

# FUTEBOL DE MESA

## CONTEÚDO

Tabuleiro de jogo; 2 balizas; 12 futebolistas vermelhos; 12 futebolistas azuis (assim haverá um suplente para cada lado); dois discos brancos.

## PREPARAÇÃO

Desdobra-se o tabuleiro de jogo, colocando-o sobre uma mesa e fixem-se as balizas, uma de cada lado, pelos respectivos encaixes. Disponham-se os futebolistas nas suas posições habituais que ocupam quando se dá início ao jogo. Coloque-se o disco branco (que constitui a bola) no centro do campo, sobre o ponto branco.

Os dois jogadores lançam uma moeda ao ar, para decidir qual é deles que inicia a partida. O vencedor inicia a partida, fazendo avançar o seu avançado centro, que impelirá a bola (na continuação destas regras, em vez de dizermos impelir, empregaremos a palavra chutar). Para se chutar a bola, deve segurar-se no futebolista, com o dedo indicador apoiado no disco da base, como se vê na figura abaixo.



Deve fazer assim:



e não assim:



As regras normais que se utilizam no futebol, empregam-se neste jogo; porém, como é natural, houve algumas modificações, para a sua melhor adaptação.

## POSSE DA BOLA

No verdadeiro futebol, o jogador que tem a bola nos seus pés, é aquele que está praticamente de posse da mesma. Neste jogo, porém, o jogador (futebolista) que fica com a posse da bola e, portanto, aquele que tem direito a chutar, é o que se encontrar mais próximo dela, mesmo que tenha sido derrubado pelo lançamento da mesma. Tem duas possibilidades de jogar: (1) chutar directamente em qualquer direcção ou (2) driblar a bola, podendo fazer duas avançadas e em seguida chutar. Se fizer mais passes, será considerado um castigo.

## INICIO DO JOGO

O avançado centro que der o pontapé de saída, passa-a para a frente, para um dos seus interiores. No caso de um dos seus interiores ficar mais perto da bola que qualquer um dos futebolistas contrários, este pode executar nova jogada - mas antes, os dois jogadores deverão deslocar dois dos seus futebolistas.

## MOVIMENTAÇÃO DOS FUTEBOLISTAS SOBRE O CAMPO

Em cada jogada, terão lugar os seguintes movimentos:

- 1.º — O futebolista mais próximo da bola deverá ser movido de forma a que a sua base se encoste àquela e deverá dar o próximo pontapé na bola.
- 2.º — O jogador cuja equipa está de posse da bola tem direito a mudar de posição dois dos seus futebolistas. Estes têm que estar pelo menos a 75 mm da distância da bola. (No caso de terem dificuldades em avaliar a distância de 75 mm, recomenda-se que cortem um pedaço de papel ou cartolina com 75 mm de comprimento e isso servirá de medida).
- 3.º — O jogador cuja equipa não está de posse da bola pode deslocar a seguir dois seus futebolistas.

Estes podem ficar mais perto da bola que os seus opositores, porém terá que ficar pelo menos à distância desta, igual ao tamanho da base dos futebolistas.

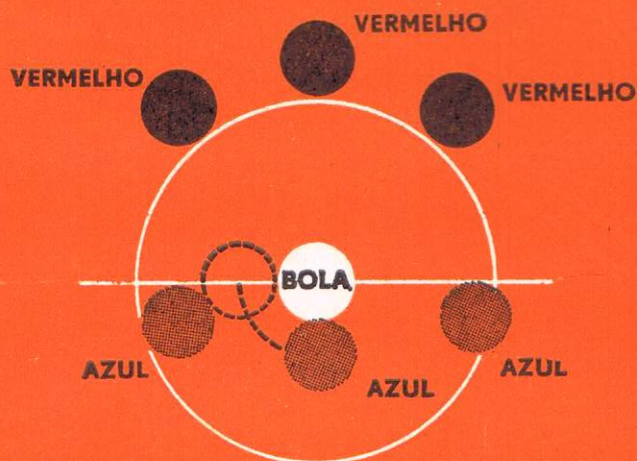
Logo que os futebolistas têm ocupado as suas novas posições, o jogador de posse da bola poderá escolher: (1) passar a bola a um outro da sua equipa ou (2) driblar a bola e depois passar.

## DRIBLAR A BOLA

Um futebolista de posse da bola, pode driblá-la com três pontapés sucessivos porém com a condição de após cada chute ele seja sempre o futebolista que fique mais próximo dela. Ao terceiro pontapé, terá que a passar. Se ao dar este último chute a bola ficar assim mais perto deste futebolista que a chutou do que qualquer outro, não lhe dá qualquer direito de prosseguir com nova jogada. A vez é dada nessa altura a outro futebolista que, a seguir, ficar mais perto. Durante a execução do drible, não pode ser movido qualquer outro futebolista, seja de que equipa for. Isto, claro está, facilita que o de posse da bola possa contornar os opositores antes de a passar a outro.

DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO**  
**JUVENIL**

[www.misteriojuvenil.com](http://www.misteriojuvenil.com)



Posições do pontapé de saída: Os azuis vão dar o pontapé para iniciar o jogo. O avançado centro coloca-se num dos lados da bola mais conveniente e passa-a para um dos seus interiores. Pode em seguida mover dois futebolistas para qualquer posição desejado (o mesmo podendo ser feito pelos vermelhos) antes da próxima jogada.



## REMATE À BALIZA

Antes do jogador executar o remate à baliza e quando o decidir deverá proclamar: «vou rematar à baliza».

Após isso, somente se poderá deslocar o guarda-redes para a posição que se achar mais conveniente e dentro da sua pequena área.

Um futebolista deverá driblar a bola duas vezes (desde que fique sempre de sua posse) e à terceira jogada efectuar a seguir o remate à baliza, porém o jogador deverá declarar previamente a sua intenção.

