANTE, DEVEM CUMPRIR-SE ESTAS CONDIÇÕES PARA SER PONTAPÉ DE CANTO:

- Avisou-se o remate à baliza.
- A equipa defensora tem o seu guarda-redes e/ou alguma carica defensora dentro da sua pequena área antes do remate. Não importa se o guarda-redes escolha colocar-se ou não.
- A bola contacta com algum desses defensores (guarda-redes ou caricas) dentro da pequena área. Não importa se a bola contacta com outras caricas fora da área antes ou depois.

Caso não se cumpra alguma destas condições, seria marcado fora e, portanto, pontapé de baliza.

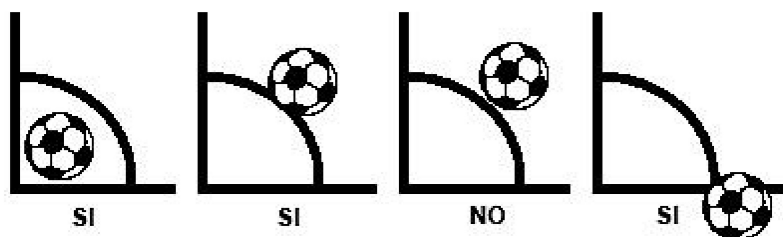
Se o pontapé de canto acontece na vez do atacante (quer dizer, por corte do guarda-redes ou carica após remate à baliza), será obrigatória a reestruturação.

Uma carica voadora não tem influência para que seja considerado pontapé de canto ou não. Em caso de dúvida sobre se é pontapé de canto ou lançamento lateral, se a bola sai pela esquina do campo marca-se sempre pontapé de canto.

São permitidos o remate elevado e o remate com ponte.

É válido o golo na primeira ação se se avisa o remate à baliza (pode fazer-se tanto se se reestrutura como se não se reestrutura).

Se se reestrutura e não se avisa o remate à baliza dispõe-se de uma ação extra. Se não se reestrutura, não haverá ação extra a não ser que faça um passe e não tenha avisado o remate à baliza.



ORDEN DE COLOCAÇÃO NO PONTAPÉ DE CANTO

- Colocam-se as caricas atacantes (também o guarda-redes, sempre tombado) exceto a que vai marcar.
- Colocam-se as caricas defensoras (guarda-redes incluído, também tombado) a mais de 9 cm da bola (não é permitida barreira).
- Coloca-se a bola (já não se poderá recolocar depois para ganhar ângulo), situando-a por cima do quarto de círculo correspondente ao canto pelo qual se vai realizar a marcação. A bola está bem colocada enquanto a sua projeção vertical desde cima esteja parcialmente sobre a linha que delimita o quarto de círculo do canto, ainda que na sua maior parte esteja fora.
- O jogador que marca avisa se vai rematar direto (perdendo a segunda ação) ou indireto, não podendo recolocar-se alguma carica já colocada de ambas as equipas.
- Coloca-se a carica que marca, virada para cima ou para baixo, conforme se preferir.

- Se se avisou para remate direto, coloca-se em ultimo lugar o guarda-redes defensor (desta vez pode ser de pé ou tombado) se não é assim o guarda-redes fica onde estiver.
- Procede-se pela marcação do pontapé de canto.

Não é permitido alterar a posição de algum elemento fora desta ordem (por exemplo recolocar a bola, o guarda-redes, etc.), se um jogador o fizer o seu rival pode assinalar livre indireto.

ARTIGO 17: LANÇAMENTO LATERAL

Marca-se um lançamento lateral quando a bola passa para fora da linha lateral.

Os lançamentos laterais serão sempre a favor da equipa contrária à que estava na sua vez, sem que se tenha em conta de que equipa era a carga na qual contactou a bola antes de sair do campo. Esta regra só tem uma exceção, que acontece caso se cumpram estas três condições:

- Avisou-se o remate à baliza.
- A equipa defensora tem o seu guarda-redes e/ou a alguma carga defensora dentro da sua pequena área antes do remate. Não importa se o guarda-redes escolha colocar-se ou não.
- A bola contacta com alguns desses mesmos defensores (guarda-redes ou cargas) dentro da pequena área. Não importa se a bola contacta com outras cargas fora da área antes ou depois.

Caso não se cumpra alguma delas, seria fora cometido pela equipa que estava na sua vez.

Uma carga voadora não influencia sobre qual será a equipa a marcar o lançamento lateral. Em caso de dúvida sobre se é pontapé de canto ou lançamento lateral, se a bola sai pela esquina do campo, apita-se sempre pontapé de canto.

Antes da marcação, a equipa que vai efetuar o lançamento lateral deve decidir se existirá reestruturação ou não. Se entende que não escolhe reestruturação, portanto não terá ação extra, se não diz o contrário. Se declara reestruturar dispõe de ação extra depois do lançamento lateral. Em caso contrário, não haverá ação extra salvo se faça um passe. Se o lançamento lateral acontece a favor do atacante na sua vez (ou seja, corte do guarda-redes ou carga num remate à baliza) será obrigatória a reestruturação como no pontapé de canto.

A marcação do lançamento lateral efetua-se colocando a bola por cima de uma carga situando-a por completo fora do terreno de jogo, precisamente por onde a bola saiu. O toque na carga deve ser limpo, não podendo o dedo contactar com a bola para dirigir o lançamento. Não é permitido ponte nem remate elevado, a carga deve deslocar-se virada para cima.

Não é válido o golo na primeira ação do lançamento lateral (nem tocando noutra carga).

Nota: O motivo para que um lançamento lateral (ou no seu caso, um pontapé de canto) seja a favor da equipa que defende é o de evitar que os participantes forcem intencionalmente essas bolas paradas a seu favor, como ocorria antigamente. Na atualidade, o único responsável de que a bola saia durante a sua vez é o jogador que remata.

