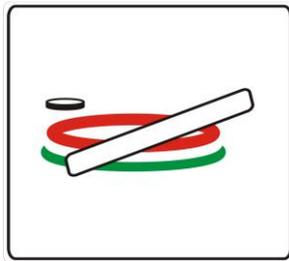


Federação Internacional de Sectorball



Imre Horváth

REGRAS DO SECTORBALL

2008

Manual de regras do sectorball, terceira edição, modificada.

Editor responsável: Imre Horváth, Federação Internacional de Sectorball
1066 Budapest, Jókai u. 21.

Autor: Imre Horváth

Editor e leitor: Gábor Farkas jr.

Leitores das edições anteriores: László Hartmann, Gábor Jurcsik, György Simor e Balázs Szili

As modificações relacionadas às edições anteriores foram propostas com base em observações enviadas à Comissão de Criação de Regras da Federação Internacional de Sectorball – presidente István Mártonfi (ROM), Imre Horváth (HUN), György Pákai (ROM), Károly Szathmáry (HUN), Balázs Szili (HUN) – e foram autorizadas pela Comissão Executiva. Neste manual encontram-se as regras modificadas, que entram em vigor a partir do dia 01 de novembro de 2008.

Elaborado no Ofício da Federação

Tradução para português: Priscila Divina Diniz Alves e Péter Ludvig

I. EQUIPAMENTOS

I. Mesa de jogo

As partidas de sectorball são jogadas em mesa de competição. O material da mesa de competição é opcional. As medidas devem ser: 170 - 185 cm de comprimento, 110 - 125 cm de largura. A mesa deve possuir bordas de altura de 5 - 10 mm em todo seu perímetro alambrado. A superfície deve ser totalmente lisa, com deslize uniforme e de cor verde, e com linhas na cor branca.

O campo de jogo deve ser limitado por linhas e deve ter comprimento entre 140 e 160 cm e largura entre 95 e 105 cm. As linhas na direção do comprimento chamam-se linhas laterais e as linhas perpendiculares e mais curtas chamam-se linhas de fundo. A linha traçada entre os pontos do meio das linhas laterais é a linha central, que tem o ponto central no meio. O círculo de raio de 10 cm traçado do ponto central é o círculo central.

A parte da linha de fundo localizada entre as traves se chama linha de gol. O comprimento da linha de gol deve ser de 13 cm, 6,5 cm para direita / esquerda a partir do meio da linha de fundo.

A área de goleiro ou pequena área é limitada por duas linhas de 7 cm de comprimento, traçadas na direção do campo de jogo a partir de 14 cm de distância medida nas duas direções do meio da linha de fundo, e a linha que liga as extremidades destas duas.

A área penal ou grande área é a área limitada pelas duas linhas de 20 cm de comprimento, traçadas a partir de 27 cm de distância nas duas direções do meio da linha de fundo, e a linha que liga as extremidades destas duas.

A marca penal é o ponto de diâmetro de 3 mm, a 14 cm de distância do centro da linha de fundo na direção do campo de jogo. O círculo penal (“meia-lua”) é o arco de raio de 10 cm traçado na linha da área penal paralela à linha de fundo, cujo centro é a marca penal. Os quartos de círculos de escanteio são os arcos de raio de 2 cm traçados a partir do ponto de interseção das linhas de fundo e lateral, dentro do campo de jogo.

A largura das linhas do campo de jogo não pode exceder 3 mm, e do ponto de vista do jogo, elas sempre fazem parte da área que delimitam. A bola ou o jogador quando em cima da linha é considerado dentro da área delimitada pela mesma. A linha central sempre faz parte do campo do botonista seguinte.

A largura da região entre as linhas delimitadoras do campo de jogo e a borda da mesa deve ser entre 10 e 12 cm no lado das linhas laterais e entre 12 e 15 cm no lado da linha de fundo. É recomendável montar a mesa em uma altura de 70-80 cm.

2. Gol

O material do esqueleto do gol pode ser qualquer material sólido, o diâmetro das traves e do travessão deve ser entre 3 e 5 mm. A largura interna do gol deve ser de 13 cm, a altura de 5 cm e a profundidade recomendável é de 8-10 cm. Os gols devem ser equipados com rede. O gol não pode ser fixado na mesa de jogo para que ele possa ser removido se necessário.

3. Jogadores

Cada equipe de sectorball é composta por um goleiro e dez jogadores de linha. A forma e o material dos jogadores são opcionais desde que não seja de material metálico, com plasticidade ou de material colante que possa sujar a bola, a mesa de jogo ou os outros jogadores. Os limites superiores das medidas dos jogadores são de 5 cm de diâmetro e 2 cm de altura. As medidas do goleiro não podem exceder 5 cm de diâmetro e 2,5 cm de altura.

Para fins de identificação, os jogadores devem apresentar sinais uniformes e bem visíveis (texto, decoração, número, etc.).

4. Bola

As partidas de sectorball devem ser jogadas com bolas autorizadas pela ISBF. O material da bola é um tipo de plástico definido. A forma deve ser um disco equipado com bordas em ambos os lados. As medidas devem ser de 13 mm de diâmetro, 2,6 cm de altura, 0,15 mm de altura da borda e 1,5 mm de largura da borda.

5. Palheta

O modo mais comum de movimentação dos jogadores é por meio do toque por palheta.

O material e a medida da palheta são opcionais. O uso da palheta é permitido, mas não obrigatório. Palhetas normal e alta podem ambas ser diferenciadas em de passe e de tiro.

6. Medidor de setor

O medidor de setor é a ferramenta de medição no caso da aplicação da regra de setor. O material do medidor é optativo e sua espessura deve ser de no máximo 1 mm. As medidas devem ser: 2,5 cm para o raio do círculo menor, 3 cm para o secante menor, 7 cm para o raio do círculo maior e 4,5 cm para o secante maior.

O medidor de setor é equipado com alavanca e linha de meio para permitir uma medida correta. Nas partidas de sectorball apenas os medidores de setor autenticados pela ISBF podem ser utilizados.

7. Produtos para superfície da mesa de jogo e aplicações

O campo de jogo deve ser limpo antes da partida ou durante o intervalo no caso da presença de sujidades.

Um dos produtos para melhorar as características da superfície da mesa de jogo é o talco ou outro produto autorizado pelo Comitê da Competição. O produto deve ser aplicado com esponja ou pano no campo de jogo em quantidades a escolha. A aplicação de produtos na superfície deve ser realizada pelos botonistas e em caso de necessidade, a aplicação é permitida também durante o intervalo.

Se um dos botonistas considerar a quantidade de talco além da necessário, ele pode tirar a quantidade excedente com o mesmo pano ou esponja.

II. MOVIMENTAÇÃO DO GOL

Durante a partida, os gols devem permanecer na posição determinada na linha de fundo. O gol só poderá ser removido em caso de impedimento da realização do toque.

É considerado impedimento da realização do toque se não há espaço suficiente para utilização da mão, do braço ou da palheta do botonista durante a preparação do toque. O gol removido deve ser colocado na posição original depois do toque. No caso da remoção do gol, o jogador não poderá invadir a posição original do gol. Caso isso ocorra, o gol deverá ser recolocado na posição original e o jogador deverá ser colocado no ponto onde haveria o contato com o gol se ele não estivesse sido removido. A exceção desta regra é quando o jogador entra no gol. Ele poderá voltar ao campo de jogo passando pela linha de gol depois da remoção do gol. Também são exceções o goleiro que tem como área de jogo também a área do gol e o jogador que executa o tiro de meta.

Se o jogador em movimento se choca com um outro jogador que passará então pela posição original do gol (mas não pela linha de gol), este último deverá ser posicionado no ponto onde haveria o contato com o gol se ele não estivesse sido removido.

Enquanto o jogo estiver contínuo é sempre a obrigação do botonista, a realizar o toque, de posicionar ou mandar posicionar o gol. Se o gol não estiver na posição original, mas a posição é aceita por ambos os botonistas, a posição real do gol deverá ser considerada no resultado do tiro. Mas se o gol encontra-se na posição original, é considerada a posição normal da linha de gol.

III. MOVIMENTAÇÃO DA BOLA

A movimentação da bola pode ocorrer de duas maneiras. Uma delas é o posicionamento manual no caso de tiro inicial ou de posicionamento parcial. Nesta ocasião a bola deve ser colocada no ponto marcado ou escolhido e é movimentada por um jogador posicionado atrás dela. Em seguida, até que ocorra uma interrupção do jogo, a bola não pode ser tocada com a mão. A outra maneira para a movimentação da bola é batê-la com um jogador em movimento e tentar lançá-la no lugar desejado. O jogo contínuo é constituído por toques feitos dessa segunda maneira, movimentando a bola.

No momento do posicionamento dos jogadores, a bola pode estar colocada em qualquer um dos seus lados, inclusive na lateral, mas durante o jogo contínuo sua posição não pode ser alterada (virada ou deitada). Durante o jogo contínuo a bola não pode ser movimentada por outra maneira além das citadas anteriormente (p. ex. por sopra). Se a bola tocar na trave, o jogo deve continuar.

Durante o jogo a obstrução indevida da bola em movimento é considerada contato proibido. A movimentação indevida da bola parada é considerada movimentação proibida.

IV. MOVIMENTAÇÃO DOS JOGADORES

A movimentação dos jogadores pode ser realizada por duas maneiras: posicionamento ou toque. A colocação dos jogadores em pontos diferentes do campo antes de um tiro de início/reinício é chamada posicionamento. A movimentação dos jogadores durante o jogo contínuo é chamada toque.

1. Posicionamento

Os jogadores podem ser posicionados em locais opcionais do campo unicamente antes dos tiros de início/reinício. O posicionamento antes do tiro inicial é chamado montagem do esquema, o posicionamento antes de um tiro de meta simples é chamado posicionamento geral e o posicionamento antes de tiros de reinício é chamado posicionamento parcial. Cada botonista só pode posicionar os seus próprios jogadores. Se um dos botonistas não cumpriu alguma regra durante o posicionamento mas ambos botonistas estão conscientes de acordo, depois da bola entrar em jogo a situação não poderá ser mais regularizada e a irregularidade não poderá ser punida.

a.) Montagem do esquema

Os botonistas podem colocar os seus jogadores em posição opcional no seu próprio campo antes de tiros iniciais e após um gol, respeitando algumas regras. Durante a montagem do esquema, os jogadores não podem tocar na linha central e apenas os jogadores do botonista que efetuará o tiro poderão permanecer dentro do círculo central. O botonista que efetuará o tiro inicial deve ter pelo menos um jogador dentro do círculo central, porque apenas um jogador presente no círculo central poderá executar o tiro inicial. Antes do tiro inicial os jogadores devem ser posicionados de maneira que tenha pelo menos 5 cm de distância entre eles. O jogador só poderá ser posicionado dentro do campo de jogo. Na faixa de 5-5 cm de distância em ambas as direções da linha central, cada botonista só poderá posicionar no máximo 5 jogadores.

