

Confederação Brasileira de Futebol de Mesa



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DE MESA**

MODALIDADE BOLA 12 TOQUES

REGRAS OFICIAIS

EDIÇÃO MARÇO 2020 – v7



MODALIDADE BOLA 12 TOQUES

REGRAS OFICIAIS

MARÇO 2020

ELABORAÇÃO: Departamento Técnico da Federação Paulista de Futebol de Mesa

REDAÇÃO ORIGINAL: Antônio Maria Della Torre

REVISÃO GERAL: Conselho Maior da Federação Paulista de Futebol de Mesa

REVISÃO FINAL: Conselho Maior da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - Federações

ATUALIZAÇÃO E REVISÃO FINAL: Comitê Gestor da CBFM - Regras da Modalidade Bola 12 Toques - Edição 2020 – v7

CAPÍTULO I

O BOTONISTA

Art. 1º. Denomina-se **BOTONISTA**, ou simplesmente "JOGADOR", o atleta/pessoa praticante do Futebol de Mesa. O termo "TÉCNICO" pode designar o praticante, mas também se estende ao preparador técnico que comanda uma equipe de botonistas.

Art. 2º. Cada partida contará com dois botonistas, adversários entre si.

Art. 3º. Ao final da partida, o jogador que houver assinalado o maior número de gols será declarado vencedor. Em caso de igualdade, ocorrerá o empate da partida.

Art. 4º. Deve o botonista:

4.1 - Conhecer detalhadamente as regras do jogo;

4.2 - Manter a esportividade antes, durante e após as partidas, dirigindo-se ao adversário somente quando necessário. Quando houver árbitro, nunca fazer reclamações quanto às decisões deste no decorrer da partida, exceto quando se tratar de erro de direito. Neste caso pedirá tempo para expor e esclarecer o lance, em voz baixa, com respeito e educação. Erros de direito são todos os cometidos quanto à aplicação das regras, não cabendo ao botonista reclamações quanto às decisões de visualizações dos lances de jogo, pelo árbitro;

4.3 - Nunca deixar transparecer às mesas vizinhas eventuais problemas surgidos na mesa onde estiver atuando. Não se permite proclamar acertos ou má-sorte através de palavras, gestos ou atitudes, comemorações exageradas de gols, ou qualquer atitude que possa prejudicar os demais botonistas;

4.4 - Colaborar por meio de sua participação como árbitro, caso esteja disponível e tenha qualificação compatível, sempre que convocado pela comissão organizadora do evento do qual participa como atleta ou observador;

4.5 - Não usar qualquer tipo de relógio ou equipamento que permita saber o tempo de jogo.

CAPÍTULO II

O ÁRBITRO

Art. 5º. Chama-se **ÁRBITRO** a pessoa responsável por iniciar, finalizar, analisar, interpretar e tomar decisões quanto aos lances e andamento de uma partida.

Art. 6º. A escalação ou não de árbitros para uma competição é facultativa, a critério do regulamento da competição ou de seu órgão organizador responsável. É, porém, um direito

dos botonistas a solicitação de arbitragem se, por algum motivo, julgarem necessário. Nesse caso, a solicitação será analisada pelo delegado da competição que, estando de acordo, designará um árbitro para a partida em questão.

6.1 - Para ser árbitro em uma partida é necessário que se trate de um atleta com mais de dois anos de experiência e seja **DEVIDAMENTE AUTORIZADO PELA CBFM OU FEDERAÇÃO LOCAL**, em virtude de notório conhecimento da Regra 12 Toques.

Art. 7º. Quando da necessidade de um árbitro, sua autoridade será suprema, em todo o recinto de jogo, a partir do momento em que for designado. Em casos de ocorrências indevidas, o árbitro tomará as medidas cabíveis e, se necessário, relatará o ocorrido para o órgão legal, por meio de seu (s) representante (s) legal (ais), responsável pela competição em questão.

