**Subbuteo - Regras simplificadas**

Subbuteo é um jogo de origem inglesa, cujo nome foi inspirado numa espécie de falcão que o inventor do jogo, o ornitólogo Peter Adolph, tinha como favorita.

É jogado em um campo feito de tecido, por dez figuras montadas sobre discos, um goleiro que pode ser manipulado por uma haste e um goleiro idêntico às figuras que servirá como goleiro-linha. O campo reproduz as marcações de um campo de futebol, adicionado por duas linhas marcadas na intermediária de cada campo. Elas delimitam a área de chute. O campo terá também duas balizas que permitirão a movimentação do goleiro-haste. A bola será movimentada por meio do choque da base contra si, à semelhança que um botão toca um disco em outras modalidades.

Cada jogador colocará seus dez jogadores no campo, na formação que desejar. O jogador que dará a saída poderá colocar dois jogadores ou mais dentro do círculo central. O adversário não colocará jogadores na sua parte do círculo central.

A partida consistirá de dois tempos de 15 minutos cada. O vencedor será o que fizer mais gols. Caso haja empate, poderá ser disputada uma prorrogação de 10 minutos e, persistindo o empate, disputa por meio de shoot-outs.

Toda as partidas deverão ser arbitradas. O árbitro pode ser um jogador com tempo livre e que conheça bem as regras do jogo. O árbitro pode advertir verbalmente e com cartões (amarelo e vermelho) os jogadores.

**Movimentação**

Os jogadores movimentarão suas figuras por meio de um (Flick) peteleco. O peteleco será dado pela unha (de qualquer dedo) do jogador e somente no disco (base), sem tocar a figura. Essas bases devem ser enceradas para deslizarem melhor sobre o tecido. O flick jamais será feito por outra parte do dedo que não seja a unha, e sem fazer alavanca com outros dedos. Não pode haver movimento da mão nem do braço do jogador quando realizar o flick. O jogador que estiver com a posse pode fazer outro flick com a bola em movimento.

O lado de campo será escolhido por meio de sorteio, o ganhador escolhe campo ou bola. A figura que dará o pontapé de saída deve tocar a bola para a frente. No pontapé de saída, a bola será posicionada no centro do círculo e deve ser impulsionada para a frente.

Serão permitidos apenas 3 toques consecutivos por figura. Quando a bola bater em outra figura do mesmo jogador, a que movimentou a bola terá seus toques zerados. Não há limite de tempo, nem de toques, de posse de bola.

A figura que fizer qualquer reposição de bola ou infração não poderá tocar até que a bola toque ou seja tocada por outra figura. Sempre que o jogador realizar um flick, seu adversário terá o direito de fazer um flick defensivo.

Os jogadores poderão reposicionar suas figuras com as mãos depois de um gol ou um tiro de meta.

**Obstrução**

O jogador que não tiver a posse de bola não pode obstruir com qualquer parte do corpo o adversário. Ou seja, ele deverá sempre permitir que o adversário possa fazer o flick sem obstrução. Toda vez que o defensor tiver de movimentar uma figura e, para isso, saia da parte de trás da mesa, o atacante deverá esperar que ele retorne para trás da mesa para continuar a jogada.

**Goleiro haste e goleiro linha**

O goleiro-haste, além de ser utilizado para defender chutes, pode bater tiros de meta e tocar a bola que vier a parar na sua pequena área (não importando de quem seja a posse). Ele não pode ser usado além da linha da pequena área e, se vier a tocar a bola além dela, será marcada uma infração indireta a ser batida na marca do pênalti.

O goleiro linha pode ser usado para tocar a bola como uma figura qualquer de linha. Para isso, deve-se retirar o goleiro haste do campo e, em seguida posicionar o goleiro linha dentro da pequena área (ou fora de campo na projeção das linhas perpendiculares da pequena área em relação à linha de fundo) e, assim, acioná-lo com um flick.

O goleiro também tem direito a três acionamentos, no entanto, se o goleiro linha for utilizado, deve-se contar também os acionamentos feitos pelo goleiro haste. O goleiro haste não poderá ser mexido enquanto o adversário se preparar para chutar a gol. Ele deverá esperar parado o adversário tocar a bola, só então poderá ser mexido para defender o chute.

O goleiro linha pode ser retirado de campo quando o jogador tiver a posse de bola e esta estiver totalmente parada. Caso o jogador perca a posse de bola, seu goleiro linha só poderá ser retirado após 5 acionamentos do adversário ou se o jogador vier a recuperar a posse de bola.

**Flicks posicionais**

Em toda bola parada (falta, escanteio, lateral) o atacante deverá pegar um figura e, em seguida, poderá dar um flick em outra figura para posicioná-la. O defensor poderá fazer um flick defensivo após o atacante. No escanteio cada jogador terá direito a fazer 3 flicks posicionais, no ataque e na defesa. O atacante será sempre o primeiro a fazer o flick posicional.

**Posse de bola**

O jogador pode manter a posse de bola sempre que, por meio do flick, vier a tocá-la. A perda da posse se dará quando a bola ultrapassar os limites do campo, quando o jogador não fizer sua figura atingir a bola (furar) ou quando for assinalado um gol.