A prioridade para escolher a posição dos jogadores será do botonista que efetuará o tiro inicial. Isso quer dizer que o outro botonista deverá respeitar as distâncias mínimas de 5 cm em relação aos jogadores do seu adversário. O botonista que tem a preferência deve comunicar ao outro botonista o fim do posicionamento e este em seguida poderá posicionar os seus jogadores e deverá comunicar a finalização do seu posicionamento para começar ou continuar a partida. Se o botonista mudar a posição de algum jogador depois da sinalização do fim de posicionamento, isto será considerado como posicionamento irregular. O posicionamento do jogador escolhido para efetuar o tiro inicial não é considerado posicionamento irregular. A partida deve ser seguida por um tiro inicial depois da montagem do esquema.

b.) Posicionamento geral

O posicionamento geral só pode ser feito antes do tiro de meta simples. A diferença entre o posicionamento geral e a montagem do esquema é que no primeiro os jogadores podem ser colocados também no campo do adversário. O botonista que efetuará o tiro de meta deve manter no mínimo um jogador dentro da área penal, porque apenas um jogador presente nesta área pode ser escolhido para efetuar o tiro de reinício.

Os jogadores não podem ser posicionados dentro da área penal do adversário, nem fora do campo de jogo. Durante o posicionamento geral, as regras de distância mínima, de prioridade, de posicionamento na linha central, de sinalização bilateral do fim do posicionamento e de movimento dos jogadores após o posicionamento, são as mesmas que no caso da montagem do esquema.

c.) Posicionamento parcial

No posicionamento parcial o time inteiro não é posicionado, somente alguns jogadores. O posicionamento parcial é feito antes de tiro de início/reinício. O seu objetivo principal é tornar possível a efetuação do tiro pela colocação do jogador escolhido atrás da bola e pela mudança da posição dos jogadores que impedem ou dificultam a realização do tiro.

É sempre o botonista a seguir o jogo que poderá iniciar o posicionamento parcial. No caso em que os dois botonistas posicionam os jogadores, a preferência é daquele que efetua o tiro de início/reinício. Ambos botonistas podem posicionar os jogadores em local opcional respeitando os 10 cm de distância da bola. Neste caso deverá também ser respeitada a regra de se manter uma distância mínima de 1 cm entre os jogadores e, se for necessário, o posicionamento dentro da distância de 10 cm poderá ser ultrapassada para cumprir esta regra. O botonista que foi solicitado para posicionar os seus jogadores não poderá posicioná-los na suposta direção do tiro de início/reinício ou em lugares onde impeça ou dificulte a efetuação do tiro. Os jogadores devem ser posicionados dentro do campo de jogo. O jogador só poderá ser posicionado fora do campo de jogo se antes do posicionamento já estiver fora da área.

Se o jogador estiver fora do campo de jogo, ele só poderá ser posicionado dentro da área para a efetuação de um tiro de início/reinício. Os jogadores deslocados durante o posicionamento parcial devem permanecer nas suas novas posições, não podendo ser colocados de volta na posição original mesmo depois da efetuação do tiro de início/reinício.

Os jogadores do botonista que efetua o tiro de início/reinício que foram parcialmente posicionados (exceto o goleiro e o jogador que executa o tiro de início/reinício) não participarão no jogo até que o oponente faça um toque. Isso significa que não poderão participar ativamente na jogada depois do seu posicionamento (não podem receber passe de setor, ou de proximidade e não podem tocar na bola), só após um toque do adversário. Se o jogador posicionado tocar na bola ou fazer passes, o fato será considerado como contato proibido voluntário ou involuntário, ou movimentação proibida, dependendo do caso.

Os casos do posicionamento parcial:

- Tiros de reinício em geral: qualquer jogador pode ser selecionado para efetuar o tiro de reinício, mas o jogador escolhido não pode ser substituído por outro. O desrespeito a esta regra é considerado posicionamento irregular.

- Tiro inicial: apenas os jogadores dentro do círculo central poderão ser escolhidos para efetuar o tiro de início, mas o posicionamento para possibilitar o tiro pode ser em qualquer lugar do campo do botonista.

- Tiro de meta simples: o posicionamento do jogador dentro da área penal para efetuar o tiro é permitido em qualquer lugar do campo de jogo.
- Tiro de meta penal: os jogadores do adversário dentro de 10 cm de distância da posição escolhida para a bola, que dificultarem o posicionamento da bola ou do jogador a efetuar o tiro, poderão ser solicitados para serem deslocados.
- Tiros laterais: é permitido o deslocamento de qualquer jogador fora do campo de jogo, dentro dos 10 cm de distância da bola. No entanto, o posicionamento do jogador para dentro do campo de jogo não é permitido. É permitido deslocar a bola 5 cm em ambas as direções da linha lateral se um jogador que toca esta linha impede a execução do tiro lateral.
- Escanteio: é permitido o deslocamento de qualquer jogador que se encontre a menos de 10 cm de distância da bola colocada dentro do quarto de círculo de escanteio e dentro ou fora do campo de jogo.
- Tiros livres: é permitido o posicionamento parcial de qualquer jogador que se encontre a menos de 10 cm de distância do local da falta. Em caso de tiro livre direto, os jogadores que encontram-se dentro de 18 cm de distância da bola na suposta direção do tiro podem ser deslocados. Neste caso o botonista defensor pode montar uma barreira de um número opcional de jogadores na direção do tiro, mas estes jogadores podem ser posicionados somente um ao lado do outro (não em cima do outro). A barreira pode ser posicionada em qualquer local a partir de 18 cm de distância da bola até a linha do gol.
- Pênalti: é obrigatória a remoção de qualquer jogador dentro da área penal e a menos de 10 cm de distância da bola. No momento do pênalti apenas o goleiro e o jogador que efetua o tiro podem permanecer dentro da área penal.
- Obstrução: o jogador que cometeu a falta e os jogadores por ele deslocados devem ser colocados na posição anterior a falta.
- Bloqueio irregular: os jogadores que cometeram a irregularidade podem ser posicionados a 10 cm de distância da bola de acordo com a solicitação do botonista a efetuar a cobrança.
- Repetição de toque: os jogadores deslocados pelo toque e a bola devem ser colocados na posição em que se encontravam anteriormente.
- Jogadores virados: devem ser imediatamente virados para a posição em que se encontravam anteriormente.
- Sobreposição entre jogadores e de jogadores com a bola: se dentro do campo de jogo um jogador cair sobre a bola ou vice-versa, o jogo deve ser interrompido e a partida deve ser seguida com a bola à mesa. O jogador sobre outro jogador deve ser imediatamente removido e este colocado ao lado do outro jogador, na posição mais próxima possível.
- Posicionamento parcial de jogadores fora do campo de jogo: em caso de tiros de início/reinício, é permitido o posicionamento de jogadores que se encontram dentro de 10 cm de distância da bola. O jogador fora do campo de jogo não poderá ser posicionado

durante o jogo contínuo. Se um toque será executado com um jogador fora do campo de jogo, este poderá ser deslocado na direção do campo de jogo, perpendicularmente a linha lateral ou de fundo até a referente linha, mas não poderá posteriormente ser deslocado na direção da borda. O jogador fora do campo de jogo, em uma das quinas, poderá ser deslocado pelo caminho mais curto na direção da quina do campo de jogo. Se o botonista deslocou qualquer jogador que se encontre fora do campo de jogo na direção desta área, será obrigado a realizar o toque com o mesmo jogador. Se um jogador se choca em um outro que se encontre rente a borda e este será deslocado, o jogador deslocado deverá ser colocado na sua posição anterior e o outro ao seu lado, onde o choque ocorreu.

- Posicionamento do jogador que sofreu rebote na borda da mesa: deve ser colocado rente a borda, onde houve a colisão. Se após se chocar com a borda o jogador deslocou outros jogadores ou a bola, estes também devem ser colocados em suas posições anteriores.

- Posicionamento em caso de deslocamento da mesa: a posição anterior dos jogadores ou da bola deslocados deve ser restabelecida, se for possível. Caso isso não seja possível, o árbitro deve decidir em relação a maneira de continuação do jogo (montagem do esquema, posicionamento geral, bola do árbitro), ou interrupção da partida.

- Jogo do goleiro: ver o capítulo “A movimentação do goleiro”.

2. O toque

A movimentação dos jogadores durante o jogo é chamado de toque. Esta movimentação pode ocorrer por meio do uso da mão (empurrão, pancada com a ponta dos dedos, pressão com as unhas etc.) ou da palheta. Os botonistas podem escolher livremente o modo de movimentação e podem combinar os diferentes modos, mas o movimento do jogador só pode ocorrer por deslizamento sobre a mesa de jogo. É proibido levantar, girar ou soprar o jogador. É preciso cessar o contato entre o jogador e a mão do botonista, palheta ou outro objeto que movimente o jogador logo após sua movimentação. Caso isso não seja cumprido (e o botonista empurre ou puxe o jogador) o toque é considerado irregular. É considerado toque, quando o jogador se desloca a qualquer distância depois de ser movimentado. Durante o toque o jogador pode bater na bola (neste caso falamos de passe, tiro, etc.), mas encostar, movimentar ou jogar a bola não é necessário para ser considerado toque. O caso de tiro de início/reinício é diferente, o movimento da bola é necessário. Durante o toque os jogadores podem se chocar um no outro e, em consequência, podem mudar de posição. No entanto, isso não é considerado um novo toque e o jogo deve continuar nessa situação. Em caso de choque entre dois ou mais jogadores, qualquer um deles pode fazer gol, passe de setor, passe de proximidade, gol contra ou cometer falta. Em caso de choque irregular ou obstrução, se qualquer jogador tocar na bola antes de um outro cometer uma irregularidade, a irregularidade será anulada.

Essa mesma regra é aplicada se o botonista fizer um toque com o jogador “A” que, sem bater na bola, baterá no jogador “B” que movimentará a bola e esta ficará mais próxima do jogador “A” do que de qualquer outro jogador. Neste caso, a regra de proximidade é utilizada e o botonista tem direito a fazer um toque com o jogador “A”. O botonista seguinte tem o direito de renunciar o toque e passar a vez ao outro botonista. Neste caso,

o jogo deve prosseguir como se ele tivesse feito um toque (se por exemplo em situação de bloqueio o botonista obrigado a fazer a abertura não fizer o toque, mas passar a vez, ele realizará bloqueio irregular).

