



www.BARCODEtablefootball.com

Como jogar

Futebol de Mesa é um jogo emocionante para 2 jogadores combinando intrincada habilidade, táticas, e pensamento rápido.

É o melhor e mais realista de todos os jogos de futebol de mesa. Hoje em dia, é uma alternativa bem-vinda aos jogos de vídeo e computador. É um jogo real.

A técnica para impulsionar as figuras é por piparote com o dedo indicador ou médio. As figuras devem ser impulsionadas de forma limpa com a unha sem usar o polegar como uma mola ou descanso. As bases das figuras podem ser limpas e polidas antes de um jogo para ajudá-las deslizar com precisão ao longo do campo.

Foi inventado em 1929 por William Keeling de Liverpool, Inglaterra, que lhe chamou New Footy. Peter Adolph inventou um jogo semelhante chamado Subbuteo em 1947 e comprou a New Footy no início dos anos 1960. O jogo foi então popularizado como Subbuteo desde essa época em diante, concentrando-se principalmente na Europa.

Depois de um período de muito sucesso na década de 1970, o desporto tem sofrido desde então, especialmente durante os últimos 10 anos, devido à mudança de costumes de lazer, originada pela revolução do computador e da Internet. No entanto, tem havido um recente relançamento da sua popularidade, com mais e mais clubes a serem criados a nível mundial.

Futebol de Mesa pode apelar a todos, homens ou mulheres, jovens ou velhos, a nível local, nacional ou internacional.

Introdução às regras

Este jogo segue as regras gerais do futebol mas precisa de algumas regras extra de adaptação e dinamização. Estas regras são as normais utilizadas em competições por todo o mundo do Futebol de Mesa ou Subbuteo, no entanto, numa perspectiva mais "caseira", podem ser

consideradas apenas como sugestões que podem ser negociadas e acordadas entre os jogadores se assim o entenderem.

O objectivo do jogo consiste em manter a posse de bola até que um golo seja marcado. Como todos os desportos, o jogador com mais golos ganha o jogo! Todos os jogos consistem em duas metades de quinze minutos, os jogadores trocam de campo ao intervalo e descansam 2 minutos (o tempo de cada metade e de intervalo pode ser menor ou maior se assim o entenderem mas cada metade deve ter no mínimo 10 minutos).

As figuras devem ser impulsionadas de forma limpa usando apenas a unha do dedo indicador ou médio. O dedo impulsionador pode ser pressionado contra o pano de jogo para se adquirir alavanca, mas é necessário que não haja contacto entre este e o polegar durante um disparo.

Para rematar a bola deve estar totalmente sobre a linha de remate (a linha que divide cada metade de campo noutras duas metades (está entre a linha de meio campo e a linha de golo - é a única linha que não se encontra num campo de futebol convencional). Só a partir desta linha se poderá marcar golo.

A posse de bola é perdida:

- A) Ao falhar a bola
- B) Se a bola tocar numa figura do adversário
- C) Se a bola sair do campo de jogo (deve ver-se o verde do campo ao olhar verticalmente por cima da bola entre esta e a linha)
- D) Concedendo um pontapé livre (por bater numa qualquer figura antes de bater na bola)
- E) Ao marcar um golo

Por cada toque/impulso (também chamado de piparote em Portugal) de ataque, o jogador defensor pode mover uma figura para defender, bloquear ou posicionar como entender. Este movimento defensivo não deve tocar a bola ou qualquer outra figura do atacante. Se acontecer o jogador atacante pode optar por reposicionar todas as figuras envolvidas no movimento irregular e a bola para a sua posição original exclamando "back" (significa "para trás"). O atacante não tem que esperar que o jogador defensor faça o seu movimento defensivo.

O atacante só pode dar um máximo de três toques sucessivos na bola com uma figura. Após o terceiro toque a bola deve tocar ou ser tocada por outra figura antes que o atacante possa usar novamente a mesma figura.

