

## **PEBOLIM**

Art. 1º - A competição de Pebolim terá equipes representando as delegações participantes da Copa **AFIA WORLD CUP GRAMADO 2025**, inscritas na modalidade, e será regida segundo as regras e normas contidas neste Regulamento.

Art. 2º - Cada delegação poderá inscrever 06 (seis) atletas, sendo uma dupla para disputa e 04 (quatro) reservas em caso de contusões ou desistência da dupla titular antes do início do jogo. Durante a partida, as substituições são livres, e deve ser informada e autorizada pelo árbitro;

Art. 3º - O equipamento a ser utilizado será o disponibilizado pelo hotel.

Art. 4º - A forma de condução e organização da tabela dos jogos será definida pela Comissão Organizadora

Art. 5º - Os jogos serão eliminatórios, disputado em uma partida única e vencida pelo time que fizer 6 gols primeiro. Cada gol conta como 01 (um) ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol, incluindo o goleiro. Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido e gols aéreos são permitidos.

Art. 6º - Quanto à forma (resumida) de jogo:

1. **Início do Jogo:** O jogo deve começar com os times tirando par ou ímpar e o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa, sendo que o oponente fica com a opção remanescente. Uma vez feita, a escolha não pode ser alterada;
  2. A bola deve ser colocada em jogo pelo time que optou sair com ela pelo buraco lateral da mesa, com efeito ou não. Após convertido um gol, a bola é colocada em jogo pelo time que levou o gol e assim por diante, sempre saindo na defesa;
- c) **Bola Fora:** Se a bola sair da mesa, deverá ser recolocada pelo buraco lateral da mesa, com efeito ou não. Por exemplo, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, o time "B" tem o direito de recolocá-la; d) **Bola Morta:** Se a bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ela deverá ser colocada na defesa mais próxima ao local onde a bola parou. No caso de parar no meio de campo, deverá ser recolocada pelo buraco lateral, sem efeito. Não se pode sacudir, levantar ou bater a mesa; e) **Troca de lado e de Parceiros:** Os times devem trocar de lado da mesa após a primeira equipe atingir 3 gols. Os parceiros podem trocar de posição quantas

vezes quiserem, mas apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa;

Art. 7º - São consideradas faltas e correspondentes punições:

a) Girar as barras, bater nas laterais ou qualquer apoio na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras, o mesmo deverá ser invalidado. Porém se for gol contra após um giro ilegal, será considerado gol para o time oponente. Um giro ilegal ocorre quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

b) Colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, exceto se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, ou a bola parar, mediante permissão do adversário. Atentar que a bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente;

c) Distrair o adversário de qualquer forma, seja falando, batendo a barra antes de chutar a gol, ter expectadores ou amigos que interfiram ou fazer movimentos que desviem a atenção do outro time. É permitida comemoração depois de efetuado o gol, mas não durante o jogo.

e) Trocar de posição com a bola em jogo esteja ela parada ou em movimento.

f) As faltas serão punidas da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal;

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente servir no meio de campo;

3ª Violação - Punição com Falta Técnica. A falta será cobrada com o jogo paralisado como está, colocando-se a bola na barra de ataque com o objetivo de tentar fazer um gol no time que cometeu a violação. Nesse momento, o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica.

Obs: A cada 03 (três) faltas técnicas em uma mesma partida, não importando o motivo, serão penalizadas com um ponto a menos.

Art. 8º - A equipe que não se apresentar após **15 minutos** do horário marcado para o início da competição será caracterizado W.O. dando vitória à equipe presente.

Art. 9º - Todas as partidas serão disputadas em dia e horário definidos pela comissão organizadora da olimpíada, tais informações ficarão disponíveis em banner no lobby do Hotel.

Art. 10 - A equipe que for eliminada com maior número de gols feitos na fase classificatória, terá direito a vaga nas 4ºs de final. Em caso de empate, será determinada a equipe que sofreu menos gols na primeira rodada.

Art. 11º - A equipe que for eliminada com maior número de gols feitos na fase 4º de final, terá direito a vaga na semifinal. Em caso de empate, será determinada a equipe que sofreu menos gols na 2º rodada da classificatória.

Art. 12º - Pontuação para a Delegação na **OLIMPÍADA COPA AFIA**  
**WORLD CUP GRAMADO 25:**

1. **10 pontos** para a equipe campeã;
2. **06 pontos** para a equipe vice-campeã;
3. **04 pontos** para a equipe 3ª colocada;
4. **02 pontos** por participação para as demais colocações.