São considerados toques regulares quando o botonista:

- faz o toque quando ele tem o direito de fazê-lo
- faz o toque com o próprio jogador
- faz o toque com o jogador com o qual tem a obrigação de fazer o toque, sendo esta movimentação não impedida
- durante o toque não movimenta com a mão, palheta etc. um outro jogador além daquele que se almeja movimentar.

O descumprimento de qualquer uma das condições acima citadas é considerado toque irregular. O botonista seguinte só poderá fazer o toque quando a bola e os jogadores já estiverem parados. O descumprimento desta regra é considerado movimentação proibida.

3. Movimentação do jogador de linha

O jogador de linha pode se deslocar livremente por toda área da mesa de jogo depois do início da partida, inclusive na área externa às linhas que delimitam o campo. O jogador que saiu do campo de jogo deve ser mantido fora do mesmo, exceto quando este jogador sofreu rebote na borda ou de outro jogador que se encontre rente a borda. Neste caso, o jogador deve ser posicionado no local onde houve o choque com a borda ou ao lado do jogador rente a borda. Os botonistas têm direito de fazer toques um depois do outro alternadamente durante a partida. As exceções para esta regra (regra de setor, de proximidade, alguns tiros de início/reinício) serão tratadas posteriormente. Durante o jogo contínuo, o jogador de linha não pode ser posicionado, levantado, girado, empurrado ou puxado. Isso só poderá acontecer no posicionamento geral ou parcial.

4. Movimentação do goleiro

A área de jogo do goleiro é definida pela pequena área e pela continuação das linhas laterais perpendiculares à linha de fundo da pequena área. O goleiro deve ser posicionado dentro da sua área no início da partida e durante as interrupções do jogo. O goleiro não pode tocar nas linhas que delimitam a pequena área (ou na continuação destas linhas) e nem pode projetar-se sobre as mesmas. A linha de fundo e a linha de gol são exceções com relação a estas regras. O goleiro não pode ser posicionado em cima da bola ou de outros jogadores.

a.) Posicionamento tático

O posicionamento tático do goleiro é permitido somente quando o botonista vai realizar um toque. Se a vez de jogar é do oponente mas ele não fez a solicitação, o posicionamento do goleiro é considerado movimentação proibida.

O posicionamento do goleiro deve ocorrer na sua área de jogo e ele é permitido somente se o goleiro se encontrava dentro desta área. Se durante o posicionamento, o botonista bate em um jogador do adversário, ele comete choque irregular.

O botonista a fazer o toque seguinte pode posicionar o seu goleiro na sua pequena área em troca de um toque. Se o goleiro saiu da pequena área, mas permanece dentro da área penal, ele deve ser posicionado novamente na pequena área imediatamente após o toque.

b.) Tiro a gol

A tarefa principal do goleiro é defender os tiros a gol do adversário. Quando o botonista adversário sinaliza a tentativa de um tiro a gol, o posicionamento do goleiro que se encontra dentro da sua área é permitido em qualquer ponto desta área. Também nesta ocasião o goleiro não pode tocar as linhas que delimitam esta área ou projetar-se sobre as mesmas. Se a bola estiver dentro da área penal, o goleiro deve ser posicionado de forma a tocar a linha de gol. Em caso de pênalti, o goleiro deve ser posicionado de maneira que a linha de gol passe pelo centro do goleiro. Durante o posicionamento é sempre permitido a mudança das faces do goleiro, desde que não ultrapasse as medidas regulares. Se durante o tiro a gol um jogador dificulta o posicionamento do goleiro, este jogador – desde que não seja o jogador que realizará a jogada – pode ser deslocado minimamente dentro da pequena área para que o goleiro possa ser colocado no local desejado.

c.) Saída da área do goleiro

O goleiro tem direito de intervir no jogo contínuo. Isso é possível quando a bola entra na área penal. Neste caso, o goleiro pode ser posicionado livremente dentro da sua área, e ao fazer um toque, a saída da área do goleiro será realizada. Se o goleiro sai da pequena área, mas fica dentro da área penal, ele deve ser colocado novamente dentro da sua área. Se o goleiro sai da área penal, ele vira um jogador de linha, e as regras relativas a jogadores de linha se aplicarão a ele também, até que retorne a área penal durante um toque ou até uma interrupção do jogo. O goleiro fora da área penal pode ser posicionado manualmente dentro da sua área com um toque. A cada interrupção do jogo o goleiro fora da área penal deve ser posicionado na sua área. Caso isso não ocorra, as regras relativas a jogadores de linha se aplicarão ao goleiro.

Qualquer jogador de linha que fique no lugar do goleiro que saiu da área penal não poderá ser considerado como goleiro, e não poderá ser posicionado como tanto. Caso o goleiro saia da área penal e toque a bola, o jogo deverá seguir com tiro livre direto do adversário se a bola estiver no próprio campo, e com tiro livre de proximidade se a bola estiver no campo do adversário.

d.) Proximidade e setor

É possível fazer passe de setor ou de proximidade ao goleiro que se encontra dentro da sua área.

Ao aplicar as regras de proximidade, as regras relativas aos jogadores de linha devem ser respeitadas considerando algumas condições. Antes do toque visando fazer passe de proximidade, o goleiro pode ser posicionado livremente dentro da sua área. Para medir a

proximidade, a posição real do goleiro deve ser considerada. Antes de efetuar o toque, após receber passe de proximidade, o goleiro poderá ser posicionado também livremente dentro da sua área. Para aplicar a regra de proximidade para o goleiro, é indispensável que a bola esteja dentro da área penal.

O goleiro pode receber passe de setor se não for posicionado logo antes de se efetuar o último toque. A medição do setor e o toque do goleiro acontecem de acordo com as regras relativas aos jogadores de linha. Se um goleiro receber passe de setor e o botonista pretender aplicar as regras de setor para continuar o jogo, o goleiro só passará a ser um jogador de linha se sair da área penal.

Se um botonista realiza um passe para seu goleiro equivalente a setor e também a proximidade, ele pode escolher qual das duas regras seguirá. Se em consequência de um toque do goleiro a bola sair do campo de jogo, o procedimento seguirá como se fosse para um jogador de linha.

A partida deve ser retomada com tiro livre penal em caso de contato proibido, movimentação proibida ou choque irregular cometido contra o goleiro. O goleiro, ao sair da área penal, poderá fazer passe de setor ou de proximidade aos outros jogadores (caso um passe de setor ou de proximidade possa ocorrer na referida situação).

e.) Tiros de início/reinício

O goleiro só pode efetuar o tiro de meta. Se após efetuar o tiro, o goleiro continuar dentro da área penal, ele deve ser posicionado na sua área.

5. Movimentação dos jogadores fora do campo de jogo

O jogador que se encontre entre as linhas que delimitam do campo de jogo e a borda da mesa é chamado de jogador fora do campo de jogo. O jogador que foi posicionado fora do campo de jogo para efetuar um tiro de início/reinício só é considerado fora do campo de jogo se continuar a permanecer fora do mesmo após efetuar o tiro. Jogador fora do campo de jogo não pode receber passe de setor, nem fazer gol, mas pode receber passe de proximidade, pode realizar tiro lateral, tiro de meta, dar passe de setor ou de proximidade. O jogador fora do campo de jogo pode cometer qualquer tipo de falta (exceto obstrução, se o jogador continuar a permanecer fora do campo de jogo) e pode fazer gol contra. Jogador fora do campo de jogo não pode estar em situação de risco de gol. Obstrução cometida contra um jogador fora do campo de jogo não é irregular. O choque irregular cometido contra um jogador fora do campo de jogo deve ser punido com tiro livre penal.

6. Substituição dos jogadores

As substituições dos jogadores de linha e do goleiro são permitidas enquanto da montagem do esquema e do posicionamento geral. O número de substituições não é limitado. Não é permitido substituir jogadores durante o jogo contínuo, só é possível substituir o jogador para efetuar o tiro de início/reinício durante uma interrupção do jogo. O descumprimento desta regra é considerado movimentação proibida.

7. Modificação do jogador durante a partida

É proibida qualquer modificação (troca de peças, aumento da altura, etc.) de jogadores desmontáveis durante o jogo contínuo. A modificação apenas será permitida enquanto da montagem de esquema, do posicionamento geral e para o jogador a efetuar o tiro de início/reinício. O descumprimento desta regra será julgado da mesma forma que para a substituição irregular e punido como descrito no item “Movimentação proibida”.

No caso da quebra ou desmembramento de um jogador durante o jogo, todas as peças devem ser imediatamente retiradas da mesa. O jogador desmembrado pode ser montado ou substituído, mas só poderá voltar ao jogo no posicionamento geral ou como efetuidor de um tiro de início/reinício.

V. TEMPO DE JOGO

O tempo da partida de sectorball deve ser medido. A duração é 2x13 minutos, com 2 minutos de intervalo. É o tempo “real” da partida que é contado, o relógio não deve parar nas interrupções do jogo. Mas se um evento não ligado ao jogo dificulta a continuidade do mesmo, o tempo assim perdido poderá ser acrescentado à partida. O acréscimo só poderá ser aplicado no final do respectivo tempo quando ocorreu o evento. Este acréscimo é chamado de prorrogação.

São considerados como eventos ligados ao jogo os seguintes acontecimentos: todos os tipos de posicionamento, o toque, a preparação para o toque, a medição justificada de setor ou de proximidade, a busca de até 20 segundos pela bola e as possíveis reclamações durante a partida. As reclamações podem ser contadas no tempo se o botonista que foi vítima de um erro ou prejudicado por algum evento externo à partida, e comunicou adequadamente ao árbitro ou ao comitê organizador a respeito do ocorrido, estiver de acordo.

Não são eventos ligados ao jogo e desta forma resultam em prorrogação, os seguintes eventos: busca durante mais de 20 segundos pela bola, desconcentração do botonista para realizar o toque, reparos e limpeza dos equipamentos, substituição e modificação dos jogadores, posicionamento ou toque injustificavelmente demorado. Qualquer condição ou evento que dificulte a continuação da partida é motivo para prorrogação. O comportamento que prejudique o adversário é considerado como conduta antiesportiva. O jogo injustificavelmente lento é considerado como atraso deliberado do jogo.