FALTA TÉCNICA

Ao marcar um lançamento lateral, a bola deve deter-se fora da carica. Se fica dentro, ainda que se veja que sai claramente e volta a entrar, sempre e quando a bola não toque em alguma outra carica, é falta. Se num lançamento lateral a bola não chega a entrar no campo também é falta. A falta após o lançamento lateral não se sanciona com livre indireto senão que o lançamento lateral passa para a outra equipa (sendo opcional a reestruturação). A exceção é quando a bola sai da carica, toca noutra (de qualquer equipa), e volta a entrar. Neste caso se se dispõe de uma ação extra não se marcará falta após o lançamento lateral e segue o jogo, mas se não se dispõe de uma ação extra nem se conseguiu um passe, marca-se mão e não falta após lançamento lateral.

Pode realizar-se a ação extra com outra carica diferente da que tem a bola para tentar golpear contra a outra para a que a bola saia, mas se não se consegue é mão.

DEFESA NO LANÇAMENTO LATERAL

No lançamento lateral pode-se colocar uma carica defensora a 3 cm entre a linha lateral e a carica atacante, ainda que esteja a menos de 9 cm da bola. Por exemplo: a carica atacante que marca o lançamento lateral na linha e outra a 9 cm (que é o mínimo que se pode aproximar), o defensor pode colocar uma carica no meio, deixando 3 cm de separação entre a sua carica e as dos rivais (a que marca e a que recebe). O objetivo é oferecer uma opção para defender no chamado “cholon”, principalmente o que acontece por “transferência”.

ARTIGO 18: LIVRE INDIRETO

Marca-se um lançamento de livre indireto quando o rival comete falta sobre uma carica que esteja completamente no nosso campo, ou em qualquer outra ação assim penalizada neste regulamento.

Antes de marcar, a equipa que vai efetuar a marcação deve decidir se existirá reestruturação ou não. Entende-se que se permite a reestruturação se não se diz o contrário. Se decide reestruturar dispõe de ação extra depois de marcar. Em caso contrário, é obrigatório marcar com a carica que sofreu a falta, pode-se colocar a carica infratora a um máximo de 9 cm da bola e não haverá ação extra a não ser que se faça um passe.

São permitidos o remate elevado e o remate com ponte.

Não é válido o golo na primeira ação, mas sim na segunda (se existir).

É permitido colocar barreira, com as mesmas normas do livre direto, e sempre com as caricas corretamente situadas dentro do campo (e não no interior da baliza).

Um livre indireto a favor do atacante dentro da pequena área não se marca onde tenha ocorrido a infração, mas sim a partir de qualquer ponto da linha frontal da pequena área. As caricas atacantes colocam-se a 9 cm entre si como em qualquer bola parada, e as caricas defensoras afastadas mais de 9 cm da bola ou então tocando a linha de golo entre os postes (o guarda-redes também segue as mesmas regras, mas na segunda ação se o rival diz “remate à baliza” já se pode colocar em qualquer ponto da pequena área). Se o

atacante coloca alguma carga no ponto mais perto onde se podem situar as defensoras, estas poderão encostar-se àquela sem alguma separação.

Um livre indireto a favor do defensor dentro da pequena área pode-se marcar a partir de qualquer ponto da mesma, podendo recolocar a bola e a carga no final (como num pontapé de baliza ou na reposição pelo guarda-redes). Se há reestruturação, as cargas rivais devem colocar-se fora da grande área, e na pequena área só podem estar a carga que marca e o guarda-redes. Ao contrário do pontapé de baliza, não será falta se depois da marcação a bola permanece dentro da grande área.

ARTIGO 19: LIVRE DIRETO

Procede-se pelo lançamento de um livre direto quando o rival comete falta no seu campo. É permitido o remate elevado e com ponte.

Ordem de colocação no livre direto

Um livre direto pode marcar-se de três maneiras: direto, indireto com reestruturação, e indireto sem reestruturação, pelo que a ordem de colocação é muito importante. Utiliza-se a seguinte, análoga à do pontapé de canto:

- O jogador que marca declara se há ou não há reestruturação.
- Coloca-se a bola.
- Se há reestruturação, colocam-se as cargas atacantes a mais de 15 cm da bola, exceto a que marca, que poderá ser qualquer uma (também o guarda-redes, sempre tombado).
- Se há reestruturação, colocam-se as cargas defensoras (guarda-redes incluído, também tombado, e obrigatoriamente dentro da sua área) a mais de 15 cm da bola (a mesma distância que do ponto de penálti à meia lua, ou do ponto da bola ao centro a qualquer outro do círculo central, para permitir o remate cómodo à mão do rematador). Pode-se escolher colocar barreira ou não, com um máximo de três cargas juntas a qualquer distância a partir de 9 cm, mas depois não se poderá mudar de ideias. Se o atacante coloca alguma carga no ponto mais próximo onde se podem situar as defensoras, estas poderão encostar-se àquela sem alguma separação. Pode haver cargas defensoras mais perto da bola do que a barreira (mas sempre a mais de 9 cm da bola), já que a barreira pode colocar-se muito mais atrás sem problema.
- Se há reestruturação, o atacante avisa se se vai marcar direto (perdendo a segunda ação) ou indireto, não podendo recolocar-se os defensores nem que estejam numa barreira, nem o guarda-redes. Se não há reestruturação não se pode marcar direto.
- Coloca-se a carga que marca, virada para cima ou para baixo, conforme se preferir.
- Se se avisou um remate direto, em último lugar coloca-se o guarda-redes defensor obrigatoriamente dentro da sua área (desta vez pode ser de pé ou tombado), se não é direto o guarda-redes deixa-se ficar onde esteja.
- Procede-se à marcação do livre.

- Não se permite trocar a posição de qualquer elemento fora desta ordem (por exemplo recolocar a bola, o guarda-redes, etc.), se um jogador o fizer o seu rival poderia assinalar livre indireto a partir da posição do elemento movido, ou recolocá-lo como estava e continuar com a ordem estabelecida.