Colocação das figuras no início da partida:

Ao colocar as figuras para iniciar a partida, ou reiniciar o jogo imediatamente a seguir a um golo, estas podem ser colocadas livremente na metade de campo correspondente mas devem manter uma distância mínima de 2,5cm entre si (mais 3mm que a largura da bola que pode ser usada como referência - 1,5mm para cada lado da bola). Devem também ser colocadas no mínimo 3 figuras a menos de 9 cm da linha de meio campo. O jogador defensor é sempre o último a colocar as suas figuras e não pode colocar figuras dentro do seu meio círculo.

Colocação das figuras que saíam das quatro linhas:

Devem ser colocadas no sítio por onde saíram as figuras que tocarem ou ficarem encostadas à cerca do campo de tal forma que não possam ser jogadas livremente em qualquer sentido. A figura recolocada não poderá ser utilizada para continuar uma jogada atacante.

Uma figura atacante ou defensora que entre na baliza deve ser colocada em qualquer dos lados da baliza sobre a linha de fundo (também conhecida por linha de golo).

Pontapés de baliza:

Nos pontapés de baliza todas as figuras podem ser recolocadas como os jogadores entenderem por todo o campo de jogo mas respeitando sempre uma distância mínima de 2,5cm entre si e às figuras do adversário. As figuras que se encontrem no meio campo adversário podem ser recolocadas em todos os sentidos excepto para a frente. As figuras no seu próprio meio campo podem ser colocadas em qualquer lugar até à linha de meio campo. Não podem existir quaisquer figuras na pequena área excepto a figura que vai marcar. O jogador defensor é sempre o último a colocar as suas figuras.

Para marcar os pontapés de baliza pode ser utilizado qualquer jogador em jogo ou o guarda-redes de campo. Ao utilizar este último o guarda-redes de baliza deve ser afastado para o fundo da baliza. O guarda-redes de campo deve ser recolocado fora de jogo após a marcação do pontapé de baliza e o guarda-redes de baliza recolocado na posição normal. O guarda-redes de campo pode também ser utilizado a qualquer momento durante o jogo colocando o guarda-redes de baliza para o fundo da baliza e impulsionando-o de qualquer parte da pequena área. Se após este movimento com o guarda-redes de campo o jogador ofensivo perder a posse de bola (excepto no pontapé de baliza) este

deve permanecer em jogo como uma figura de jogo normal. Só após 3 movimentos do jogador atacante (ou se este perder a posse de bola) poderá este ser colocado fora de jogo e o guarda-redes de baliza ser recolocado na sua posição normal pronto a defender um eventual remate.

Se num pontapé de baliza a bola não sair da pequena área este é repetido.

Se num pontapé de baliza, ou qualquer outro impulso atacante fora da área de remate, a bola entrar na baliza do adversário, é concedido um pontapé de baliza ao mesmo.

Se num remate a bola embater na mão do defensor é concedido um penalti.

Se um guarda-redes de baliza tocar na bola fora da pequena área será concedido um penalti.

Se o defensor utilizar o guarda-redes de baliza para defender um remate e, simultaneamente, tiver o guarda-redes de campo em jogo é concedido um golo ao atacante.

Lançamentos laterais:

O jogador atacante escolhe uma figura para marcar e impulsiona uma outra figura para onde entender (piparote posicional) sem tocar em mais nenhuma. Se acontecer, tudo é colocado como estava e repete o movimento. O adversário pode também impulsionar uma figura antes do lançamento e aplica-se a mesma regra de não tocar em mais nenhuma outra figura. Para tal é apenas obrigatório que o façam sempre que o adversário exclame "back".

Ao ser marcado não podem existir figuras defensoras num raio de 9cm. Se existirem serão afastadas, utilizando 4 dedos como referência, no sentido oposto ao da bola.

Pontapés de canto:

O atacante escolhe uma figura para marcar e de seguida ambos os lados dão 3 piparotes posicionais sendo o defensor o último a fazê-lo.