VI. TIROS DE INÍCIO/REINÍCIO

O tiro de início/reinício é o toque com que a bola é movimentada a partir de um ponto escolhido ou designado, para que a partida seja iniciada ou reiniciada.

Os tiros de início/reinício – da mesma maneira que nas regras do jogo contínuo – são constituídos de um único toque. Alguns tipos de tiros de início/reinício podem resultar em passe de setor ou de proximidade e neste caso haverá a possibilidade de se fazer toques adicionais.

É necessário que a bola entre em jogo para que o tiro de início/reinício seja considerado efetuado. Se isso não ocorrer, o tiro deve ser repetido, mas poderá haver somente duas tentativas para sua efetuação. Se a bola não entrar em jogo após a segunda tentativa, o botonista comete uma irregularidade, perde o direito de realizar o tiro de início/reinício e o seu adversário seguirá o jogo com um tiro livre simples. O jogador escolhido para efetuar o tiro de início/reinício deve ser posicionado a uma distância mínima da bola equivalente à medida da mesma.

Se ao tentar efetuar o tiro de início/reinício o botonista com o seu jogador comete alguma irregularidade que possa acontecer durante o jogo contínuo (por exemplo, erra a bola e ocorre choque irregular, etc.), o toque deve ser repetido depois de posicionar os jogadores deslocados na sua posição anterior.

1. Tiro inicial

No início dos dois tempos e depois dos gols, a bola deve entrar em jogo com o tiro inicial. A bola posicionada na marca central deve ser lançada na direção do campo do adversário de maneira que saia do círculo central. Se a bola não sair do círculo central, o tiro deve ser repetido. Para efetuar o tiro inicial, somente poderá ser escolhido um jogador dentre aqueles posicionados dentro do círculo central. O jogador escolhido pode estar posicionado em qualquer ponto do próprio campo para efetuar o tiro. No tiro inicial, apenas os jogadores do botonista que efetuará o tiro podem permanecer dentro do círculo central.

O tiro inicial é constituído de apenas um toque, não poderá ser convertido em gol e a bola não poderá ser lançada por passe de setor ou de proximidade deste tiro. Se após o tiro inicial a bola sair pelas linhas laterais, o jogo deve seguir, em função do último contato, com tiro lateral simples ou penal. Se a bola sair pela linha de fundo da defesa, esta terá direito a um tiro de meta penal. No caso em que a bola sair pela própria linha de fundo, se pela última vez ela tocou no jogador do adversário, o jogo deve seguir com tiro de meta simples. Se a bola atingir o jogador do próprio time por último, o adversário terá direito a um escanteio de proximidade. Gol contra poderá ser feito pelo tiro inicial se a bola passar pela própria linha de gol.

2. Tiro de meta

Se a bola sair totalmente pela linha de fundo – dependendo das circunstâncias – o jogo deve seguir com tiro de meta ou escanteio. Existem dois tipos de tiros de meta: simples e penal.

a.) O tiro de meta simples deverá ser concedido:

- se em uma situação de risco de gol, a bola sair pela linha de fundo tocando pela última vez um jogador atacante,
- se em uma situação de risco de gol o atacante fizer gol sem comunicar ao seu adversário sobre o tiro ou sem esperar que ele esteja preparado para a defesa,

- se depois de um escanteio simples ou tiro lateral no campo de ataque a bola sair pela linha de fundo atingindo por último um jogador atacante,
- se depois de um tiro livre simples no campo de ataque a bola entrar no gol após atingir por último um jogador defensor,
- se a bola atravessa a linha de fundo ou de gol depois de ser lançada do campo oposto,
- se durante o jogo contínuo a bola lançada do próprio campo sair pela própria linha de fundo depois de atingir por último um jogador do adversário.

b.) O tiro de meta penal deverá ser concedido:

- se a bola lançada em uma situação sem risco de gol sair pela linha de fundo do adversário depois de atingir por último um jogador atacante.

A diferença principal entre os dois tipos de tiros de meta é que antes de um tiro de meta simples haverá posicionamento geral e antes de um tiro de meta penal somente haverá posicionamento parcial. O tiro de meta deverá ser efetuado do mesmo lado em que a bola sair do campo de jogo. Se a bola sair por cima do gol, o botonista tem livre escolha entre os dois lados para efetuar o tiro. No tiro de meta, a bola deve ser lançada da pequena área.

O tiro de meta penal pode ser executado por qualquer jogador, mas o tiro de meta simples apenas por um jogador previamente posicionado dentro da área penal. Depois do tiro de meta, a bola entra em jogo se sair da área de penal. O tiro de meta inválido deve ser repetido.

O tiro de meta penal pode ser lançado por passe de setor, mas não o simples. A partir de um tiro de meta não pode ser realizado passe de proximidade, nem gol. Se após um tiro de meta a bola sair pela linha de fundo do adversário, o botonista que realizou o tiro não terá direito a escanteio. Se a bola sair pela linha de fundo ou de gol do adversário, este terá direito a um tiro de meta penal. Se a bola sair pelas linhas laterais, o jogo deverá continuar com tiro lateral simples ou penal do adversário, dependendo do último contato. Se a bola sair pela própria linha de fundo depois de atingir por último um jogador do adversário, haverá um novo tiro de meta. Se a bola sair pela própria linha de fundo depois de atingir por último um próprio jogador, o adversário terá direito a um escanteio de proximidade. Se a bola sair da área penal e depois entrar no próprio gol, será considerado gol contra.

3. Tiro lateral

O jogo deve continuar com tiro lateral se a bola ultrapassar totalmente as linhas laterais. Existem dois tipos de tiros laterais: simples e penal.

a.) O tiro lateral simples deverá ser concedido:

- para o botonista que lança a bola:

Se a bola lançada por ele durante o jogo contínuo, de um tiro livre, de um pênalti ou de um escanteio, em uma situação de risco de gol, sair do campo de jogo pelas linhas laterais depois de atingir por último um jogador do adversário.

- para o botonista que recebe a bola:

Se o atacante, em uma situação de risco de gol, lançar a bola fora do campo de jogo pelas linhas laterais após atingir por último um de seus próprios jogadores ou se ele lançar a bola de um tiro inicial, de um tiro lateral, de um tiro de meta ou de um escanteio simples fora do campo de jogo pelas linhas laterais, de maneira que ela atinja por último um jogador do adversário.

b.) O tiro lateral penal deverá ser concedido:

- para o botonista que recebe a bola: se a bola sair pelas linhas laterais em uma situação sem risco de gol de maneira que atinja por último um jogador do time que realizou o tiro.

O tiro lateral deverá ser efetuado do local onde a bola sair do campo de jogo. Se no local do tiro lateral há um jogador na linha, o local do tiro lateral poderá ser deslocado por 5 cm em ambas as direções. O tiro poderá ser efetuado com a bola posicionada na linha lateral ou fora do campo de jogo também. Após um tiro lateral a bola entrará em jogo se ela entrar no campo de jogo e se parar a pelo menos 10 cm de distância do local onde o tiro foi efetuado (deve-se considerar o centro da bola ao medir a distância percorrida). Se a bola não entrar no campo de jogo depois do tiro lateral, o tiro deverá ser repetido. Se a bola após entrar no campo de jogo parar dentro de 10 cm de distância, o botonista que efetuou o tiro perderá o direito ao tiro e o seu adversário terá direito a um tiro livre do local onde a bola saiu do campo de jogo. Se o tiro lateral for efetuado de fora do campo de jogo, a bola não poderá tocar os jogadores (além do jogador que efetuou o tiro) até entrar no campo.

O tiro lateral penal poderá resultar em passe de setor, mas não o tiro lateral simples. Nem passe de proximidade, nem gol poderá ser feito a partir de tiro lateral. Se depois de um tiro lateral a bola sair do campo de jogo, o botonista que o efetuou não terá direito a escanteio, nem a outro tiro lateral. Após um tiro lateral efetuado no campo de ataque, caso a bola sair pela linha de fundo, o jogo deverá seguir com tiro de meta:

- se a bola sair pela própria linha de fundo ou linha de gol, o jogo deverá seguir com tiro de meta simples,

- se a bola sair pela linha de fundo do adversário, ele terá direito a um tiro de meta simples ou penal, dependendo do último contato.

Se depois de um tiro lateral efetuado no campo de defesa a bola sair pela própria linha de fundo depois de atingir por último um próprio jogador, o adversário terá direito a um escanteio de proximidade. Se por último a bola atingir um jogador do adversário, o jogo seguirá com tiro de meta simples.

É gol contra se a bola atravessar a própria linha de gol após se realizar um tiro lateral do campo de defesa. Após um tiro lateral efetuado no campo de defesa que atravessa a linha

de fundo do adversário, o jogo deverá seguir com tiro de meta penal, independente de qual jogador (de qualquer time) a bola atingiu por último

4. Escanteio

O jogo deverá seguir com escanteio se a bola sair do campo de jogo pela linha de fundo. Existem três tipos de escanteios: simples, penal e de proximidade.

a.) O escanteio simples deverá ser concedido:

- se após uma bola à mesa, um tiro livre sem risco de gol lançado do campo de ataque ou após um toque do campo de ataque por um jogador fora do campo de jogo, a bola atravessar a linha de fundo da defesa atingindo por último um jogador da defesa,

- se após um escanteio penal a bola atravessar a linha de fundo da defesa atingindo por último um jogador da defesa (inclusive o goleiro).

Por meio de um escanteio simples não se poderá fazer gol, passe de proximidade e de setor. No caso da bola atravessar a linha lateral ou de fundo do adversário, é sempre o adversário que terá direito ao toque seguinte com um tiro lateral ou de meta simples ou penal, dependendo do último contato da bola. Se a bola atravessar a própria linha de fundo ou de gol, o jogador continuará o jogo com um tiro de meta simples.

b.) O escanteio penal deverá ser concedido:

- se durante o jogo contínuo com risco de gol ou após um tiro livre direto, escanteio de proximidade ou pênalti, a bola atravessar a linha de fundo do botonista que recebe a bola atingindo por último um jogador do mesmo,

De um escanteio penal poderá ser feito passe de setor, mas não de proximidade. Se o tiro atravessar a linha lateral, o jogo deverá seguir com tiro lateral simples do botonista que recebeu a bola ou daquele que efetuou o tiro, dependendo do último contato. Se o tiro atravessar a linha de fundo do botonista que recebe a bola, o jogo deverá seguir com tiro de meta simples ou escanteio simples, dependendo do último contato. Se a bola atravessar a própria linha de fundo ou de gol, o jogo deverá seguir com tiro de meta simples.

c.) O escanteio de proximidade deverá ser concedido:

- se a bola lançada do campo de defesa atravessar a linha de fundo de defesa após atingir por último um jogador de defesa.