ARTIGO 20: BOLA AO CENTRO

Procede-se pela bola ao centro no começo de cada um dos períodos de uma partida (incluídos os possíveis prolongamentos), e depois da consecução de um golo (recomeçando o rival).

Permite-se o remate elevado e o remate com ponte.

Depois da bola ao centro dispõe-se de uma ação extra.

Antes da bola ao centro há reestruturação (ARTIGO 9).

Não é válido o golo na primeira ação da bola ao centro (nem ressaltando noutra carica). Permite-se o remate à baliza a partir da segunda ação, sempre que a bola esteja situada fora do círculo central, e no campo contrário. Enquanto a bola não saia do círculo central, a equipa que marcou a bola ao centro não pode rematar à baliza, ainda que já se tenha entrado na segunda vez ou sucessivas. Mas se a bola sai do círculo, ainda que volte a entrar sem se deter fora, já se poderá rematar.

Numa bola ao centro todas as caricas e o guarda-redes de cada equipa devem estar completamente dentro do terreno de jogo e no seu próprio campo, sem tocar as linhas laterais, nem as de fundo, nem do meio-campo, nem do círculo central. A carica que marca a bola ao centro (e só ela) estará obrigatoriamente dentro do círculo central, e é a única que pode pisar em parte o campo rival. Na primeira ação da marcação da bola ao centro a bola deve iniciar o seu movimento na direção da metade contrária do campo, sendo falta se não supera completamente a linha divisória. A marcação é válida no momento em que a bola supere dita linha, ainda que por ressalto ou efeito a bola volte a cruzar o centro do campo na primeira ação. Não importa onde se detenha a bola, apenas e só para onde inicie o seu movimento. No caso de acontecer falta na marcação da bola ao centro o rival marcará a partir do ponto central, sem importar onde se tenha detido a bola.

A carica que marca a bola ao centro não pode rematar à baliza, enquanto estiver na sua vez, nem sequer depois de que a bola toque noutra carica. Não poderá fazê-lo nem na primeira nem na segunda ação após a marcação, nem tão pouco se dispõe de uma terceira ação por conseguir um passe na segunda ação. Mas pode deslocar-se, inclusivamente tocar na bola normalmente (só se já tocou noutra carica, pois se tocasse duas vezes seguidas seria falta na marcação). A partir da sua vez seguinte já poderia rematar à baliza, sempre que depois da marcação da bola ao centro a bola tenha tocado em alguma outra carica, rival ou própria. Seria legal um golo em que se avisasse um remate à baliza com outra carica, a qual toca na que marcou a bola ao centro, e esta por sua vez na bola (de novo, sempre e quando a bola tenha tocado em alguma outra carica antes).

Como fica claro, o remate à baliza não se pode produzir na primeira ação, nem tão pouco a carica que faz a marcação pode realizar o disparo em toda a sua vez. Para que seja válido, o remate à baliza deverá realizar-se com outro jogador. Com isto evitamos que um jogador marque a bola ao centro contra um contrário para que a bola fique numa posição de disparo com a mesma carica.

ARTIGO 21: PONTAPÉ DE BALIZA (OU DE FUNDO)

Procede-se pela marcação de um pontapé de baliza quando a bola passa a linha de fundo do campo próprio na vez da equipa contrária. Salvo no caso de remate à baliza, em que o guarda-redes ou as caricas defensoras não poderão ter tocado na bola dentro da sua área,

se o fizerem será pontapé de canto (se a bola sai pela linha de fundo do defensor), ou pontapé de baliza (se a bola ressalta, cruza o campo e sai pela linha de fundo do atacante).

É permitido o remate elevado e o remate com ponte.

Depois do pontapé de baliza dispõe-se de uma ação extra.

Antes do pontapé de baliza há reestruturação (ARTIGO 9).

Não é válido o golo na primeira ação do pontapé de baliza (nem ressaltando noutra carica). Permite-se o remate à baliza a partir da segunda ação se a bola cruza o campo contrário.

Num pontapé de baliza não poderá haver alguma carica de qualquer equipa na pequena área da equipa que marca (salvo o guarda-redes e a carica que marca se for outra diferente), e no resto da grande área só pode haver caricas da equipa defensora, e sempre separadas pelo menos a 9 cm como no resto do campo. Todas as caricas e o guarda-redes devem estar a mais de 9 cm da bola exceto a que efetua a marcação (seja carica ou guarda-redes).

Se num pontapé de baliza a bola não chega a sair da área de penáti sanciona-se com livre indireto a marcar a partir do ponto onde a bola se deteve. Assim evita-se que um jogador com vantagem no marcador se dedique a perder tempo na sua área.

RECOLOCAÇÃO DO GUARDA-REDES

O guarda-redes não poderá voltar a colocar-se na área depois de fazer a marcação de um pontapé de baliza. Isto faz-se:

- Para evitar que se possa aproveitar a marcação pelo guarda-redes para tocar noutras caricas deslocando-as, e depois disso voltar a colocar-se na sua área.
- Para evitar que se possa recolocar onde se quiser e voltar a rematar a partir daí.
- Em vez de recolocá-lo, há três opções que são válidas:
 - Marcar com outra carica.
 - Marcar com o guarda-redes colocando ponte para evitar que saia em movimento.
 - Marcar com o guarda-redes sem colocar ponte e deixá-lo onde fique para continuar a jogar.