CAPÍTULO III

MESA E CAMPO DE JOGO

Art. 8º. Chama-se **MATERIAL DE JOGO** ou **KIT DE JOGO** o conjunto de mesa com alambrados, traves e cavaletes ou similares, onde se joga uma partida de Futebol de Mesa.

8.1 - A **MESA DE JOGO** pode ser feita de madeira aglomerada, maciça ou outro tipo de madeira, ou material similar, desde que tenha a aprovação da CBFM;

8.2 - Os cavaletes devem ter resistência suficiente para que as mesas estejam firmes;

8.3 - Devem ser constantes a verificação de nível e a limpeza da mesa;

8.4 - A mesa deve ter protetores de borracha, couro ou outro material junto aos alambrados, a fim de proteger os botões dos impactos.

Art. 9º. Chama-se **CAMPO DE JOGO** o retângulo demarcado na superfície da mesa que compreende as seguintes linhas e marcas:

9.1 - LINHAS LATERAIS - Linhas retas traçadas na direção do comprimento da mesa, cuja função é delimitar o campo de jogo e as pistas laterais;

9.2 - LINHAS DE FUNDO - Linhas retas traçadas na direção da largura da mesa, cuja função é delimitar o campo de jogo e as pistas de fundo. Seus limites se encontram com as linhas laterais;

9.3 - LINHA CENTRAL ou LINHA DO MEIO-CAMPO - Linha reta traçada no meio campo, que se encontra com as linhas laterais, cuja função é delimitar o campo de ataque e o campo de defesa de cada time;

9.4 - CENTRO DE CAMPO ou MARCA CENTRAL - Marca situada no centro geométrico da mesa, ponto médio da linha central, cuja função é demarcar o local onde a bola deverá ser posicionada em cada saída de jogo com bola ao centro;

9.5 - CÍRCULO CENTRAL ou GRANDE CÍRCULO - Círculo situado no centro da mesa, em torno da marca central. Possui três funções:

9.5.1 - Demarcar a distância mínima para os botões adversários na saída com bola ao centro;

9.5.2 - Delimitar a área que a bola deverá transpor para permitir o chute a gol, após a saída de jogo com bola ao centro;

9.5.3 - Delimitar a área que a bola não poderá transpor no primeiro toque após a saída de jogo com bola ao centro.

9.6 - ÁREAS DE ESCANTEIO ou MARCAS DE ESCANTEIO - Quatro quartos de círculo, situados nas partes internas dos pontos de encontro entre as linhas laterais e as linhas de fundo. Sua função é delimitar as áreas onde devem ser cobrados os escanteios;

9.7 - ÁREA PENAL ou GRANDE ÁREA - Área retangular situada no centro de cada uma das extremidades do campo de jogo. É delimitada por uma reta paralela à linha de fundo, cujas extremidades são unidas às linhas de fundo por duas retas paralelas às linhas laterais. Possui como funções:

9.7.1 - Delimitar a área onde uma falta passível de tiro livre direto causará uma penalidade máxima;

9.7.2 - Delimitar a área que a bola deverá transpor na cobrança de um tiro de meta para que efetivamente entre em jogo;

9.7.3 - Delimitar a área vetada a quaisquer botões, exceto o batedor, em cobranças de penalidades máximas;

9.7.4 - Marcar a área limite de posicionamento do goleiro após seu acionamento ou quando das saídas de bola ao centro.

9.8 - PEQUENA ÁREA ou ÁREA DO GOLEIRO - Área retangular menor que a Grande Área e nela contida, também situada no centro de cada uma das extremidades do campo de jogo. É também delimitada por uma reta paralela à linha de fundo, cujas extremidades são unidas às linhas de fundo por duas retas paralelas às linhas laterais. Possui como funções:

9.8.1 - Delimitar o espaço no qual a bola será de posse do goleiro;

9.8.2 - Delimitar a área onde o goleiro poderá ser posicionado para defesa de chute a gol;

9.8.3 - Delimitar a região onde a bola deverá ser posicionada para a cobrança de tiro de meta;

9.8.4 - Delimitar a área vetada a botões atacantes quando do chute a gol dessa Pequena Área em questão.