O escanteio de proximidade poderá ser lançado por passe de proximidade ou de setor de ataque. Se o tiro atravessar a linha de fundo do botonista que recebe a bola, o jogo deverá seguir com tiro de meta simples ou escanteio penal, dependendo do último contato. Se o tiro sair pela linha lateral, - também dependendo do último contato – o jogo deverá seguir com tiro lateral do botonista que recebeu a bola ou daquele que efetuou o tiro. O tiro que atravessa a própria linha de fundo ou de gol resultará em tiro de meta simples.

Os escanteios penal e de proximidade são tiros de reinício com risco de gol, porque pode ser feito gol a partir do primeiro toque.

O escanteio deverá ser efetuado a partir da área do quarto de círculo de escanteio, daquele lado onde a bola sair do campo de jogo. Se a bola sair da área superior ao gol, o botonista que efetuará o tiro pode escolher entre os dois lados. A área superior ao gol é a área entre a prolongação das duas traves.

A bola entra em jogo após um escanteio quando se afasta do ponto do tiro a uma distância mínima equivalente a uma bola. Se após um escanteio a bola parar no campo de defesa do botonista que efetuou o tiro e o seu adversário terá direito ao toque seguinte, este não poderá fazer gol nesta situação, apenas por meio do toque subsequente.

5. Tiro livre

Em caso de uma irregularidade o jogo deverá ser interrompido a pedido do botonista correto e em certas situações deve-se conceder tiro livre ao mesmo. No momento da irregularidade, o botonista correto pode optar por continuar o jogo, sem interrupção. Isso se chama lei da vantagem. Neste caso, o jogo deve seguir como se não tivesse acontecido uma irregularidade. Se durante um mesmo toque mais de uma irregularidade aconteceu, o botonista correto também terá direito de escolher qual irregularidade levar em consideração no julgamento da situação. Ele só não terá direito de escolha em caso de vários choques irregulares consecutivos. Neste caso, o local da primeira irregularidade deverá ser considerado. O tiro livre deve ser efetuado do local onde a irregularidade ocorreu, exceto nos casos de bloqueio irregular e de obstrução. Nestes casos, o tiro deve ser efetuado a partir da posição da bola. Em caso de irregularidade cometida fora do campo de jogo, o tiro deve ser efetuado do ponto do campo de jogo mais próximo ao local da irregularidade. Depois de um tiro livre, a bola entra em jogo após percorrer uma distância equivalente a uma bola. Existem tiros livre simples, penal, de proximidade e indireto. A aplicação dos diferentes tipos de tiros livres é detalhada no capítulo “Irregularidades”.

a.) Tiro livre simples

Tiro livre simples não poderá resultar em passe de proximidade, de setor ou em gol, mas poderá resultar em tiro de meta, tiro lateral e escanteio. Se a bola do tiro livre simples executado no próprio campo sair do campo de jogo pela linha de fundo ou de gol do adversário, o jogo deverá seguir com tiro de meta penal do adversário. O tiro livre simples executado neste mesmo campo que atravessa a própria linha de fundo resultará – em função do último contato – em tiro de meta simples ou escanteio de proximidade. A bola que atravessa a própria linha de gol é considerado gol contra. Se a bola lançada de um tiro livre simples atravessa a linha lateral atingindo um jogador do adversário por último, o jogo seguirá com tiro lateral simples do botonista que executou o tiro. Se a bola atingir por último um jogador do botonista que executou o tiro, o adversário terá direito a um tiro lateral penal. A bola lançada de um tiro livre simples do campo de ataque, que atravessa a linha de fundo do mesmo campo, resultará – em função do último contato – em tiro de baliza penal ou escanteio simples. Se a bola sair pela linha de fundo ou de gol

do campo de defesa após um tiro livre simples efetuado no campo de ataque, o jogo deverá seguir com tiro de meta simples.

b.) Tiro livre penal

Se a bola sair do campo de jogo após um tiro livre penal, as conseqüências serão as mesmas que no caso do tiro livre simples. A única diferença entre os dois tipos de tiros livre é que um tiro livre penal poderá resultar em passe de setor.

c.) Tiro livre de proximidade

Se a bola sair do campo de jogo após um tiro livre de proximidade, as conseqüências serão as mesmas que no caso do tiro livre simples. A única diferença entre os dois tipos de tiros livre é que um tiro livre de proximidade poderá resultar em passe de setor ou de proximidade de ataque.

d.) Tiro livre direto

A principal diferença entre um tiro livre direto e os outros três tipos de tiro livre é que o primeiro só ocorre no campo de ataque e poderá resultar diretamente em gol, em passe de setor ou de proximidade de ataque. Se o botonista que efetua o tiro livre direto não tem intenção de tirar diretamente a gol, isso deverá ser comunicado, pois neste caso o seu adversário não terá direito de montar uma barreira, mas o tiro não poderá resultar diretamente em gol. Se ele optar por tiro a gol, após um tiro sem sucesso, a regra de proximidade não poderá ser aplicada. Se a bola lançada de um tiro livre direto sair pela linha de fundo do botonista que recebe a bola e atingir por último um de seus jogadores, o adversário terá direito a um escanteio penal. O jogo deverá seguir com tiro de meta simples, se a bola sair pela linha de fundo do botonista que a recebe após atingir um jogador do botonista que executou o tiro livre direto. Se a bola atravessar a própria linha de fundo ou de gol, o jogo deverá continuar com tiro de meta simples do botonista que executou o tiro. Se a bola sair pela linha lateral, o jogo deverá seguir com tiro lateral do botonista que recebe a bola ou do botonista que efetuou o tiro, em função do último contato da bola.

6. Pênalti

O pênalti é um tiro livre direto especial que segue uma irregularidade e que deverá resultar em uma punição mais severa que o tiro livre simples, cometida dentro da própria área penal.

O pênalti deve ser executado a partir da marca penal. Ao realizar um pênalti, todos os jogadores devem ser posicionados fora da área penal, exceto o goleiro e o jogador que irão efetuar o tiro. O pênalti poderá resultar em gol. No caso em que a bola sair do campo de jogo, os procedimentos serão os mesmos que para um tiro livre direto.

7. Bola à mesa

Se o jogo for interrompido ou em caso de impossibilidade de sua continuação, devido à problema técnico inesperado, ele será reiniciado com uma bola à mesa. Um problema técnico inesperado pode ser, por exemplo, a incapacidade de seguir o movimento da bola

devido a uma queda de energia. O jogo também deve ser interrompido e reiniciado com a bola à mesa, se um objeto estranho venha a aparecer na mesa de jogo ou uma pessoa estranha intervir no jogo de modo impossibilitando a reconstrução da situação.

A bola à mesa será também aplicada se um jogador passar sobre a bola ou a esta cair sobre ou no interior de um jogador e permanecer na posição. Esta regra não se aplica a jogadores fora do campo de jogo, porque neste caso a bola já tinha saído do campo de jogo. Mas se a bola cair no interior de um jogador sobre a linha lateral ou de fundo, a bola é considerada dentro do campo e por isso o jogo deve ser seguido com a bola à mesa.

O árbitro deixa cair a bola de uma altura de 20 – 30 cm em cima da marca central e assim a bola entrará em jogo. A bola à mesa é válida se a bola não sair do campo de jogo e não parar na linha central. A bola à mesa considerada inválida deve ser repetida.

Depois da bola à mesa, o botonista do campo no qual a bola parou, terá direito ao toque seguinte. Nessa situação, ele poderá fazer passe de setor ou de proximidade, mas o passe de setor de ataque não poderá ser convertido em gol. Todos os toques da ação que segue a bola à mesa são considerados sem risco de gol, inclusive o passe de setor de ataque conseguido. O gol só poderá ser feito depois do botonista que recebe a bola fazer um toque.

Em uma ação que segue a bola à mesa, se a bola sair pela linha lateral após atingir por último um jogador do botonista que recebe a bola, o jogo deverá seguir com tiro lateral simples do seu adversário. Mas se a bola atingir por último um jogador do botonista que lança a bola, o adversário terá direito a um tiro lateral penal. Se a bola lançada do próprio campo sair pela linha de fundo do botonista que recebe a bola, ele terá direito a um tiro de meta penal. Se a bola sair pela linha de fundo do botonista que recebe a bola após uma situação de setor de ataque e atingir por último um jogador da defesa, o atacante terá direito a um escanteio simples. A bola que sai pela própria linha de fundo resultará, em escanteio de proximidade se for lançada do próprio campo, ou em tiro de meta simples se for lançada do campo do adversário. A bola que atravessa a própria linha de gol resultará em gol contra se for lançada do próprio campo, e em tiro de meta simples se for lançada do campo do adversário.

VII. JOGO CONTÍNUO

O jogo contínuo começa após o tiro de início/reinício. A regra básica do sectorball envolve os toques alternados: um dos botonistas faz um toque e o outro executa o seguinte. O jogo contínuo dura até o final dos dois tempos ou até uma interrupção do jogo e será reiniciado com um novo tiro de início/reinício.

1. Bola em jogo

A bola entra em jogo com um tiro de início/reinício, mas isso só acontecerá se o tiro de início/reinício é efetuado de maneira correta. A bola permanece em jogo até sair do

campo de jogo ou acontecer uma irregularidade. Para os diferentes tiros de início/reinício, a bola entra em jogo se satisfazer as seguintes condições:

- para o tiro inicial: a bola deve sair do círculo central
- para o tiro de meta: a bola deve sair da área penal
- para o tiro lateral: a distância entre o ponto do tiro lateral e o ponto onde a bola parou deve ser de no mínimo 10 cm e a bola deve entrar no campo de jogo
- para o escanteio: é suficiente que a bola percorra uma distância equivalente a uma bola
- para o tiro livre: é suficiente que a bola percorra uma distância equivalente a uma bola
- para o pênalti: é suficiente que a bola percorra uma distância equivalente a uma bola
- para a bola à mesa: é suficiente a execução de um toque.

2. Bola fora de jogo

A bola fica fora de jogo quando há uma interrupção do jogo. Causas de uma interrupção de jogo: uma condição que dificulte a continuação da partida, qualquer irregularidade ou bola fora do campo de jogo.

A interrupção do jogo devido a uma condição que dificulte a continuação da partida é de responsabilidade do árbitro.

Em caso de irregularidade, o jogo só poderá ser interrompido quando solicitado pelo botonista correto.