ARTIGO 22: REPOSIÇÃO PELO GUARDA-REDES (OU COM A MÃO)

Entende-se que o guarda-redes tem em seu poder a bola quando a bola e o guarda-redes estão no solo dentro da sua área de baliza, o guarda-redes estava aí no princípio e na sua vez (não entrou depois da bola) e além disso a bola chegou ali na vez do rival (ainda que lhe restara alguma ação adicional). Se chega ali na própria vez (ainda que seja depois de um ressalto involuntário numa carica rival), considera-se cedência (ver artigo 22), salvo no caso em que haja remate à baliza e a bola ressalte nas caricas ou guarda-redes defensor dentro da sua área, cruze o campo e se detenha na própria área, em cujo caso não seria cedência, mas sim reposição pelo guarda-redes. Como consequência desta ação coloca-se a bola em jogo, de novo e imediatamente, perdendo o rival qualquer ação extra que ainda lhe restara nessa vez. Podemos considerar esta ação como se na realidade, o guarda-redes agarra a bola na sua pequena área, e a repõe rápido para seguir o jogo.

Esta bola parada não pode marcá-la qualquer carica diferente do guarda-redes.

Marca-se um pontapé de baliza quando a bola passa para além da linha de fundo em campo próprio e na vez da equipa contrária. Só no caso de remate à baliza, em que o guarda-redes ou as caricas defensoras não poderão ter tocado na bola dentro da sua área, se o fizerem será pontapé de canto (se a bola sai pela linha de fundo da equipa defensora), ou pontapé de baliza (se a bola ressalta, cruza o campo e sai pela linha de fundo da equipa atacante).

É permitido o remate com ponte. As únicas reestruturações permitidas são a do guarda-redes e da bola, que podem colocar-se em qualquer lugar da área de baliza. Não se dispõe de ação extra, a não ser que se consiga um passe. Não é válido o golo numa reposição pelo guarda-redes mesmo tocando noutra carica.

Se numa reposição pelo guarda-redes a bola não chega a sair da área de penálti sanciona-se com livre indireto a marcar no ponto onde a bola se deteve. Assim evita-se que um jogador com vantagem no marcador se dedique a perder tempo na sua área quando o seu rival se colocou a defender.

RECOLOCAÇÃO DO GUARDA-REDES

O guarda-redes não poderá voltar a meter-se na área depois de marcar uma bola parada. Isto acontece:

Para evitar que se possa aproveitar a reposição pelo guarda-redes para tocar outras caricas descolocando-as, e depois disso voltar a colocar-se na sua área.

Para evitar que se possa recolocar onde se queira e voltar a jogar desde aí.

Em vez de recolocá-lo, há três opções que essas sim são válidas:

- Marcar com outra carica.
- Marcar com o guarda-redes colocando os dedos para que não saia.
- Marcar com o guarda-redes sem dedos e deixá-lo onde ficar para continuar a jogar.

CEDÊNCIA AO GUARDA-REDES

Acontece uma cedência quando a bola e o guarda-redes estão dentro da sua área de baliza, e a bola chegou ali na vez da equipa desse guarda-redes. A cedência depende de quem esteja na sua vez quando a bola entra na pequena área, e não da carica que seja a última a tocá-la.

No momento em que se procede pela cedência ao guarda-redes o participante que a cometeu não pode realizar uma reposição pelo guarda-redes até que uma carica rival toque na bola na sua própria vez (não vale um ressalto) e esta continua a ficar dentro da área de baliza.

Se o guarda-redes apanha a bola numa cedência (seja voluntariamente, ou por engano, ou como um “mal menor” perante uma jogada perigosa) assinala-se livre indireto no limite da pequena área.

Se a bola entra na pequena área na vez do atacante estando o guarda-redes defensor fora, quando este volte a entrar não apanhará a bola imediatamente pois terá de esperar uma

vez do rival, e poderá fazer a reposição pelo guarda-redes na vez seguinte se a bola ainda continua aí.

ARTIGO 23: MARCAÇÃO DO PENÁLTI

Procede-se pela marcação de um penálti quando o rival comete falta no interior da sua área.

São permitidos o remate elevado e o remate com ponte, com a exceção de quando se afastam as caricas no desempate por penáltis.

Não se dispõe de ação extra. Antes de se marcar o penálti há reestruturação (ARTIGO 9).

É válido o golo na ação de marcação do penálti.

A colocação num penálti, com exceção no desempate por penáltis, é a seguinte:

Em primeiro lugar o participante que marca o penálti situará a bola no ponto de penálti, a carica que vai marcá-lo em qualquer ponto da grande área ou da meia lua, e todas as suas restantes caricas e guarda-redes. Depois o seu rival colocará o guarda-redes, que deverá estar situado sobre a linha de golo, e todas as suas restantes caricas. Com a exceção da que vai marcar e do guarda-redes todas as caricas de ambas as equipas devem estar fora da área de penálti e da meia lua, dentro do campo de jogo, sem tocar as linhas laterais, nem as de fundo, nem a da meia lua, nem da área, e mais atrás que a bola (mais afastadas do que a bola a partir da linha de fundo), e respeitando as regras de reestruturação e marcações. Observe-se que no caso em que o atacante coloque as caricas muito perto da área de penálti, o defensor não as pode cobrir.

No caso em que uma carica esteja colocada ilegalmente (por exemplo pisando a área) e a infração se assinala imediatamente depois da marcação, deve repetir-se o penálti, a não ser que a equipa contrária à da carica infratora prefira aplicar a lei da vantagem. Se há caricas infradoras das duas equipas deve repetir-se o penálti obrigatoriamente.

A carica que marca um penálti pode colocar-se em contacto com a bola, mas não é permitido arrastar a carica com o dedo, inclusivamente se se arrasta sem mover a mão. O toque deve ser extremamente limpo, com o dedo separado da carica. O dedo deve dar um toque seco na carica, e nunca a acompanhar para direcionar a bola.

Um penálti nunca pode declarar-se como um remate indireto para ter uma segunda ação, nem há possibilidade de passe, é uma vez com uma única ação. No caso de que ao acabar dita ação a bola continue em jogo, a vez passa ao defensor e continua o jogo (a não ser no desempate por penáltis, que se contabiliza como falha), e a carica que marcou não pode tocar duas vezes seguidas até que a bola tenha tocado em alguma outra ou no guarda-redes, como em qualquer bola parada.

