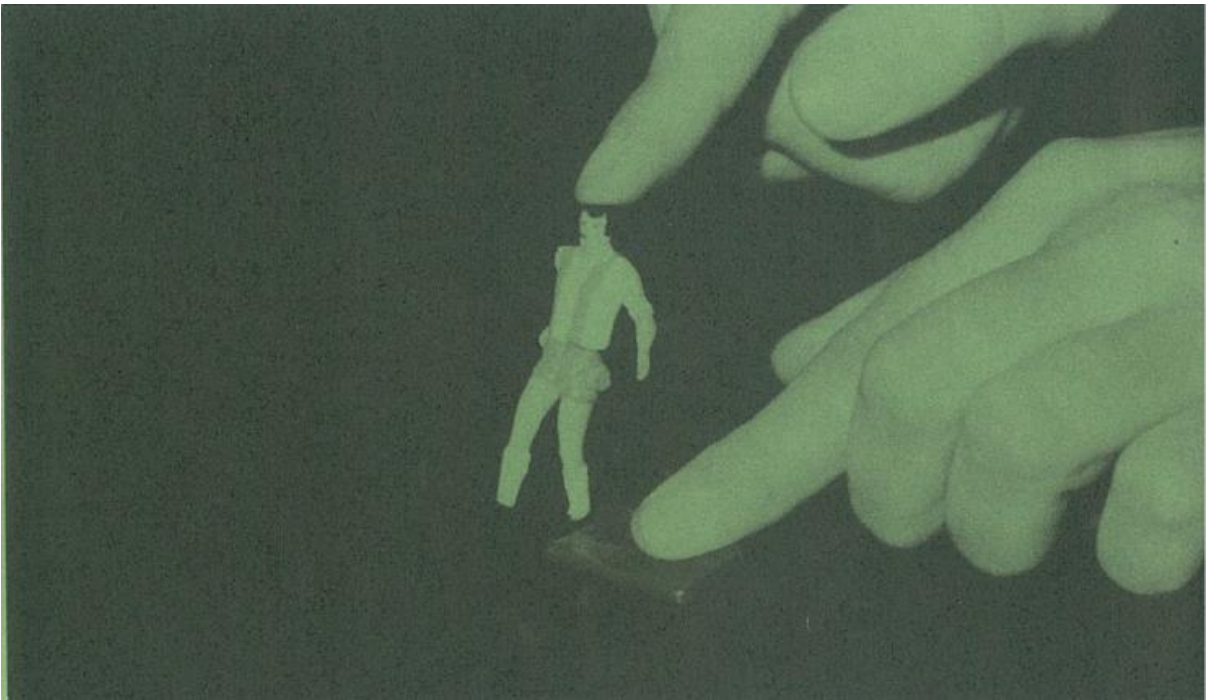


Livro de Instruções

FUTEGGOLO®



LUSO - toys™



INSTRUÇÕES GERAIS

TERRENO DO JOGO:

É composto de um pano da cor verde com todas as características do terreno do futebol. Se a sua mesa for bastante grande deve esticar o pano e prendê-lo nas pontas. Pode-se jogar o FUTEGOLO também em cima da alcatifa.

PARTICIPANTES:

O jogo futegolo pode ser jogado com o mínimo de 2 jogadores e o máximo 22 jogadores (1 para cada boneco), sendo no entanto determinado no início do jogo os jogadores correspondentes a cada pessoa.

DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES:

Antes do começo do jogo as equipas devem comunicar uma à outra a tática a usar **ex.**: 4-3-3 4-2-4 4-4-2 etc. Os jogadores serão colocados nessa posição durante o jogo. As equipas só poderão mudar de tática na 2.ª parte do jogo.

O JOGO:

Para jogar o FUTEGOLO basta fazer uma pressão sobre a cabeça do jogador para este levantar o pé e chutar a bola.

DESLOCAÇÃO DOS JOGADORES:

Os jogadores só poderão ser deslocados e voltando no entanto à posição inicial nas seguintes fases do jogo:

- 1—Pontapé de canto
- 2—Pontapé de baliza
- 3—Penalty
- 4—Lançamento lateral

DESLOCAÇÃO DOS JOGADORES:

(SÓ PARA AQUELES QUE TENHAM JÁ MUITA EXPERIÊNCIA E PRÁTICA DO FUTEGOLO) Uma das alternativas que o FUTEGOLO oferece aos jogadores com bastante prática é de realizarem os jogos em que poderão ser deslocados para onde se pretenda qualquer jogador o que vai tornar o jogo bastante mais emotivo.