## FORA DE JOGO

Se um futebolista se encontra no meio campo do adversário e aí não se encontra qualquer outro futebolista adversário entre si e o guarda-redes, considera-se que esse futebolista se encontra fora de jogo e deverá marcar-se um castigo.

A bola deverá ser colocada onde se verificar o fora de jogo.

O jogador que tem direito à marcação do castigo, coloca dois dos seus futebolistas na posição que julgue ser mais conveniente, o mesmo devendo ser feito pelo adversário, porém há que notar que um dos futebolistas a serem deslocados deve ser aquele que tinha feito o fora de jogo. E então, marca-se o castigo, chutando a bola.

Neste jogo, para se evitar a natural exploração do «fora de jogo», um futebolista atacante somente pode ser castigado como em situação de fora de jogo quando este tenha ultrapassado a linha constituída pela área de grande penalidade e o seu prolongamento em tracejado.

## GOLO

Quando a bola for chutada por um futebolista atacante, e ultrapassar a linha de golo (com a condição de não ter tocado em qualquer dos futebolistas adversários que defendam antes de passar sobre essa linha), é considerado golo.

Como no futebol autêntico, se um jogador vê que pode utilizar um dos seus defesas para passar a bola ao seu guarda-redes, este poderá vir até ao limite da área da grande penalidade para recolher a bola.

Esta jogada, faz-se da mesma maneira como está previsto para o driblar da bola. Antes de ser chutada e como usualmente, os jogadores podem colocar em novas posições dois dos seus futebolistas (a equipa que está de posse da bola é a que deverá fazer esta deslocação em primeiro lugar). Se, porém, o guarda-redes «encaixar» a bola, não se executa qualquer deslocação dos futebolistas antes deste a chutar para a frente.

## CANTO

Se um futebolista, defendendo, lançar a bola por sobre a sua própria linha de cabeceira ou se a bola lhe tocar e sair pela linha de cabeceira quando chutada por um futebolista contrário, é marcado um canto.

Como habitualmente, o jogador a quem pertence marcar o castigo desloca dois dos seus futebolistas para os lugares que, achar mais conveniente, o mesmo fazendo o jogador adversário. Todos os futebolistas, tanto atacantes como defensores, terão que se encontrar a um mínimo de 75 mm de distância da bola.

## BOLA FORA

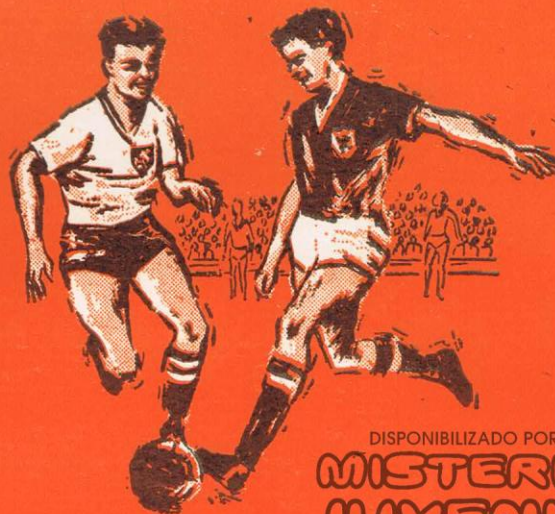
Quando um futebolista chuta a bola de forma que esta ultrapasse a linha lateral do limite do campo, o jogador da equipa que se encontrar mais perto do ponto onde a bola saiu põe-na de novo em jogo, chutando-a desse mesmo ponto. Como habitualmente, antes de se efectuar a jogada, podem mover-se para novas posições dois jogadores de cada equipa.

## GRANDE PENALIDADE

Se o jogador, para defender a sua baliza, colocar adicionalmente futebolistas na baliza do guarda-redes, e se um deles for derrubado pelo impulso da bola quando chutada ao golo pelo adversário, considera-se ter havido falta e é marcada uma grande penalidade.

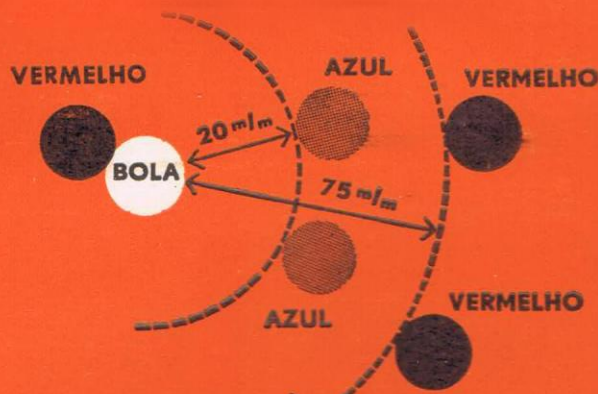
Esta regra não se aplica se o jogador a ser derrubado tiver sido o guarda-redes.

Então a bola deverá ser colocada na marca de marcação da grande penalidade e todos os jogadores deverão ser retirados para fora da pequena área (ou área do guarda-redes). Somente fica o guarda-redes para defender a baliza. O jogador escolhe qual será o futebolista da equipa que deverá marcar a grande penalidade.



DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO JUVENIL**

www.misteriojuvenil.com



O vermelho encontra-se em posição pronto para chutar. Deslocaram-se dois dos seus futebolistas para as novas posições, distanciadas 75 mm da bola.

A equipa azul dispôs os seus dois homens — os quais não podem obstruir entre si o caminho da bola, pois a distância terá que ser de, pelo menos, a mesma da base de apoio de cada jogador (20 mm).

Copyright © by John Waddington Ltd.

**MAJORA**

PORTO - PORTUGAL

0 25 mm 50 mm 75 mm