O penálti deve marcar-se para a frente (quer dizer, o movimento inicial da bola deve ser para a frente). Se a bola não chega a mexer-se ou a carica não chega a tocá-la, é falta como em qualquer outra bola parada, não se repete a marcação nem se continua com o jogo. A exceção é se o marcador choque com o dedo ao colocar ponte sem tocar na bola, neste caso não é falta, mas a vez passa à equipa defensora, e na sua vez seguinte o marcador poderá rematar a partir da sua posição. No desempate por penáltis este caso conta como falha e não haverá um segundo remate.

Se num penálti a bola não entra diretamente na baliza, mas a própria carica que marcou acaba empurrando de novo na mesma ação, o golo é válido, já que é o resultado de uma única ação a partir do toque inicial do dedo com a carica, e só deve considerar-se concluída quando todos os elementos se detêm, ou a bola sai fora, ou se marca golo.

Se cai do campo a carica que remata, o golo não seria válido, generalizando a regra da carica voadora a todos os golos, incluindo penáltis e desempate pela marcação de penáltis.

Se qualquer dos participantes desloca voluntariamente a carica do seu rival (a que vai rematar ou o guarda-redes, respetivamente) quando esta já está bem colocada, não se marcará o penálti e considera-se favorável ao outro jogador (golo ou defesa, respetivamente). O mesmo ocorre se o defensor move a bola quando já está bem situada sobre o ponto de penálti, ou se o rematador move a baliza quando já está colocada no seu sítio. O que os jogadores devem fazer no caso de observar um elemento mal colocado pelo seu oponente é advertir verbalmente o seu rival ou o árbitro antes do remate.

ARTIGO 24: OBSTRUÇÃO DO JOGO

A proteção da bola é parte essencial da tática, mas a acumulação de caricas para fechar a bola empobrece o jogo. Por isso utilizam-se as seguintes regras:

24.1. COM TRÊS OU MAIS CARICAS



Se no final da vez de uma equipa há três das suas caricas a menos de 3 cm da bola, será falta (livre indireto). Quer dizer que não seriam falta os seguintes casos:

- Se a situação acontece fortuitamente na vez do rival.
- Se o rival recoloca uma das próprias caricas (por exemplo quando tocada por outra após uma carga).
- Se ainda resta alguma ação extra na mesma vez, por passe ou bola parada.

Em todos estes casos, o jogador teria então que desfazer esta posição antes do final da sua vez para evitar cometer infração.

Além disso, independentemente do número de caricas ou da distância, uma obstrução acontece se no final da sua vez as caricas de uma equipa rodeiam a bola sem deixar algum espaço livre por onde uma hipotética carica rival possa entrar e tocar na bola sem fazer falta. Não importa que nesse momento haja ou não haja alguma carica rival com linha de remate para aproveitar esse espaço livre. A equipa que faça uma obstrução deve desfazê-la na sua própria vez ou se assinalará livre indireto. Se ao desfazer a obstrução

casualmente se cria outra obstrução diferente onde a bola se detenha, sanciona-se igualmente como se se tivesse mantido a mesma obstrução. Em caso de dúvida, o árbitro poderá medir com uma carica se existe espaço para tocar na bola a partir de algum ângulo.

Ao assinalar livre indireto por obstrução o jogador pode escolher reestruturar ou não. Em caso negativo, só poderá retirar uma das caricas que realizam a obstrução a 9 cm, recolocar a bola num ponto que estivesse ocupado por dita carica (ou deixá-la onde está), e colocar uma das suas próprias caricas para marcar a bola parada. Se não lhe é possível marcar sem mover mais elementos do jogo, estará obrigado a reestruturar.

24.2. COM DUAS CARICAS



Tecnicamente não se pode fazer obstrução com duas caricas, pois as dimensões da bola fazem com que exista sempre um espaço mínimo por algum dos dois lados (ou inclusivamente por ambos). Mas na prática quando duas caricas fecham a bola em sanduiche a intenção do participante é obstruir o jogo do rival. Por esta razão nestes casos assume-se que o rival tem espaço para entrar e tocar na bola, e não se apita falta a não ser que seja muito clara. Qualquer dúvida sobre se tocou antes na carica ou na bola resolve-se a favor do jogador que entra para a retirar. Quer dizer, o jogador que "encerre" a bola com duas caricas, assume que o rival "tem espaço" para entrar, pois se não admitisse esse espaço mínimo estaria a cometer obstrução.

24.3. MINI-PASSES (REGRA ANTI-MELÉE OU CORPO-A-CORPO)

Em primeiro lugar definimos que duas caricas da mesma equipa estão em posição de "sanduiche" se estão separadas entre si por menos de 3 cm e além disso a bola está situada entre ambas (dito mais exatamente: imaginando umas linhas paralelas que passem pelas bordas exteriores das duas caricas, a bola está no interior das ditas linhas ou pelo menos pisa alguma delas). Esta mesma posição utiliza-se para as regras de "mini-passe" e de "golo com obstrução" (ver ARTIGO 8.4). A presença ou não de caricas da equipa contrária não influencia em nada para determinar esta posição.