O jogo deve ser interrompido em todos os casos em que a bola sair do campo de jogo. A exceção a esta regra ocorre quando a bola sai do campo de jogo, mas retorna após atingir um jogador que se encontra ainda dentro do campo de jogo. A bola é considerada fora do campo de jogo se ela não sair mas atingir um jogador que se encontra fora do campo de jogo. Com relação ao gol, as seguintes considerações devem ser observadas:

- não é considerado gol: se a bola rebate de um jogador ou do goleiro que fica dentro do gol mas está na linha de gol,
- é considerado gol: se a bola sair de um jogador ou do goleiro que fica dentro do gol mas que não está na linha de gol.

Em caso de um jogador que está na linha que delimita o campo de jogo, não importa se a bola atinge a parte de dentro ou de fora do campo de jogo deste jogador. Se a bola tocar na parte de fora do campo de jogo, deverá ser considerado como dentro do campo de jogo. Para os tiros laterais, se a bola atinge um jogador de linha na parte de fora do campo de jogo sem entrar neste campo, é como se a bola tivesse entrado no campo e sido rebatida para fora dele após atingir o jogador.

3. Regra de proximidade

Como exceção para a regra de toques alternados, há a possibilidade de se fazer um toque adicional seguindo algumas condições. No caso da aplicação da regra de proximidade, o botonista que tem o jogador mais próximo da bola pode seguir o jogo. Se ele tem mais jogadores mais próximo da bola que o adversário, ele poderá fazer o toque com o jogador em situação mais favorável. Se os dois botonistas têm jogadores a mesma distância da bola, o defensor poderá seguir o jogo. Não deverá ser levado em conta o jogador que fez o último toque ao se considerar a proximidade. Os jogadores fora do campo de jogo também podem receber passe de proximidade.

Se um botonista acha que fez passe de proximidade, deverá solicitar o acordo do adversário para validar o seu direito ao toque adicional. Se o adversário estiver de acordo, o jogo poderá prosseguir, se não, a proximidade deverá ser medida. O jogo só poderá continuar em caso de confirmação da proximidade, caso contrário, o botonista que fizer toque sem o acordo do adversário, realizará movimentação irregular. A medição da proximidade evidente é considerado atraso deliberado do jogo. Existem dois tipos de passes de proximidade: passe de proximidade de defesa e passe de proximidade de ataque.

a.) Proximidade de defesa

O passe de proximidade de defesa só poderá ser feito no campo de defesa e com bola lançada do campo de defesa. Neste caso, só a bola deverá estar no campo de defesa, a posição dos jogadores não importa. A regra de proximidade de defesa só poderá ser aplicada se a bola não atingir algo durante o toque, além do jogador que fizer o lance (e a trave). Em caso de passe de proximidade de defesa, o botonista só poderá fazer o toque com o jogador mais próximo da bola. Caso ele errar a bola, o adversário terá direito de fazer o toque com o jogador na situação mais favorável. Não poderá ser feito passe de setor ou de nova proximidade a partir de um passe de proximidade de defesa.

b.) Proximidade de ataque

O passe de proximidade de ataque poderá ser feito em ambos os campos e recebido de ambos os campos. Em caso de passe de proximidade de ataque, o botonista que tem o jogador mais próximo da bola terá o direito de seguir o jogo. A exceção a esta regra é a situação de setor, que é mais relevante que a regra de proximidade. Se um botonista tiver dois jogadores a mesma distância da bola, o próximo toque poderá ser feito por qualquer um deles. Se o jogador que receber passe de setor estiver mais distante da bola que o jogador com proximidade, terá também o botonista o direito de escolher o jogador para realizar o toque.

O passe de proximidade de ataque é válido mesmo depois da bola atingir outros jogadores. A partir do toque seguinte poderá ser feito passe de setor e no campo de ataque o gol, mas não novo passe de proximidade. No caso de aplicação da regra de proximidade de ataque, o botonista tem direito de realizar no total dois toques, exceto se fizer um passe de setor. Neste caso, o número de toques adicionais ocorre em função do número de setores conseguidos. O passe de setor também poderá ser feito depois de um passe de proximidade de ataque para um jogador fora do campo de jogo.

4. Regra de setor

O passe de setor é o passe que alcança a área de 4,5 cm de distância da extremidade do jogador. O setor não é circular e dependendo do tipo de setor considera-se apenas uma parte desta área.

O passe de setor é válido se nada tocou na bola além dos jogadores que lança e que recebe a bola (e a trave) e se a bola encontra-se, para ou toca no setor e está na direção certa. A medida da direção certa do setor será detalhada nos itens a) e b).

A importância do passe de setor é que em todos os casos ele dá direito ao botonista a um toque adicional. O número de passes de setor que podem ser alcançados em lances consecutivos é ilimitado. Isso possibilita ao botonista em ataque conseguir uma situação de tiro a gol com a sucessão de passes entre os jogadores imóveis do adversário.

Se um botonista acha que fez um passe de setor, ele deverá solicitar o acordo do adversário para poder validar o seu direito ao toque adicional. Se o adversário estiver de acordo, poderá seguir o jogo, se não, o setor deverá ser medido. O jogo só poderá continuar em caso de confirmação do passe de setor, caso contrário, o botonista que fizer o toque sem o acordo, realizará movimentação irregular. A medição do setor evidente é considerado atraso deliberado do jogo. Existem dois tipos de passes de setor: passe de setor de defesa e passe de setor de ataque.

- A partir de um passe de setor de defesa poderá ser feito um novo passe de setor de defesa ou de ataque, e a partir de um passe de setor de ataque pode ser feito um novo passe de setor de ataque ou de defesa. O passe de proximidade não poderá ser alcançado a partir destes dois tipos de passes de setor. Caso a bola toque na linha do meio, o passe de setor só poderá ser considerado de defesa. Qualquer jogador de linha ou o goleiro podem receber passe de setor, exceto o jogador fora do campo de jogo, que não pode receber passe de setor mas pode fazer passe de setor.

a.) Setor de defesa

O passe de setor feito no campo de defesa é chamado passe de setor de defesa. A direção do setor de defesa é determinada pelo método seguinte: o medidor de setor deve ser colocado junto ao jogador e a linha central do medidor deve ser direcionada para os dois pontos de interseção das linhas central e laterais do campo. A área percorrida pelo medidor de setor, entre os dois direcionamentos para as interseções, é a área de setor de defesa. Apenas o jogador situado no campo de defesa poderá receber passe de setor de defesa.

Se nesta área assim determinada o medidor de setor sobrepõe qualquer parte da bola, esta será considerada dentro do setor de defesa.

b.) Setor de ataque

O passe de setor feito no campo de ataque é chamado passe de setor de ataque. A direção do setor de ataque é determinada pelo método seguinte: o medidor de setor deve ser colocado junto ao jogador e a linha central do medidor deve ser direcionada para os dois

pontos de interseção da linha de fundo e as linhas laterais da pequena área. A área percorrida pelo medidor de setor, entre os dois direcionamentos para as interseções, é a área de setor de ataque. O jogador situado no campo de defesa e também no de ataque poderá receber passe de setor de ataque.

5. Prorrogação

A prorrogação é o acréscimo aplicado no final dos dois tempos pelo árbitro. O árbitro só poderá aplicar a prorrogação depois da solicitação dos botonistas. Ambos os botonistas podem solicitar a prorrogação, exceto em caso de atraso deliberado do jogo e neste contexto, somente o botonista correto tem direito de fazer a solicitação. A prorrogação só poderá acontecer no final do tempo no qual o evento ocorreu. Em caso de prorrogação, a partida não deverá seguir com solução após o término normal do tempo. O jogo deverá continuar até o fim do tempo adicional. Quando o árbitro sinaliza o fim da prorrogação, a regra de solução pode ser aplicada. Durante a prorrogação, qualquer evento que provoque nova prorrogação poderá implicar em uma prorrogação adicional. Os eventos que podem implicar em prorrogação são detalhados no capítulo “Tempo de jogo”.

6. Solução

O tempo normal de jogo termina no momento da sinalização do relógio, mas o botonista seguinte tem direito de realizar mais um toque. Este toque fora do tempo normal de jogo é chamado solução. A solução aplicada em uma situação de risco de gol poderá levar ao gol, mas com a bola no campo de defesa poderá resultar em gol contra. Durante a solução, qualquer contato proibido da bola lançada em uma situação de risco de gol (ou de gol contra) que impeça que a bola atinja o gol, deverá ser corrigido com gol para o botonista correto.

VIII. OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é fazer gol. Para que isso aconteça, os botonistas devem tentar criar oportunidades para fazer gol no campo do adversário. O vencedor da partida será o botonista que fizer mais gols. Se o número de gols entre os botonistas é o mesmo, a partida terminará em empate.

1. Situação de risco de gol

O gol só poderá ser feito a partir de uma situação de risco de gol. É chamado de risco de gol a situação em que a bola encontra-se no campo de ataque e o botonista pretende realizar um toque com um de seus jogadores localizado dentro do campo de jogo e este não está impedido de movimentar. Fazem parte desta situação os tiros livres diretos e os escanteios penal e de proximidade.

O jogador que fez um tiro de início/reinício ou aquele que recebeu passe de setor de ataque após uma bola à mesa está impedido de movimentar. O jogador impedido de movimentar pode ser liberado depois do tiro de início/reinício, se um outro jogador do

mesmo botonista ou do adversário realizar um toque na bola. Com a bola à mesa, o jogador impedido é liberado após um toque do adversário.

A situação de risco de gol não é necessariamente equivalente à oportunidade de fazer gol, porque para se considerar uma situação de risco de gol não se leva em conta se um gol poderia relamente acontecer a partir daquela situação.

2. Tiro ao gol e gol

O gol acontece quando a bola cruza totalmente a linha de gol em condições regulares. O gol só pode ser feito com a bola no campo de ataque e com um toque de um jogador em situação de risco de gol. Não é considerado gol quando a bola é rebatida por qualquer parte do goleiro posicionado dentro da sua área, inclusive quando ela cai e permanece dentro do goleiro. É considerado gol quando a bola atinge o goleiro ou o jogador de linha posicionado fora do campo de jogo (atrás da linha de gol).

O gol é válido se a bola entrar no gol como resultado de um toque regular, e se o botonista atacante tenha avisado o seu adversário do tiro a gol antes de realizá-lo. Neste caso, o botonista defensor tem direito de posicionar o seu goleiro se o mesmo encontra-se dentro da pequena área. Após efetuar o posicionamento, ele deverá comunicar ao adversário que está preparado para defender o tiro a gol. O toque só poderá ser realizado depois deste aviso. Se o botonista defensor já tiver comunicado sua preparação para defender o tiro e mesmo assim a posição do goleiro será modificada, no caso da bola atingir a mão do botonista ou o seu goleiro reposicionado, ele realiza contato proibido e o adversário terá direito a pênalti. Se o contato ocorreu porque o gol precisava ser reposicionado, não é considerado contato proibido. Neste caso, é permitido posicionar novamente o goleiro após aviso durante o posicionamento do gol.

