

I TORNEIO DE PEBOLIM DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFSP CAMPUS REGISTRO

20/03/2017 A 01/04/2017

Público alvo: alunos regularmente matriculados no Ensino Médio Integrado

Inscrições: **13 a 16/03/2017** – Local: Biblioteca

Homologação das inscrições e divulgação das chaves do torneio: 17/03/2017

Os alunos deverão se inscrever em duplas ou individualmente, independente da turma em que está matriculado (Logística, Edificações ou Mecatrônica). Será cobrado **R\$2,00 por dupla na modalidade “dupla”** e **R\$1,00 por jogador na modalidade “individual”**, para a compra dos troféus. A inscrição só será efetivada mediante o pagamento.

Limite máximo de inscritos: 32 inscrições em dupla e 32 inscrições individuais.

Os jogos seletivos acontecerão no horário do almoço, entre 12:30 e 13:30, no Centro de Convivência, entre os dias 20 e 31/03. Os finalistas de cada modalidade competirão no dia **01/04/2017** às 11h30, durante a Gincana do Trote Solidário.

Será declarado vencedor da partida aquele que fizer 10 gols primeiro ou aquele que fizer o maior número de gols em no máximo 05 minutos de partida.

Nas partidas individuais, caso o aluno não esteja presente na data agendada, o jogador oponente será declarado vencedor por W.O. No caso das duplas, se um dos jogadores não estiver presente, o aluno presente terá o direito de substituí-lo, mas a partida não será reagendada para outro dia.

REGRAS DO JOGO

1 - INÍCIO DE JOGO

Decide-se no par-ou-ímpar quem sai com a bola ou escolhe o lado da mesa.

2 – SERVIÇO DE BOLA

A bola pode ser lançada pelo buraco lateral da mesa com efeito ou não, e também pode ser colocada com a mão no boneco central da barra de meio campo e inicia o jogo assim que tiver certeza que o time oposto está pronto para jogar.

3 – PONTO MARCADO

O time que sofreu um gol, sai com a bola no meio de campo no jogador central da barra de 5, obedecendo a Regra 2 (serviço de bola)

Uma bola que entra e sai do gol, conta como gol normal.

4 – BOLA MORTA

Quando a bola parar fora do alcance dos jogadores, deve ser colocada com a mão, na defesa que estiver mais próxima. Se a bola parar no meio de campo, sai com o time que tiver menos pontos (Regra 2).

5 - BOLA FORA

Se a bola sair da mesa, o time que serviu a bola pela última vez, serve novamente, sempre obedecendo a Regra 2.

6 - TROCA DE POSIÇÃO DOS JOGADORES

Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem entre um gol e outro, ou entre partidas.

ÚLTIMA REGRA – DIVIRTA-SE!!!

Acima de tudo o jogo de Pebolim como qualquer outro esporte deve ser jogado conforme suas regras, e sempre merece ganhar quem tem mais habilidade e não quem for mais malandro!

Girar as barras, bater para dificultar o controle do adversário ou distraí-lo de qualquer forma ou qualquer outra ação onde prevaleça a malandragem (catimba) do que a habilidade, deverá ser punida com Falta.

O QUE NÃO SE DEVE FAZER DURANTE UMA PARTIDA DE PEBOLIM:

1 - GIRAR AS BARRAS

É proibido girar as barras mais do que 1 volta completa, também conhecido como “ventilador”, ou “roletada”.

Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

2 – BATER, SACUDIR OU LEVANTAR A MESA

Qualquer movimento que dificulte ou atrapalhe o controle ou uma jogada do adversário deverá ser punido como falta.

3 - INVASÃO A AREA DE JOGO

Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento. Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

4 – DISTRAÇÃO

Qualquer forma utilizada para distrair o oponente a fim de marcar um gol, exemplo: bater a barra do meio (sem bola) afim de obter um movimento de reflexo da defesa oposta para marcar um gol.

5 – ATRASO

Não se deve demorar mais do que 20 segundos com a bola em sua posse, ou ficar "enrolando" para irritar o adversário.

FALTAS E PUNIÇÕES

O desrespeito a qualquer uma das regras acima, deve ser punido da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal, sem punição.

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente.

3ª Violação - Punição com perda de 1 gol.

Casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Coordenadoria Sociopedagógica – IFSP Campus Registro

SÃO PAULO
Campus Registro