9.9 - MARCA PENAL - Marca situada em cada uma das Áreas Penais, centralizadas em relação às laterais, e no ponto médio da distância entre as linhas paralelas da Área Penal e da Pequena Área. Sua função é indicar o local onde a bola deverá ser posicionada na cobrança de uma penalidade máxima;

9.10 - MEIA-LUA - Tendo como referência um círculo de mesmo raio do Grande Círculo, com centro na Marca Penal, a Meia-Lua é a área externa, desse círculo, a cada uma das duas Áreas Penais. Sua função é indicar a área vetada, além da Área Penal, a quaisquer botões, exceto o batedor, em cobranças de penalidades máximas;

9.11 - LINHAS DE DEMARCAÇÃO DA DEFESA - Marcações paralelas, distantes 240 mm da Linha Central. Sua função é determinar a posição limite dos botões defensores nas saídas de jogo com bola ao centro;

9.12 - LINHA DE DEMARCAÇÃO DOS BOTÕES DAS PONTAS - Marcações paralelas, distantes 40 mm da Linha Central. Sua função é determinar a posição dos botões das pontas nas saídas de jogo com bola ao centro.



Marcações do Campo de Jogo - Figura Ilustrativa

Art. 10. A mesa oficial de Futebol de Mesa poderá ter as seguintes dimensões:

Item	Descrição	Medidas em Milímetros		
		Mínima	Máxima	Ideal
1	Mesa de Jogo	-x-	-x-	-x-
	Comprimento	1.660	2.300	1.830
	Largura	1.160	1.350	1.200
	Altura da mesa sobre os cavaletes	750	850	780
2	Campo de Jogo	-x-	-x-	-x-
	Comprimento	1.500	1.800	1.670
	Largura	1.000	1.150	1.040
3	Grande Área	250 x 500	350 x 600	300 x 600
4	Pequena Área	90 x 260	130 x 330	110 x 300

5	Círculo Central	Raio = 160	Raio = 160	Raio = 160
6	Meia-lua	Raio = 160	Raio = 160	Raio = 160
7	Marca do Escanteio	Raio = 30	Raio = 30	Raio = 30
8	Marca Penal (distância até Gol)	170	240	205
9	Pista Lateral	80	100	80
10	Pista de Fundo	80	250	100
11	Linha Demarcatória	0,5	3,0	1,5
12	Centro de Campo e Marca Penal	Raio = 1	Raio = 5	Raio = 5
13	Demarcação da Defesa	240	240	240
14	Demarcação dos Pontas	40	40	40
15	Altura da proteção do alambrado	10	40	20

CAPÍTULO IV DAS TRAVES

Art. 11. Chamam-se **TRAVES, METAS** ou **BALIZAS** os conjuntos compostos por dois postes verticais e um travessão horizontal, unidos nas extremidades superiores por sistema de colagem, encaixe, contínuo ou similar. Sua função é delimitar o espaço por onde a bola deverá passar para que seja assinalado o gol.

11.1 - Podem ser feitas de arame, chapa estampada, madeira, plástico ou similar, desde que aprovado pelo Departamento Técnico da Federação responsável. São obrigatoriamente brancas, sendo vedada a utilização de traves de outras cores;

11.2 - Na parte posterior das traves ficam presas as **REDES**. Sua função é reter as bolas que adentrarem a meta e facilitar a percepção do gol assinalado. Devem ser confeccionadas de algum tecido que permita perfeita visualização através dele, preferencialmente branco ou de cor clara;

11.3 - As traves podem ter, em sua parte posterior, equipamentos auxiliares que busquem melhorar a sustentação, fixação de redes e/ou estética. Podem ainda ter outros sistemas ou equipamentos que venham a melhorar sua finalidade;

11.4 - Os postes e travessão das traves podem ter formato oval, roliço ou prismático, desde que suas larguras não excedam 5 mm, nem sejam inferiores a 1,5 mm;

11.5 - A medida interna entre os postes da trave é de 125 mm de comprimento, sendo a altura 50 mm, medida da superfície da mesa até a parte inferior do travessão;

11.6 - As traves devem ser afixadas centralizadas em ambas as linhas de fundo e com os postes sobre estas;

11.7 - As traves podem ser afixadas à mesa via encaixes, parafusos ou fita colante;

11.8 - Não é permitido o deslocamento ou retirada intencional das traves, incluindo peças de fixação, para se efetuar uma jogada.