Se o botonista atacante não anuncia o tiro a gol ou não espera o aviso de preparação do adversário, o gol assim realizado deverá ser anulado e o jogo deverá continuar com tiro de meta simples. Se o gol não for realizado, o jogo deverá continuar de acordo com a situação assim criada.

Se a bola for rebatida pelo goleiro situado dentro da pequena área ou pela trave após um tiro a gol regular (em uma situação de risco de gol), e ela para no campo de defesa, o adversário não poderá fazer gol diretamente – da mesma maneira que no caso de escanteio –, somente após realizar mais um toque. Ao tirar a gol, o ajuste do gol cabe ao botonista defensor e este deve realizar o ajuste se o adversário solicitar.

Após a realização do tiro a gol, se ambos os botonistas aceitarem a situação, não haverá ocasião para reclamações com relação ao ajuste incorreto do gol. Ao tirar a gol, se o gol não tiver sido posicionado corretamente, a linha de gol será sempre a linha entre as duas traves na posição real do gol. Se durante o tiro a gol (após o tiro da bola, mas antes da sua parada) o gol se deslocar por erro do botonista defensor e impossibilitar a determinação de gol, será considerado gol. O gol deverá ser fixado com a mão na mesa diante da solicitação do botonista atacante. Se o mesmo não solicitar a fixação do gol e este for deslocado após colisão com um jogador durante o tiro a gol, poderá ser considerado somente um gol evidente, com relação à posição original do gol. Se não for gol evidente,

o jogo deverá seguir com um tiro de meta simples ou escanteio, de acordo com o último contato da bola.

3. Gol contra

É considerado gol contra se a bola atravessar totalmente a linha de gol do próprio botonista em resultado de um toque na bola realizado no próprio campo. Para se considerar gol contra, não tem interessa de qual campo o jogador partiu ou se estava dentro ou fora do campo de jogo. É sugerido ajustar o gol antes de cada toque se a bola estiver no próprio campo. Se o gol não estiver exatamente no seu devido lugar, a linha de gol será a parte da linha de fundo entre as traves do gol na sua posição real.

Se o gol não estiver posicionado na linha de fundo, será considerada a sua posição original. No caso em que o gol não estiver posicionado na linha de fundo, será considerado gol contra se a altura do tiro impossibilitar a determinação do gol.

O gol deve ser fixado com a mão na mesa se o botonista seguinte faça a solicitação. Se o botonista não fizer a solicitação, ele será responsabilizado caso o gol se desloque. Em caso de dúvidas geradas pelo deslocamento do gol, a decisão deve ser tomada contra este botonista. Se o gol deve ser deslocado para se efetuar um tiro de início/reinício próximo ao gol, a linha de gol original deverá ser considerada.

IX. IRREGULARIDADES

O sectorball deverá ser jogado de acordo com as regras acima descritas. O botonista que desrespeitar alguma regra, cometerá irregularidade.

Em caso de irregularidade, o botonista correto poderá optar por continuar jogo (lei da vantagem) ou interrompê-lo (e aplicar a punição para a irregularidade). A lei da vantagem também poderá ser aplicada escolhendo qual irregularidade levar em consideração se várias foram cometidas durante o mesmo toque. No caso em que várias irregularidades do mesmo tipo foram cometidas (por exemplo uma série de choques irregulares) só a primeira deverá ser levada em consideração.

No caso de uma irregularidade desvinculada aos botonistas (por exemplo defeito da mesa ou objeto estranho na mesma) durante a partida, ela deverá ser julgada sem considerar as circunstâncias que a provocaram. Se durante o mesmo toque ambos botonistas cometem irregularidades, deve-se considerar a primeira delas. Qualquer método ou equipamento auxiliar que não sejam proibidos pelas regras do sectorball, é permitida durante a partida.

1. Utilização de equipamentos irregulares

Os equipamentos de sectorball podem ser classificados em dois grupos. Os equipamentos que devem ser providenciados pelos organizadores e os que são equipamentos individuais e são da propriedade dos botonistas.

Antes do início da partida, o árbitro deve verificar a presença de todos os equipamentos que os organizadores devem providenciar. Isso inclui a mesa de competição, os dois gols,

os produtos para melhorar as características da superfície da mesa de jogo e – se no boletim da competição estiver incluído – a bola e o medidor de setor também. É recomendável que os botonistas também examinem estes equipamentos, porque se o árbitro os considerar adequados e nenhum dos dois botonistas fizer críticas, depois do início da partida não serão aceitas reclamações.

No caso dos equipamentos pessoais (jogadores, bola e medidor de setor) é diferente. Se bola ou medidor de setor não forem providenciados pelos organizadores, a partida será jogada com os equipamentos de um dos botonistas, o que será definido pelo acordo entre os dois botonistas ou por tiragem. É recomendável examinar os equipamentos assim escolhidos, porque depois do início da partida não serão aceitos protestos ou reclamações e os equipamentos somente poderão ser trocados com o acordo dos dois botonistas. Em caso de perda da bola, a partida deverá seguir com a bola reserva – após solicitação dos botonistas – e ambos botonistas devem examinar esta bola antes do começo da partida. No caso da inexistência de bola reserva examinada por ambos os botonistas, este exame poderá ser efetuado logo antes de continuar a partida e o tempo da verificação deve ser considerado na prorrogação.

O controle bilateral dos jogadores também poderá ser efetuado antes da partida, durante o intervalo ou até 5 minutos após o final da partida. As regras permitem o uso de um número menor de jogadores que o máximo permitido (um goleiro e dez jogadores de linha). Durante a partida, o número de jogadores só poderá ser reduzido durante a montagem de esquema e posicionamento geral, e só poderá ser elevado durante montagem de esquema, posicionamento geral ou tiro de início/reinício, mas neste último caso somente com a adição do jogador para efetuar o tiro.

Durante o jogo contínuo, se um jogador quebra ou desmonta, ele deverá ser imediatamente removido da mesa de jogo. Este jogador poderá retornar ao jogo durante um posicionamento após ser remontado ou poderá ser substituído. A superfície da mesa não poderá conter nada além dos dois gols, dos jogadores, da bola, dos produtos para melhorar as características da superfície da mesa, do medidor de setor e das palhetas. As palhetas e o medidor de setor só poderão ser estocados fora do campo de jogo.

2. Posicionamento irregular

O botonista que efetuar irregularmente a colocação manual dos jogadores antes do início do jogo e no posicionamento geral ou parcial dos jogadores (quando há possibilidade para posicionar) realizará posicionamento irregular.

As seguintes situações são consideradas posicionamento irregular:

- O posicionamento no campo do adversário, o posicionamento de mais de 5 jogadores até 5 cm de distância da linha central ou o posicionamento do goleiro fora da sua área, quando da execução do tiro inicial.
- O posicionamento fora do campo de jogo, o posicionamento dentro da área penal do adversário ou de menos de 5 cm de distância entre os jogadores, e o posicionamento do goleiro fora da sua área, quando do posicionamento geral.

- O deslocamento do jogador na direção da borda da mesa antes de realizar um toque com o mesmo fora do campo de jogo.
- A troca do jogador já escolhido e levantado para efetuar o tiro quando do posicionamento parcial.

O posicionamento irregular pode ocorrer quando o botonista tem direito de realizar o posicionamento, caso contrário ele realizará movimentação irregular.

Em caso de posicionamento irregular é preciso anular a situação criada. Em caso de qualquer desentendimento devido ao posicionamento irregular, o botonista infrator deverá ser punido. Ele deverá aceitar o reposicionamento do seu jogador pelo seu adversário no local onde o último desejar (sob controle do árbitro).

3. Toque irregular

O toque irregular é o toque realizado empurrando ou puxando o jogador, ou o que provoque o deslocamento de um jogador com a mão, com a palheta ou qualquer outro objeto. Existem dois tipos de toque irregular: o toque irregular voluntário e involuntário.

Em caso de toque irregular voluntário, o jogo deve seguir com tiro livre simples, mas em caso de toque irregular involuntário, os jogadores deslocados devem ser posicionados nos locais anteriores e o “infrator” tem direito de fazer um toque. O toque irregular é considerado voluntário no caso de empurrão ou puxão de um jogador, se o botonista pretendia realizar o toque com este jogador para atingir a bola ou alcançar uma posição favorável. Se o toque irregular é realizado quando o botonista pretende fazer um toque com um jogador e a sua mão, sua palheta ou sua roupa, etc., atingir um outro jogador, este jogador deslocado deverá ser simplesmente colocado na sua posição anterior e o jogo deverá continuar.

A situação é diferente no caso do deslocamento de um jogador que dificulte o toque durante a execução do mesmo. Neste caso, deverá ser considerado se o jogador foi deslocado antes, durante ou depois do toque. Se o jogador foi deslocado pela mão ou palheta do botonista antes da efetuação do toque, ele deverá ser posicionado no local anterior, caso o adversário solicite, e o toque só poderá ser realizado posteriormente. Se o jogador deslocado não for posicionado no local anterior ou o deslocamento ocorrer simultaneamente ao toque (com o mesmo movimento), o toque será considerado inválido e o jogo deverá continuar com tiro livre simples contra o botonista que deslocou o jogador. Se o jogador for deslocado após realizar o toque, este será considerado válido e o jogador deslocado deverá ser posicionado no local anterior.

4. Tiro de início/reinício irregular

O tiro de início/reinício irregular é um toque irregular especial. Um tiro de início/reinício é considerado como irregular se a bola não entrar em jogo em consequência deste tiro.

Em caso de tiro de início/reinício irregular, o toque deverá ser repetido se:

- no tiro inicial a bola não sair do círculo central

- no tiro de meta a bola não sair da área penal
- no tiro lateral a bola não entrar no campo de jogo
- nos tiros de início/reinício, em geral, se o jogador erra a bola.

Se a bola também não entrar em jogo com o tiro repetido, o botonista perderá o direito de efetuar o tiro de início/reinício e o adversário terá direito a um tiro livre simples. O tiro livre deverá ser efetuado no ponto onde a bola estava na segunda tentativa e em caso de tiro lateral, no local onde a bola saiu do campo de jogo.

