



**IX JOGOS NACIONAIS DA
MAGISTRATURA
ARACAJU / SERGIPE 2020
13 A 16 DE MAIO**



REGULAMENTO DE PEBOLIM (TOTÓ)

ARTIGO 1º - As regras básicas da disputa seguirão as regras oficiais, com as ressalvas deste Regulamento.

ARTIGO 2º - A DISPUTA:

Será organizada em chaves ou partidas eliminatórias, de acordo com a quantidade de inscritos, a ser definido no Congresso Técnico.

ARTIGO 3º - INÍCIO DE JOGO:

O jogo deve começar com os times tirando cara ou coroa (par ou ímpar) e o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa, sendo que o oponente fica com a opção remanescente. É importante ressaltar que uma vez feita, a escolha não pode ser alterada.

ARTIGO 4º - SERVIÇO DE BOLA:

A bola deve ser colocada em jogo pelo time que optou sair com ela; após convertido um gol a bola é colocada em jogo pelo time que levou o gol e assim por diante.

ARTIGO 5º - BOLA FORA:

Se a bola sair da mesa, deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua defesa.

ARTIGO 6º - BOLA MORTA:

Se a bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ela deverá ser colocada na defesa mais próxima ao local onde a bola parou.

No caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.

ARTIGO 7º - PONTO MARCADO (GOL):

Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido. Cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol. O time que sofreu o gol é quem serve a bola conforme regra 2. É importante ressaltar que gol de goleiro não vale dois pontos, a pontuação é a mesma para todo tipo de gol e gols aéreos são permitidos



**IX JOGOS NACIONAIS DA
MAGISTRATURA
ARACAJU / SERGIPE 2020
13 A 16 DE MAIO**



ARTIGO 8º - O JOGO:

O jogo é vencido pelo time que fizer 10 gols primeiro.

ARTIGO 9º - GIRAR AS BARRAS:

Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido. Um giro ilegal ocorre quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

ARTIGO 10 - INVASÃO À ÁREA DE JOGO:

Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, ou a bola parar, aguarde até que a bola pare completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo. Os competidores devem atentar que a bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

ARTIGO 11 - TROCA DE LADO E DE PARCEIROS:

Os times podem trocar de lado da mesa após cada jogo se quiserem. Caso ambos os times não queiram trocar, não é necessário.

Entretanto, uma vez que um time queira trocar de lado então deverão continuar trocando ao final de cada jogo.

Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem mas apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa, não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em movimento.

ARTIGO 12 - FALTA TÉCNICA:

A falta técnica deverá ser cobrada com o jogo paralisado como está, colocando-se a bola na barra de ataque. O objetivo é tentar fazer um gol no time que cometeu a violação. Nesse momento, o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica.

ARTIGO 13 – DISTRAÇÃO:

Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja falando verbalmente, batendo a barra antes de chutar a gol, ter expectadores ou amigos que façam barulhos ou movimentos para desviar a atenção do outro time. Também não é permitido que os jogadores do mesmo time fiquem conversando enquanto a bola estiver em jogo,



**IX JOGOS NACIONAIS DA
MAGISTRATURA
ARACAJU / SERGIPE 2020
13 A 16 DE MAIO**



porém, depois de efetuado o gol é válido qualquer comemoração, mas não durante o jogo.

ARTIGO 14 - ATRASO DE JOGO:

Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções. Havendo a necessidade um time pode pedir tempo, mas desde que o time tenha a posse de bola e ela esteja parada. Cada time pode fazer 2 pedidos de tempo por jogo, cada pedido de tempo não pode ultrapassar 30 segundos. Entre um jogo e outro se deve obedecer o tempo máximo de 90 segundos e qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada com atraso de jogo.

ARTIGO 15 – PUNIÇÕES:

Cada uma das regras acima devem ser respeitadas o tempo todo e a violação de qualquer uma delas deverá ser punida da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal;

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente servir no meio de campo;

3ª Violação - Punição com Falta Técnica.

Obs: 3 Faltas Técnicas em uma mesma partida, pelo mesmo motivo, são penalizadas com um ponto a menos.

ARTIGO 16 – ARBITRAGEM:

16.1 - Uma vez presente na mesa, o árbitro é a autoridade máxima, sua decisão é final e não pode ser contestada a não ser para a interpretação da regra. Desrespeito ao árbitro estará sujeito a penalização de conduta antiesportiva podendo ser penalizado com perda da partida e até desclassificação do torneio.

16.2 - Deverá ser tomada nota de cada violação durante cada jogo, para se saber exatamente quando é a primeira, segunda ou terceira da mesma regra e poder assim executar a punição devida, ou seja, a Falta Técnica só pode ser chamada quando o mesmo time cometer uma infração da mesma regra por 3 vezes em cada jogo. Uma vez que o jogo tenha terminado as violações serão zeradas para o próximo jogo, porém a Falta Técnica deverá ficar anotada e somada ao longo da partida inteira (melhor de 3 jogos) e o time que cometer a 3ª Falta Técnica da mesma violação, será penalizado.

A COMISSÃO ORGANIZADORA