A POSIÇÃO DE SANDUICHE POR SI SÓ NÃO É NENHUM PROBLEMA, MAS DÁ AZO A DUAS SITUAÇÕES:

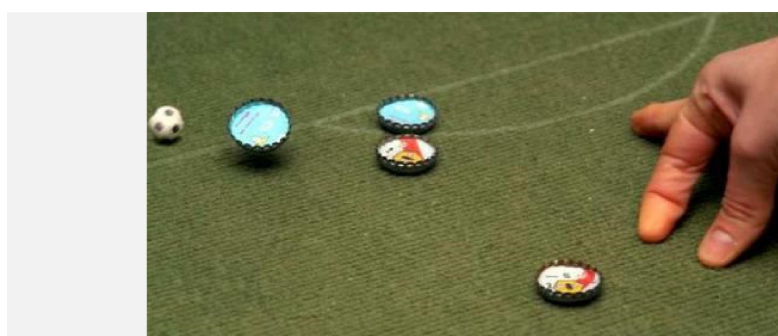
- Se uma equipa começa a sua vez na posição de sanduiche, não importando como chegou a essa posição tem de abri-la nessa vez ou na seguinte. Quer dizer dispõe de duas vezes completas para aproveitar o passe e desfazer essa posição, podendo na

sua segunda vez realizar um passe e assim dispor de ação extra. Em caso contrário ao acabar a sua segunda vez apita-se falta por obstrução.

▪ Se duas caricas que estão em posição de sanduiche fazem um passe (quer dizer um "mini-passe"), e depois de realizar a ação extra voltam a ficar as mesmas caricas novamente em posição de sanduiche (não importando se com a sua primeira ação tenham saído de dita posição), então essas duas caricas não beneficiam de ação extra por passe em nenhuma das suas seguintes vezes até que antes de tentar o dito novo passe: A-uma carica rival toque na bola ou B-deixem de estar na posição de sanduiche. Entretanto os outros passes que continuem a fazer não recebem ação extra e a vez simplesmente passará para o rival. Explicado em poucas palavras: não é permitido encadear mini-passes. É permitido fazer o mini-passe uma só vez (fechar, abrir e rematar), mas o jogador que com a ação extra volte a fechar a posição não poderá aproveitar-se disso para fazer um passe mais tarde quando decida abrir a "sanduiche".



As caricas brancas na imagem da esquerda estão em posição de mini-passe ao estar ambas separadas por 3 cm ou menos com a bola entre elas (pode-se comprovar com o medidor de distância de 3 cm). Na imagem da direita NÃO estão em posição de mini-passe, pois ainda que entre elas haja uma distância menor que 3 cm, a bola está fora da linha imaginária que une o rebordo de ambas as caricas.



ARTIGO 25: SALTOS

Sanciona-se com livre indireto quando uma carica se desloca por cima de uma carica da equipa rival a não ser que se tenha tocado antes na bola. Os saltos sobre caricas da própria equipa não se penalizarão em nenhum caso, nem tão pouco os saltos sobre a bola ou qualquer outro elemento do jogo. Só se proíbe saltar caricas rivais porque alteraria

completamente a tática do jogo ao ser uma jogada que não dá à equipa contrária opção para se defender.

ARTIGO 26: DESEMPATE POR PENÁLTIS

Nota: a não ser que se diga o contrário, o ARTIGO 23 aplica-se integralmente no desempate por penáltis.

O desempate por penáltis é o mecanismo que se utiliza em determinadas competições para decidir, depois de um empate no tempo de jogo (incluídos os prolongamentos), que equipa é a vencedora de uma partida.

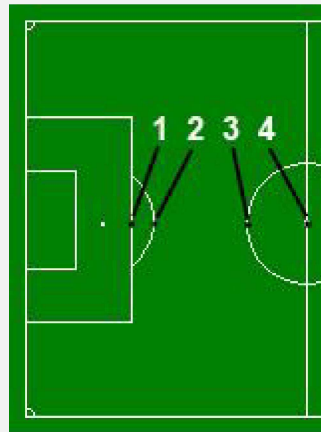
O DESEMPATE POR PENÁLTIS REGE-SE PELAS SEGUINTE NORMAS:

- Antes de começar o desempate volta-se a sortear quem começa e em que baliza se vão marcar os penáltis (todos na mesma baliza).
- Cada equipa marca um penálti alternadamente, até um total inicial de 5.
- Se em algum momento uma equipa marca mais golos dos que a outra poderia marcar ao esgotar as suas 5 tentativas, termina o desempate por penáltis.
- Se depois dos cinco penáltis iniciais continua o empate, continua-se a marcar alternadamente na mesma ordem até que uma tenha marcado um golo a mais que a outra tendo ambas marcado o mesmo número de penáltis.
- Não se podem substituir caricas antes do desempate por penáltis, devem usar-se as mesmas caricas e o guarda-redes que tenham terminado a partida (e podem ser menos de 11). Deve-se marcar cada penálti com uma carica diferente, devendo todas marcar antes de que alguma possa repetir. Quer dizer que o guarda-redes deve marcar exatamente um de cada onze penáltis, nem mais nem menos (um entre o 1^o e o 11^o, outro entre o 12^o e o 22^o, etc.). A única exceção é se durante a partida tenha havido alguma expulsão, o guarda-redes da equipa afetada deverá marcar “um de cada dez” ou de cada nove, oito, etc. conforme as caricas que restem na equipa.
- Se alguma equipa tem menos de 11 jogadores no final da partida (por expulsões, etc.) um deles deve ser obrigatoriamente um guarda-redes, e será obrigado a repetir o penálti com ele antes do seu rival, já que a outra equipa pode ter um número diferente de jogadores (o guarda-redes incluído) para a marcação dos penáltis.
- É permitido substituir caricas por reservas antes de começar o desempate por penáltis, além de substituir o guarda-redes em qualquer momento por perda ou rutura.
- Em cada penálti pode-se (se se quiser) pôr qualquer jogador de campo como guarda-redes.
- Todos os jogadores (com exceção do marcador de cada penálti e os dois guarda-redes) devem colocar-se no círculo central “esperando pela sua vez”, o guarda-redes da outra equipa basta que esteja fora da área de penálti (incluindo a meia lua) mas dentro do terreno de jogo.
- Os jogadores que tenham lançado o seu penálti (à exceção do guarda-redes) serão colocados numa das bandas laterais, virados para cima ou para baixo indicando se marcaram ou falharam, respetivamente.