Se a bola não percorrer a distância prescrita para tiro lateral, escanteio, tiro livre ou pênalti, e se não houver uma distância equivalente a uma bola entre o jogador a efetuar o tiro e a bola, também deverá ocorrer punição com tiro livre simples.

5. Movimentação proibida

A movimentação proibida, em geral, ocorre quando o botonista efetuar um posicionamento ou toque, a princípio correto, mas quando não tiver direito de movimentar o jogador, a bola ou o gol.

A movimentação proibida voluntária e a involuntária são diferenciadas. A decisão sobre a voluntariedade é de responsabilidade do árbitro. Em caso de movimentação proibida involuntária, a bola, o jogador ou o gol devem ser colocados na posição anterior.

a.) Em caso de movimentação proibida voluntária de um jogador de linha, se o botonista tiver direito de toque, o jogo deverá seguir com tiro livre penal. Se ele não tiver direito de toque, em caso de movimentação proibida no próprio campo, o jogo deverá prosseguir com tiro livre direto, mas no campo do adversário, com tiro livre penal. Se esta movimentação for cometida dentro da própria área penal, deverá ser considerado pênalti.

b.) Em caso de movimentação proibida da bola, independente se for cometida pelo botonista que segue ou não, se for no próprio campo, o jogo deverá seguir com tiro livre direto, mas se for no campo do adversário, com tiro livre penal. Se ela for cometida dentro da própria área penal, deverá ser considerado pênalti.

c.) A movimentação proibida do gol é realizada quando não for a vez do botonista de fazer um toque.

Em qualquer caso, se o cenário não puder ser reconstruído devido à movimentação proibida do gol, o infrator será punido (por exemplo, no caso de tiro a gol, quando for difícil determinar se o gol ocorreu, este deverá ser considerado como ocorrido). Nos outros casos, o jogo deverá continuar após posicionar o gol no seu devido lugar.

6. Contato proibido

O contato proibido ocorre quando durante o jogo contínuo a bola ou um jogador em movimento é atingido com a mão, com a palheta, com qualquer objeto estranho ou com um outro jogador deslocado por movimentação proibida.

Existem dois tipos de contato proibido: voluntário ou involuntário.

A decisão sobre a voluntariedade é de responsabilidade do árbitro.

Em caso de contato proibido no campo do adversário, o jogo deve continuar com tiro livre penal, se no próprio campo com tiro livre direto, e se dentro da própria área penal, com pênalti.

Em caso de contato proibido involuntário, o jogo deverá continuar com tiro livre simples. Em caso de contato proibido da bola em direção ao gol, deverá ser considerado gol. Em caso de contato proibido da bola em direção à linha de fundo para escanteio deverá ser considerado escanteio penal.

7. Obstrução

A obstrução ocorre quando o botonista defensor, em uma situação de risco de gol, impede o jogador do seu oponente de tocar a bola devido a passagem do próprio jogador entre a bola e o jogador do adversário.

A obstrução somente é irregular quando o jogador passa entre a bola e o jogador do adversário sem atingir a bola ou quando o jogador obstrutor fique mais próximo da linha de fundo do adversário do que a bola.

A obstrução pode ser irregular em ambos os campos mas somente se a bola encontra-se no campo do botonista que fará o toque. Se a bola não está no campo do botonista que fará o toque, a obstrução não será irregular. Não é necessário que o jogador do adversário esteja em situação de risco de gol para que seja considerada uma obstrução. É suficiente que o adversário tenha oportunidade de fazer um toque com risco de gol para que seja considerada uma obstrução.

A obstrução deverá ser punida com um tiro livre simples na posição da bola. O jogador que fez a obstrução deverá ser posicionado no local anterior ao toque. Não é obstrução o toque em que o jogador defensor passar entre a bola e o jogador do adversário quando já houver um jogador defensor entre os dois. A obstrução de jogadores que estejam dentro ou fora do campo de jogo que ocorrer fora do campo não é considerada irregular, bem como a obstrução de qualquer jogador que esteja fora do campo de jogo.

A obstrução de um jogador cujo movimento está impedido também não é irregular.

8. Bloqueio irregular

O bloqueio é a situação criada durante o jogo contínuo em que dois ou mais jogadores de um botonista estejam até uma distância de 4,5 cm da bola. Se um botonista acha que está sendo bloqueado pelo seu adversário, ele deverá comunicar imediatamente. Se o seu adversário não contestar este bloqueio, ele será obrigado a abri-lo. Se ele contestar, o árbitro deverá decidir sobre o ocorrido. O bloqueio será considerado irregular se não será aberto depois do próximo toque do botonista.

Para a abertura do bloqueio, apenas um jogador do botonista bloqueador deverá ficar até 4,5 cm de distância da bola após a execução do toque seguinte. Também é considerada

abertura a situação em que dois (ou mais) jogadores do botonista bloqueador permanecerem até 4,5 cm de distância da bola, mas com um jogador mais perto da bola que os jogadores do adversário.

Não é considerado bloqueio quando for o adversário que lançou a bola entre seus próprios jogadores. Neste caso, só é necessário abrir o bloqueio se a situação permanece depois do toque seguinte. Também não é considerado como bloqueio quando além de dois jogadores de um botonista houver um jogador do seu adversário mais próximo da bola ou se somente um dos dois jogadores ficar mais próximo dela. Não é considerado bloqueio se um jogador, para efetuar um tiro de início/reinício, é posicionado em uma situação de bloqueio. O bloqueio pode ser realizado em toda a extensão do campo de jogo.

O bloqueio irregular deve ser punido com um tiro livre simples a ser efetuado onde a bola se encontra. Uma situação de bloqueio criada pelo posicionamento parcial de um jogador que esteja fora do campo de jogo deverá ser considerada como bloqueio dentro do campo de jogo.

9. Choque irregular

O choque irregular ocorre quando o jogador de um dos botonistas atinge o jogador do adversário sem antes atingir a bola. Também é considerado choque irregular se durante um toque um jogador atingir um outro do mesmo time e este atingir o jogador do adversário, exceto se antes deste último choque qualquer jogador tiver atingido a bola.

O choque irregular deverá ser punido com tiro livre a ser efetuado no ponto do choque. Em caso de vários choques durante o mesmo toque deverá ser considerada a posição do primeiro. Em caso de choque irregular contra um jogador no campo de ataque ou fora do campo de jogo, o tiro livre penal deverá ser aplicado. O choque irregular cometido no campo de defesa deverá ser punido com tiro livre direto, o de dentro da área penal com pênalti. Se a bola estiver no campo de defesa, mas o choque acontecer no campo de ataque, o jogo deverá seguir com tiro livre de proximidade.

10. Atraso deliberado do jogo

O botonista que efetuar posicionamento, toque ou medição de setor ou proximidade injustificavelmente lenta, atrasará deliberadamente do jogo. Também é considerado atraso deliberado se o botonista medir um setor ou proximidade desnecessariamente.

A responsabilidade de decidir sobre o atraso deliberado do jogo é do árbitro. A diagnose do atraso é subjetiva, porque não há regras ou prescrições com relação a isso para a efetuação de um toque, posicionamento, etc. A decisão deverá considerar todas as circunstâncias.

Há uma prática aceita (para se decidir sobre o atraso deliberado) para determinação do tempo necessário para cada atividade. De acordo com as experiências, os diferentes posicionamentos necessitam de 15 a 30 segundos e os toques de 5 a 20 segundos. Em situações complexas, um toque poderá demorar até 30 segundos. Para solucionar situações extremamente complexas, o toque poderá demorar por mais de 30 segundos,

mas neste caso – mesmo se não há atraso do jogo – o tempo perdido poderá ser motivo para prorrogação por solicitação do adversário.

Para se medir a proximidade ou o setor, 10 a 30 segundos serão suficientes. Ao decidir sobre o atraso deliberado do jogo, será sempre necessário considerar a situação em questão. É possível que em uma situação um toque de 10 segundos já seja considerado atraso deliberado. Em outros casos um toque de 30 segundos poderá não ser considerado atraso. Os tempos de duração acima mencionados incluem o tempo de reflexão antes do passo ou do posicionamento.

Além disso será sempre considerado atraso deliberado do jogo, independentemente do tempo gasto, a procura, conserto, limpeza, modificação do equipamento (palheta, medidor de setor, jogador de substituição, etc.) ou a reclamação injustificável.

O botonista que atrasar deliberadamente o jogo deverá ser advertido, além do acréscimo do tempo perdido a pedido do adversário. Se nem a primeira e nem a segunda advertências tiverem efeito, a terceira advertência resultará na eliminação do botonista da partida.

11. Conduta antiesportiva

Fazem parte da conduta antiesportiva, a conduta contrária ao espírito esportivo, o comportamento perturbante durante a concentração do adversário, os atos que provocam indignação ao público, e a conduta contrária à moralidade esportiva e às normas sociais. Cada ato antiesportivo tem peso diferente, mas deve ser repreendido. O árbitro deverá advertir o botonista antiesportivo. O botonista de conduta antiesportiva repetitiva ou extrema deverá ser eliminado da partida e se não mudar este comportamento, ele deverá ser desclassificado da competição. A eliminação da partida é de responsabilidade do árbitro e a desclassificação é de responsabilidade da direção da competição.

A desclassificação imediata deverá ser aplicada nos seguintes casos:

- manipulação do resultado de uma partida com acordo bilateral
- estar sob efeito de bebida, drogas ou dopagem
- ameaçar ou insultar o árbitro ou o adversário
- agressão contra o árbitro ou o adversário
- comportamento que provoca indignação ao público
- delito grave a moralidade pública ou esportiva.

X. ARBITRAGEM

As partidas de sectorball são lideradas por um árbitro. A tarefa do árbitro é cuidar para que ocorra o desenvolvimento correto da partida e assegurar para os botonistas um jogo sem perturbações.

Se o comportamento dos espectadores atrapalha a partida, o árbitro deverá parar o jogo e tomar providências para que a continuação do mesmo seja tranqüila. Se um companheiro ou técnico der conselhos ao botonista ou desconcentrar o seu adversário, o árbitro deverá comunicar à direção da competição.

O árbitro é obrigado a seguir continuamente a partida, mas não pode intervir no jogo, somente diante da solicitação de um dos botonistas. A atividade do árbitro é limitada a tomar decisões em caso de desacordo entre os dois botonistas. O árbitro é obrigado a interromper o jogo em caso de conduta antiesportiva.

Caso ocorra algum evento externo que dificulte a continuação do jogo, será a responsabilidade do árbitro de decidir pelo encerramento ou suspensão do jogo, ou continuação por bola à mesa.