CAPÍTULO V

DA BOLA DE JOGO

Art. 12. Chama-se **BOLA DE JOGO** a esfera cuja posse é disputada na mesa de jogo, pelos botonistas.

12.1 - A bola é esférica, com diâmetro de 10 mm e o peso pode variar entre 0,15 e 0,25 gramas. Há uma tolerância de +/- 0,2 mm quanto ao diâmetro da bola;

12.2 - É de total responsabilidade da CBFM, por intermédio da Vice-Presidência da modalidade 12 toques, definir o tipo de bola que será utilizada por todas as Federações no início de cada temporada. As Federações Estaduais devem utilizar a mesma bola, podendo variar suas cores em cada Federação; devem ser evitadas bolas da mesma cor da mesa de jogo;

12.3 - Quando a bola apresentar qualquer sujeira que esteja prejudicando seu comportamento normal, o jogador pode solicitar ao adversário permissão para limpá-la, retornando-a em seguida para o exato local onde se encontrava, prosseguindo o lance;

12.4 - Caso um dos jogadores solicite a substituição da bola, o adversário deve ser consultado. Não havendo concordância, o árbitro poderá decidir pela substituição ou não. Na ausência de árbitro, o Representante da Entidade responsável pelo evento decidirá.

CAPÍTULO VI

DA PALHETA

Art. 13. Chama-se **PALHETA, BATEDEIRA, TACADEIRA** ou **FICHA** o objeto que o jogador utiliza para acionar seus botões. Pode ser feita de qualquer material e ter o formato e dimensões que convierem ao botonista, desde que não prejudiquem a visibilidade das jogadas pelo árbitro, pelo adversário e o bom andamento do jogo.

13.1 - Não é permitido o uso de palhetas com dispositivos eletrônicos;

13.2 - Não é permitido qualquer tipo de palheta que danifique a superfície de jogo da mesa ou que tenha que ser apoiada na superfície da mesa para acionamento do botão ou, ainda, que necessite de manejo que demande mais que os 5 (cinco) segundos regulamentares para o acionamento;

13.3 - Não é permitida qualquer interferência direta da mão do botonista no acionamento do botão, incluindo acionamento com a unha;

13.4 - É livre a utilização de diversas palhetas durante a partida, desde que isto não retarde ou atrapalhe o desenrolar normal do jogo; é proibido deixá-la (s) apoiada (s) sobre a mesa quando a posse de bola for do adversário.

CAPÍTULO VII

DO GOLEIRO

Art. 14. Chama-se **GOLEIRO** o paralelepípedo retangular com o qual o botonista defende sua meta, com o objetivo de impedir a marcação de gols por parte do adversário. O goleiro também pode ser usado como marcador e obstrutor de passagem para botões, desde que obedecidos os demais dispositivos deste regulamento. Possui dimensões de 80 mm de comprimento, 35 mm de altura e 15 mm de espessura, com peso máximo de 60 gramas. Deve ser confeccionado com faces retas e lisas, sem saliências.

14.1 - O goleiro pode ser de qualquer material que não ofereça risco de quebra para os botões (metálico, rochoso, por exemplos) e de acidentes para os botonistas (vidro, por exemplo), desde que seu peso esteja dentro do limite permitido;

14.2 - Deve possuir número, na face anterior ou posterior, com tamanho nunca inferior a 2,5 mm de altura e, obrigatoriamente, diferente dos números dos botões do mesmo time;

14.3 - Cada equipe conta com apenas um goleiro. Ele só poderá ser substituído durante a partida em caso de quebra ou defeito que inviabilize sua utilização;

14.4 - O goleiro poderá ser de qualquer cor ou combinação de cores, sendo permitidos os goleiros com faces translúcidas, sejam incolores ou coloridas;

14.5 - É terminantemente proibida a utilização de material reflexivo (espelhos), como também os "olhos de gato", iluminação e dispositivos eletrônicos;

14.6 - É permitida a incrustação de objetos, emblemas, adornos e números, em qualquer face do goleiro, desde que não altere seu formato, peso e tamanho determinados.