- Em cada marcação só se executa uma ação, não se continua a jogada se há defesa.
- A partir do sexto penálti começa a afastar-se o marcador, e não pode decidir outra coisa a organização de cada torneio por motivos de disponibilidade de tempo.

Se depois de se marcar os penáltis estabelecidos persiste o empate, e em cada 5 penáltis adicionais a partir daí, o marcador deve-se afastar da bola conforme se descreve de seguida:

A linha de referência para definir a distância entre a bola e o marcador será a perpendicular à linha de fundo que passa pelo ponto de penálti. Assim, sucessivamente, o marcador vai-se afastando da bola, nas seguintes posições:



- Em qualquer lugar da linha paralela à linha de fundo da área de penálti (penáltis 6 a 10).
- Em qualquer ponto da semi-lua na zona frontal da área (penáltis 11 a 15, habitualmente começando com a marcação pelo guarda-redes se não se utilizou antes).
- Qualquer ponto do semicírculo central, na parte do terreno de jogo na qual se marcam os penáltis (penáltis 16 a 20).
- Qualquer lugar da linha divisória central dentro do círculo central. Em todos estes casos, a marcação será válida, toque ou não o jogador na bola (penáltis 21 a 25, segunda marcação pelo guarda-redes).

Em cada uma das linhas indicadas a carica pode-se colocar em qualquer ponto, de um lado ou outro para procurar ângulo, antes de colocar o guarda-redes, sempre que esta toque a linha. Em todo o momento pode-se rematar de mais longe pois o que se estabelece é a distância mínima.

Se tiverem finalizado todos os penáltis (25), e persistir o empate, procede-se a um sorteio entre as duas equipas, com uma moeda.

No caso em que, para declarar uma equipa vencedora de uma partida, tivesse sido necessário recorrer à marcação para desempate por penáltis, o resultado final da partida em golos será o que se deu no final do tempo regulamentar (quer dizer, o empate), e depois acrescenta-se o resultado de cada equipa no desempate por penáltis (por exemplo: 7-6).

Como em qualquer outra bola parada, pode-se colocar ponte ao marcar um penálti, mas só até começar a afastar as caricas. Quer dizer, a partir da linha frontal da área já não se pode (ver ARTIGO 15.2).

A perda de tempo sanciona-se no desempate por penáltis. A primeira vez faz-se perceber ao jogador. A segunda e sucessivas conta-se o resultado do penálti como favorável à equipa contrária (quer dizer, golo se perde tempo o guarda-redes, e falha se perde tempo o marcador). A perda de tempo é ditada segundo o critério do árbitro, mas em qualquer caso poderá assinalar-se como tal a demora em mais de 15 segundos a realizar a colocação.

A validade de um golo no desempate por penáltis é como em qualquer outra jogada, quer dizer anula-se no caso de carica voadora, falta na marcação de bola parada, contacto com o dedo sem mover a bola, etc.

ARTIGO 27: JOGO A PARES

Nas competições onde se joguem partidas na modalidade de duplos (dois participantes por equipa), aplicam-se as mesmas regras que para o jogo individual, com as seguintes diferenças:

- Divide-se o campo no que respeita à linha imaginária que divide o campo longitudinalmente em duas metades (direita e esquerda).
- Em cada ação joga o jogador que tenha a bola na sua metade do campo, mas pode fazê-lo com qualquer carica da sua equipa, inclusivamente com as que estão na metade do seu companheiro, e pode mover-se livremente à volta do campo para jogar.
- Algumas ações pode fazê-las qualquer dos dois jogadores: os pontapés de baliza, as reposições pelo guarda-redes (inclusivamente marcando a partir da outra metade da pequena área), os penáltis durante o jogo (não o desempate por penáltis, ver de seguida) as bolas ao centro, a colocação do guarda-redes perante um remate do rival, e a reestruturação das caricas em qualquer bola parada.
- A todo o momento os integrantes de um par podem falar entre si para dar indicações (inclusivamente ao colocar o guarda-redes, um caso em que cada um deles pode estar com um ponto de vista diferente) sempre que não se faça como perda de tempo.
- Ao começar a partida cada membro do par escolhe direita ou esquerda e em princípio deve jogar aí toda a partida (quer dizer, terá de passar ao lado contrário quando se troque de campo, para continuar na mesma posição com respeito ao seu companheiro e adversários, assim se jogava pela sua esquerda continuará pela sua esquerda e em frente ao mesmo rival, que também terá trocado de lado). Os pares escolhem independentemente, mas se algum não está de acordo sobre quem está em frente a quem ao começar a partida, sorteia-se o par que se coloca por último (que será o que escolha quem se coloca em frente a quem para toda a partida).
- No intervalo, qualquer par pode pedir para trocar de posição (a esquerda pela direita). Então, se na primeira parte se sorteou, na segunda parte será o outro par o que se coloque depois, e se na primeira parte não se sorteou porque estavam de acordo, mas na segunda não há acordo, então no intervalo sorteia-se quem se coloca depois.
- Na marcação para desempate por penáltis sorteia-se qual dos 4 jogadores marca o primeiro penálti, e a partir daí devem alternar-se os dois membros do par, tanto para

marcar como para colocar o guarda-redes, de forma que a cada marcador lhe coloque o guarda-redes o adversário que tinha em frente no final da partida. O segundo penálti marca-o o que tinha colocado o guarda-redes no primeiro. O terceiro marca-o o companheiro do primeiro, e o quarto o outro adversário.

ARTIGO 28: DISPOSIÇÃO ADICIONAL

Toda a situação não contemplada neste regulamento será resolvida pelo Comité Regulamentar da Liga de Futebol Caricas, sendo a sua decisão de cumprimento obrigatório para todos os participantes.

Todo o participante em partidas oficiais da Liga de Futebol Caricas ou dos seus clubes associados tem o dever e a obrigação de conhecer completamente este regulamento. A ignorância de uma regra não isenta o seu cumprimento, nem se terá em conta como atenuante para a sanção correspondente.