Pode ser marcado golo directo.

Se o atacante atrasar a bola do meio campo adversário e esta entrar na própria baliza directamente é concedido canto. Se, na mesma situação, movimentar o guarda-redes e a bola entrar depois de tocar o mesmo é auto-golo. Se num atraso dentro do próprio meio campo a bola entrar na baliza é auto-golo.

Faltas:

Se uma figura atacante tocar uma figura defensiva antes da bola é falta e é marcado um pontapé livre no sítio onde ocorreu a ofensa.

Se um jogador obstruir o outro ao redor da mesa de jogo será concedido um livre que será marcado do local onde se encontrar a bola no momento da ofensa.

Para qualquer das situações acima descritas aplica-se livre directo ou indirecto ou penalti:

Se ocorrer fora da zona de remate é livre indirecto
Dentro da zona de remate é livre directo
Dentro da grande área é penalti

Se um jogador colocar ambas as mãos em simultâneo na mesa será concedido um livre indirecto. No entanto os jogadores podem jogar com uma mão e segurar o guarda-redes com a outra. O livre indirecto será marcado do local onde se encontrar a bola no momento da ofensa.

Se uma figura atacante for impulsionada 4 vezes sucessivas contra a bola é livre indirecto que será marcado no sítio onde a figura cometeu a ofensa.

Se uma figura que dá o pontapé de saída tocar uma segunda vez a bola antes de a bola tocar outra figura é concedido um pontapé livre indirecto no local onde ocorreu a ofensa. O mesmo é aplicado em lançamentos laterais, cantos, pontapés de baliza, livres e penaltis.

Procedimento para as faltas:

O atacante escolhe uma figura para marcar e de seguida ambos os lados dão 2 piparotes posicionais sendo o defensor o último a fazê-lo (excepto em caso de penalti).

Não podem existir figuras defensivas a menos de 9 cm da bola.

Para um livre directo dentro da área de remate o defensor pode optar por colocar uma barreira de 4 figuras ou posicionar 2 figuras através de piparote. O atacante é sempre o primeiro a escolher o marcador e a dar os piparotes de posicionamento, só depois o defensor decide se opta pela barreira ou por piparotes posicionais.

Penaltis:

Todas as figuras, excepto o guarda-redes e a figura que vai marcar, devem estar fora da grande área e arco de penalti. Após a marcação do penalti as regras são aplicadas normalmente.

Foras de jogo: (opcional - normalmente não é utilizada esta regra em campos de dimensões mais reduzidas)

Uma figura está fora de jogo quando existirem menos de 2 jogadores adversários (incluindo o guarda-redes) entre esta e a linha de fundo e só se estiver dentro da área de remate. Está fora de jogo a partir do momento em que a mais pequena parte da bola ultrapasse o último defesa e mesmo que não seja jogada de seguida.

Para uma figura ser colocada em jogo o atacante deve parar a jogada antes de a bola ultrapassar a última figura defensiva e impulsionar a mesma o mais paralelo possível às linhas laterais e sem tocar em nenhuma outra figura e sem ultrapassar a linha de meio campo. O defensor poderá também fazer um movimento defensivo com uma figura mas só se for para cobrir a figura que foi movimentada. Só pode haver uma tentativa de colocar a figura em posição regular. Em seguida continua a jogada do atacante. Só podem ser colocadas duas figuras em jogo em cada jogada. Ex: o atacante tem 4 figuras fora de jogo - pára de jogar; retira duas; dá mais um toque na bola, sem ultrapassar o último defesa, e retira as outras duas.

A regra dos foras de jogo não se aplica imediatamente após um pontapé de baliza, canto ou lançamento lateral. Devem ser dados dois piparotes incluindo os anteriores antes de a figura ser considerada fora de jogo.

Nos pontapés de canto o marcador pode ser colocado em jogo logo após a marcação. Neste caso o adversário não pode dar um piparote para cobrir o jogador que marcou o canto.