14.6.1 - Só será permitido que objetos sejam inseridos nos goleiros se todas as suas faces permanecerem lisas e o peso se mantiver dentro do limite permitido;

14.6.2 - No caso de adesivos, decalques, pinturas e gravações que tenham até 0,5 mm de espessura, são permitidos apenas nas faces anterior e/ou posterior do goleiro - face de 80x35 mm.

CAPÍTULO VIII

DOS BOTÕES

Art. 15. Chama-se **BOTÃO** cada um dos 10 (dez) discos que cada jogador deve possuir para disputar uma partida de Futebol de Mesa. Sua função é tocar a bola, por meio de acionamento provocado por uma palheta. Em nenhuma hipótese uma partida pode ser iniciada com menos de 10 botões em cada time, sob pena de WO contra o time irregular.

15.1 - São geralmente feitos de acrílico, paladon, galalite ou outro material similar, mas podem ser confeccionados com qualquer material que não provoque danos à mesa ou aos botões do adversário. São vedados os botões que possuam dispositivos eletrônicos;

15.2 - Podem ser de qualquer cor ou conjunto de cores, desde que não possuam bordas (anéis externos) de material espelhado que atrapalhe sua perfeita visualização;

15.3 - Devem ter formato circular, com diâmetro entre 35 mm e 60 mm e altura máxima de 8 mm. Possuem um ângulo em sua borda, chamado de **GRAU** ou **BAINHA**. Sua superfície pode ser plana, curva ou cônica;

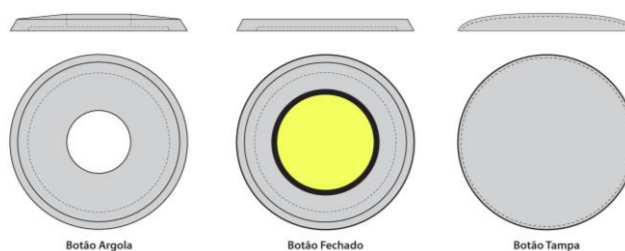
15.4 - Respeitados os itens 15.1 e 15.2, os botões poderão ter diversas formas em sua parte inferior: lisos, com rebaixos, fendas, ângulos e perfis diversos;

15.5 - Basicamente, existem três tipos de botões:

15.5.1 - FECHADOS ou VITRINES são botões como o nome já diz, fechados (sem furo), geralmente com distintivo ou acrílico transparente no centro, ou têm a incrustação de pin metálico (distintivo), mantendo a parte superior lisa;

15.5.2 - ARGOLAS são botões com um furo no centro;

15.5.3 - TAMPAS são botões feitos com tampas de relógios ou similares, lâminas prensadas ou injetadas, geralmente pintados ou adesivados na parte de dentro.



15.6 - Respeitadas as disposições anteriores, um mesmo time pode conter botões de diferentes tamanhos e tipos, pode ainda ter botões de cores diferentes entre si, desde que todos contenham um **escudo ou logo** em comum, que pode variar o tamanho e a cor, mas não o modelo (desenho/design), que os identifique como equipe e, logicamente, com números diferentes (de mesma cor ou não). Entende-se por escudo ou logo algum desenho com tamanho mínimo de 2,5 mm de largura e de comprimento e que tenha alguma representatividade; não é permitido, portanto, colocar ao invés do escudo ou logo um sinal qualquer como um asterisco, um ponto ou similares;