Todo o organizador de partidas oficiais da Liga de Futebol Caricas ou dos seus clubes associados deve velar pelo cumprimento estrito do presente regulamento, a ser possível com a ajuda de árbitros.

FIM DAS REGRAS

2002-2019 LIGA FÚTBOL CHAPAS (LFC)

Tradução para Língua Portuguesa:

Paulo Alexandre Lobo Ribeiro

Os Históricos Futebol Caricas

GLOSSÁRIO DE TERMOS DO FUTEBOL CARICAS

Ação: uma ação inicia-se cada vez que se realiza um toque regulamentar a uma carica, e finaliza quando se detêm todos os elementos que se movem como consequência desse toque (caricas, bola, etc.). Pode haver uma, duas ou até três ações numa mesma vez.

Arrasto: qualquer movimento da mão ou dos dedos ao realizar o toque que não seja um toque seco fazendo pinça com os dedos.

Atacante: cada uma das caricas da equipa com a bola na metade contrária do campo.

Cavaletes: suportes sobre os que se coloca o campo à altura regulamentar.

Campo de jogo: zona de jogo delimitada pelas linhas laterais e de fundo, não inclui os corredores laterais nem o interior das balizas.

Carica: cada uma das 10 componentes de uma equipa, excetuando o guarda-redes.

Carica voadora: carica que cai do terreno de jogo como resultado de uma ação de remate à baliza com dita carica, sendo motivo de anulação do golo.

Cholón: jogada de lançamento lateral na que se encesta a bola num companheiro conseguindo um remate de cabeça, e acabando com frequência em golo.

Cruzadita: ação de remate à baliza com um ângulo muito inclinado (habitualmente maior de 45 graus).

Dedos: “pôr dedos” é sinónimo de pôr ponte.

Defensor: cada uma das caricas da equipa em cuja metade do campo se encontra a bola.

Distintivo: é a camisola ou uniforme de papel que leva cada carica. Deve ser igual para toda a equipa, com números diferentes, e distinguir-se claramente do contrário.

Efeito: técnica perita em que a carica, mediante a sua própria rotação ou tocando a bola lateralmente, lhe transmite um efeito para conseguir uma trajetória de outro modo impossível.

Elevar: técnica perita em que a carica toca na bola com força por baixo do seu centro de gravidade, elevando-a para saltar por cima das outras caricas.

Equipamento: a capa superior visível de uma carica, habitualmente de papel ou cartolina impressa com a camisola do jogador e equipa real que representa.

Falta: ação na qual se produz qualquer situação antirregulamentar (seja falta por contacto, mão, falta técnica, etc.).

Toque: o impulso que se dá com o dedo na carica de forma regulamentar, não importando se a carica toca depois na bola. Deve ser seco, um só contacto com a carica e sem arrastar a mão por trás para ajudar a carica de forma adicional.

Gordo: apelativo informal para referir-se ao guarda-redes de uma equipa, devido ao seu maior tamanho.

Interposição: ação na qual uma carica se situa entre a bola e uma carica rival, protegendo um possível remate (na defesa) ou preparando um passe (no ataque). É parte básica da tática do jogo, mas o seu abuso não costuma considerar-se elegante.

João Carlinha: colocação do guarda-redes perante um remate à baliza na qual se deixa toda a baliza aberta para desconcentrar o rival.

Jogador: habitualmente refere-se a cada um dos participantes que disputam uma partida, mas pode também referir-se a uma das 22 caricas sobre o terreno de jogo.

Marcação: tática básica da reestruturação na defesa, situando uma carica à distância mínima perante cada carica rival para cobrir a baliza. As distâncias são diferentes se a atacante está dentro ou fora da grande área.

Melée (corpo a corpo): acumulação de caricas à volta da bola, dificultando a criação de jogo.

Mini-passe: passe entre duas caricas em posição de sanduiche.

Pantalla (com obstrução): ação ilegal de remate à baliza com a bola entre duas caricas a menos de 3 cm.

Participante: cada um dos jogadores que disputam a partida (ou quatro, por pares).

Passe: ação na qual a bola contacta com várias caricas de uma mesma equipa e com nenhuma da contrária, habilitando a uma ação extra (ver ARTIGO 13).

Pinça: mola formada por dois dedos de uma mão em tensão, para realizar a ação de toque regulamentar no jogo.

Ponte: situar dois dedos em ambos os lados da bola numa bola parada para deter o movimento da carica. Os dedos não podem tocar a bola ao ser colocados.

Puntazo (marca): modificação ilegal do equipamento de uma carica, na qual se faz uma marca ou fissura no seu centro para favorecer a colocação centrada da bola nos passes de cabeça.

Remanguillé (ao contrário): técnica de toque invertida que realiza o participante à frente da bola, estalando os dedos médio e polegar.

Sanduiche: posição de duas caricas a menos de 3 cm entre si, com a bola entre elas.

Saque (lançamento): vez na qual a primeira ação se faz com "bola parada" colocando-a com a mão.

Terreno de jogo: tabuleiro de jogo incluindo o campo de jogo, os corredores laterais, e as tabelas.

Rematador: a carica que o participante vai tocar numa ação de remate à baliza, não necessariamente a mesma que toca na bola.

Remate à baliza: ação na qual se avisou previamente a intenção de rematar para golo. Se não se avisa o golo será anulado. Só é possível se a bola está no campo do rival e deve indicar-se o número da carica que o realizará.

Comboínho: ação na qual se toca uma carica para que por sua vez toque noutra da mesma equipa em cadeia, e habitualmente esta segunda na bola.

Vez: o conjunto de ações (podem ser uma, duas ou três) que realiza um jogador antes de que passe a jogar o seu adversário.

Tabelas: conjunto de tábuas que percorrem os corredores laterais e para lá das linhas de fundo do terreno de jogo, rodeando-o com o fim de que as caricas não caiam ao solo.