**Change**

Toda vez que o jogador perder a posse de será declarado "change" (troca) e a bola passará a ser do adversário.

**Back**

Toda vez que uma figura bater em um adversário antes de bater na bola cometerá um "back", ou seja, será recolocada no ponto onde foi acionada, assim como a(s) figura(s) que vieram a ser tocadas por ela. Se o jogador que não tem a posse atingir a bola, cometerá um back. A figura e a bola voltarão a suas posições originais. Será back também se qualquer jogador (ataque ou defesa) viera a tocar em uma figura e, em seguida, esta figura viera a bater na bola. O back não é uma infração, mas o árbitro poderá advertir um jogador caso perceba que ele utiliza o artifício para perder tempo.

**Bola em jogo**

A bola estará em jogo enquanto não sair pelas quatro linhas demarcatórias, enquanto não for feito um gol ou cometida uma infração.

**Quadrantes**

Os quadrantes são cada uma das quatro faixas de campo, demarcadas pelas duas linhas de chute e a linha do meio campo.

**Faltas**

A falta será indireta e acontecerá quando um jogador impulsionar sua figura contra outra figura e, em seguida a sua figura atingir a bola. Se a falta for feita dentro da área do infrator será marcado pênalti. Não existe falta direta com direito a chute a gol. Será falta no campo de ataque se o jogador atacante, após tocar na bola, vier a deslocar por smashing outras duas figuras (exceto no chute a gol)

**Lateral**

Toda bola que ultrapassar as linhas laterais estará fora de jogo e será dado um arremesso lateral ao adversário. A bola deve ser colocada sobre a linha e o jogador escolherá uma figura para bater. A bola estará em jogo assim que for deslocada, mas ela não poderá ultrapassar duas linhas de quadrante (Isso é para evitar que a bola reposta na área de chute do atacante seja recuada para a sua linha de fundo). Caso ela ultrapasse a segunda linha de quadrante, a posse de bola será dada ao adversário.

**Impedimento**

As figuras atacantes que estiverem na área de chute e que não tenham mais de um adversário entre elas e a linha de fundo estarão em impedimento. Elas poderão ser retiradas do impedimento com um flick, que deverá ser avisado verbalmente utilizando a palavra "Tick". Na sua posse de bola, o jogador pode fazer até 3 ticks, enquanto o defensor poder fazer também 3 ticks defensivos, depois do atacante.

O impedimento será marcado quando mais da metade da bola passar a penúltima figura de defesa. Não há impedimento passivo. Só será marcado impedimento quando a bola cessar o movimento. Enquanto ela se mover, o atacante pode chutá-la a gol, mesmo se ela tiver passado o penúltimo defensor.

**Tiro de meta**

Quando a bola impelida pelo atacante ultrapassar a linha de fundo será dado um tiro de meta. A bola será colocada dentro da pequena área e poderá ser reposta em jogo por qualquer figura de linha, pelo goleiro-haste ou também pelo goleiro linha. O goleiro haste deve ser removido caso o goleiro linha seja utilizado para bater o tiro de meta. A bola estará em campo quando sair da grande área.

**Escanteio**

Quando a bola ultrapassar a linha de fundo após ter sido defendida pelo goleiro ou tocada por uma figura do time defensor, será assinalado um escanteio. Deverá ser batido com a bola no quarto de círculo do lado por onde saiu. O escanteio será obtido apenas se a bola estiver inteiramente dentro da área de chute e for tocada por último por uma figura defensiva.

**Bola cavada**

Para cavar uma bola, ela deverá se chocar visivelmente com uma figura defensiva antes de ultrapassar a linha.

Para cavar um lateral, os três elementos (Figura atacante, defensora e bola) devem estar inteiramente dentro de um quadrante. Caso algum dos três elementos esteja tocando uma linha de chute ou a linha do meio de campo, não será cavado o lateral.

Para cavar o escanteio (ou o tiro de meta) é necessário que a bola e a figura defensiva estejam dentro da área de chute, caso contrário será marcado tiro de meta.

Caso o atacante chute a bola e esta saia pela linha de fundo da sua própria meta, após rebote no goleiro ou na baliza adversários, ou até entre na sua própria baliza, será marcado tiro de meta.

Caso o atacante toque a bola que está fora da área de chute e esta venha a tocar em uma figura defensiva e sair pela linha de fundo, será marcado tiro de meta.

**Gol**

O chute a gol só será permitido quando a bola ultrapassar inteiramente a linha da área de chute do adversário. Não é necessário avisar que vai chutar. O goleiro-haste não pode estar sobre a linha da pequena área para fazer a defesa.

O gol será assinalado quando a bola penetrar inteiramente a baliza, ultrapassando totalmente a linha de fundo e que tenha sido disparada da área de chute. A figura que chutou pode estar em qualquer parte do campo. O chute que vier a entrar na meta após rebater em goleiros ou figuras também será validado como gol. O gol contra será marcado quando a bola, impelida pelo jogador que tiver a posse, adentrar sua meta, exceto se ela tenha sido chutada a gol no outro lado.

**Para dirimir dúvidas, utilize a regra completa**