GOLO:

É considerado golo sempre que a bola é rematada e passa a linha da marcação da baliza.

PONTAPÉ DE BALIZA:

É executado pelo defesa e sempre do lado da saída da bola.

GOLO ANULADO:

É anulado e marcado castigo sempre que a bola entre numa baliza sem ter sido comunicado à outra equipa que vai rematar ao golo.

GUARDA - REDES:

Este jogador pode-se movimentar as vezes que quiser dentro da sua área.

DURAÇÃO DO JOGO:

O jogo é composto por duas partes de 25 minutos cada.

CARTÃO AMARELO:

Quando um jogador provocar castigo 2 vezes, durante o jogo leva cartão amarelo.

CARTÃO VERMELHO:

Quando o mesmo jogador provocar castigo 4 vezes durante o jogo é expulso e não pode jogar mais nesse jogo.

INICIO DO JOGO:

O pontapé de jogo é dado depois do sorteio entre as equipas cabendo à equipa que dá o pontapé de saída a escolha do campo.

FORA DE JOGO: (off-side)

Um jogador está na posição de fora de jogo quando se encontra atrás da defesa contrária e a bola está na posse da sua equipa e é rematada para a frente.

SUBSTITUIÇÕES:

Cada equipa tem direito a fazer 2 substituições em cada jogo.

ARBITRO E JUIZES DE LINHA:

Um jogo entre 2 equipas com experiência exige um arbitro. O mesmo tem o direito de castigar as equipas, assim como reger-se segundo as regras oficiais e respeitará sempre a lei da vantagem. Os juizes de linha auxiliarão o arbitro.

PONTAPÉ DE CANTO:

É executado quando a bola toca no jogador que defende e sai pela linha final.

LANÇAMENTO LATERAL:

Sempre que a bola é rematada e toca no jogador e sai pela linha lateral o lançamento pertence automaticamente à outra equipa.

LIVRE:

Sempre que a bola é rematada e bate no jogador e este cai é considerado falta (só quando atinge o jogador da outra equipa).

PENALTY:

Quando um jogador que defende dentro da grande area, a bola bate no avançado contrário e este cai, é considerado grande penalidade.

PENALTY-GOLO:

Só é considerado golo se a bola rematada pelo marcador da grande penalidade entrar na baliza sem tocar no guarda-redes.

LIVRE DIRECTO:

Quando na marcação de um livre directo a equipa que defende, pode alterar os jogadores da defesa (ex.: 4-3-3 só pode mexer os 4 da defesa) e fazer uma barreira de protecção ao guarda-redes.

LIVRE INDIRECTO:

Quando uma equipa comunica à outra que é livre indirecto, a equipa castigada pode mexer os jogadores da defesa e pô-los à frente dos atacantes contrários, (nunca a distância pode ser inferior a 5 cm) depois da equipa atacante colocar os seus jogadores.

POSSE DA BOLA:

É a pertença da bola ao jogador que mais próximo estiver da mesma depois de esta ter sido rematada.

REMATE À BALIZA:

Sempre que uma equipa vai rematar à baliza, deve comunicar ao seu adversário, para que este possa mover o guarda-redes para a defesa da bola.

FUTEGOLO - ACESSÓRIOS

- | | |
|--------------------------|---|
| F — 100 — F. C. DO PORTO | F — 117 — BARREIRENSE |
| F — 101 — BENFICA | F — 118 — AC. COIMBRA |
| F — 102 — BELENENSES | F — 200 — SELECÇÃO PORTUGUESA |
| F — 103 — SPORTING | F — 300 — BALIZA |
| F — 104 — BRAGA | F — 301 — BOLAS |
| F — 105 — GUIMARÃES | F — 302 — CAMPO DE JOGO |
| F — 106 — ESPINHO | F — 303 — GUARDA-REDES |
| F — 107 — ESTORIL | F — 304 — JOGADOR |
| F — 108 — PORTIMONENSE | F — 305 — EQUIPA PARA PINTAR |
| F — 109 — MARITIMO | F — 306 — CARTÕES AMARELOS E
VERMELHOS |
| F — 110 — BOAVISTA | |
| F — 111 — VARZIM | |
| F — 112 — U. DE LEIRIA | F — 307 — NÚMEROS PRETO E BRANCO
PARA EQUIPAMENTOS |
| F — 113 — BEIRA MAR | |
| F — 114 — SETUBAL | |
| F — 115 — RIO AVE | F — 308 — BANDAS COLORIDAS |
| F — 116 — LEIXÕES | |



FÁBRICA PORTUGUESA DE MINIATURAS E BRINQUEDO TÉCNICO