

## Regras de Jogo (versão curta)



### 1. LANÇAMENTO

O vencedor do lançamento de moeda, escolhe entre o serviço ou o lado do campo.



### 2. INICIO DO JOGO

Coloca a bola na figura do meio no varão de 5. Pergunta ao adversário se ele ou ela está pronto. Quando o adversário responder 'pronto', inicia o jogo passando a bola para uma segunda figura.



### 3. BOLA FORA DA MESA

Quando um atleta faz com que a bola saia da mesa de jogo devido a um remate forte ou qualquer outro fator, o jogo é reiniciado no varão de 2 do adversário.



### 4. DESCONTO DE TEMPO

São permitidos por partida 2 descontos de tempo. Apenas o atleta em posse de bola pode pedir um desconto de tempo quando a bola está em jogo. Quando o jogo está parado, qualquer atleta pode pedir um desconto de tempo.

## Regras de Jogo (versão curta)



### 5. O PASSE

Após qualquer reinício, a bola tem de tocar em pelo menos duas figuras antes de poder avançar para outro varão.



### 6. TROCA DE LADO

Dependendo da fase do torneio, no fim de cada partida realizada num jogo, as equipas/atletas podem trocar de lado se estas assim entenderem. Se as mesmas não trocarem de lado, estas terão de manter esta posição até ao fim do jogo.



### 7. GIRAR OS VARÕES

**NÃO** é permitido.

No caso de um remate/passe resultar de um girar de varão, o adversário inicia o jogo no varão de 5 figuras.



### 8. GOLO

Um golo pode ser marcado de qualquer varão ou figura. A bola que entre e saia da baliza conta como um golo.

## Regras de Jogo (versão curta)



### 9. FAIR PLAY

**NÃO** batas repetidamente ou com força com os varões nas tabelas da mesa.

**NÃO** coloques as mãos na mesa enquanto uma bola estiver em jogo.

**NÃO** levantes a mesa de jogo.



### 10. LIMITE DE TEMPO

É permitido manter a bola no varão de 5 figuras até 10 segundos e nos restantes varões (guarda-redes e varão de 2 conta como um varão) por 15 segundos.

Exceder o limite de tempo no varão de 3, a bola segue do adversário no varão de 2, em qualquer outro varão, a bola segue no adversário no varão de 5 figuras.



### 11. CÓDIGO DE HONRA

Matraquilhos é divertido.

Respeita o adversário. Aperta as mãos antes e depois de um jogo.

**CERTIFICA-TE SEMPRE** de que o teu adversário está pronto antes de iniciar.