15.7 - Botões da mesma equipe devem estar identificados com números diferentes entre si, com tamanhos mínimos de 2,5 mm e que se destaquem nos botões. Botões iguais entre si (mesmo tipo e cor) precisam ter números diferentes e de mesma cor e, nesse caso, os números podem ser a única decoração dos botões; mas nesse caso, se além da numeração houver alguma outra decoração, também precisam de um escudo ou logo do mesmo modelo (desenho/design) em comum;

15.8 - Quando ambos os botonistas se apresentarem com botões idênticos ou de difícil diferenciação, é recomendável que um dos atletas, espontaneamente, troque o time. Porém, se ambos permanecerem com o desejo de continuar com a equipe, a comissão organizadora do evento realizará um sorteio para definir quem deve substituir o time. Caso o botonista sorteado não possua outro time no momento, deverá providenciar alguma diferenciação nos botões em um prazo estipulado pela organização ou árbitro, sob pena de perda dos pontos (WO). No caso de times com botões de diferentes cores, se houver botões com difícil diferenciação, é de responsabilidade do botonista do time não homogêneo substituí-los por outros de fácil diferenciação.

Art. 16. Cada botonista poderá substituir no máximo três botões, NOS INTERVALOS das partidas, desde que os botões substitutos possuam numeração distinta dos botões do mesmo

time que permanecerem na mesa de jogo e do goleiro. Somente em caso de dano, que inviabilize o botão continuar jogando, a substituição poderá ser feita no decorrer do jogo, independente de substituições anteriores.

CAPÍTULO IX

DA DURAÇÃO DA PARTIDA

Art. 17. Cada partida tem duração total de **20** (vinte) **minutos**, divididos em dois períodos de 10 (dez) minutos, com intervalo obrigatório entre os tempos para a troca de lado entre os times.

17.1 - O tempo será controlado por um cronômetro ou equivalente que dispare um alarme ao fim do tempo regulamentar. Em caso de falha do sistema, a mesa controladora verificará o tempo de forma manual e apitará o fim do período.

Art. 18. O árbitro, ou a mesa controladora, fará acréscimos de tempo por eventuais paralisações em qualquer momento do jogo, sempre que necessário, para cumprir os 10 (dez) minutos efetivos de jogo.

18.1 - Sempre que houver a necessidade de acréscimos ou prorrogação o árbitro ou a mesa controladora deve comunicar imediatamente aos participantes;

18.2 - Nenhuma prorrogação poderá ser inferior a 30 (trinta) segundos;

18.3 - Todo acréscimo deverá ser cumprido no mesmo tempo (período) da ocorrência. Não são permitidos acréscimos no segundo tempo quando forem referentes a eventos ocorridos na primeira etapa;

18.4 - Alguns torneios podem exigir prorrogações para desempate, caso estejam previstas em regulamento.

Art. 19. Quando os 10 (dez) minutos regulamentares forem excedidos por falha no sistema de marcação de tempo, a fase em questão será considerada finalizada no momento em que se perceber a falha. Independentemente do tempo excedente, todas as ocorrências técnicas e disciplinares do jogo serão normalmente consideradas.

CAPÍTULO X

DO POSICIONAMENTO INICIAL E SAÍDA DE JOGO

Art. 20. A saída de bola no primeiro tempo caberá a um dos jogadores, por sorteio, cabendo automaticamente a saída do tempo complementar ao adversário.

Art. 21. Em toda **saída** com bola ao centro de campo, inícios de fases do jogo ou após a marcação de gols, os botões deverão ter o seguinte posicionamento obrigatório:

21.1 - Ataque do time que detém a posse de bola:

21.1.1 - Dois ponteiros posicionados em seu campo de defesa, tangenciando a Linha Lateral e a Linha de Demarcação dos Pontas (4 cm da Linha Central);

21.1.2 - Três botões posicionados em seu campo de defesa, completamente dentro do Círculo Central. Devem estar posicionados lado a lado, podendo estar desalinhados. Necessariamente será o botão do meio, entre os três, que fará o primeiro toque na bola e somente este poderá tocar a Linha Central, desde que não ultrapasse ao campo adversário. Os outros botões não podem tocar qualquer linha divisória.

21.2 - Ataque do time defensor:

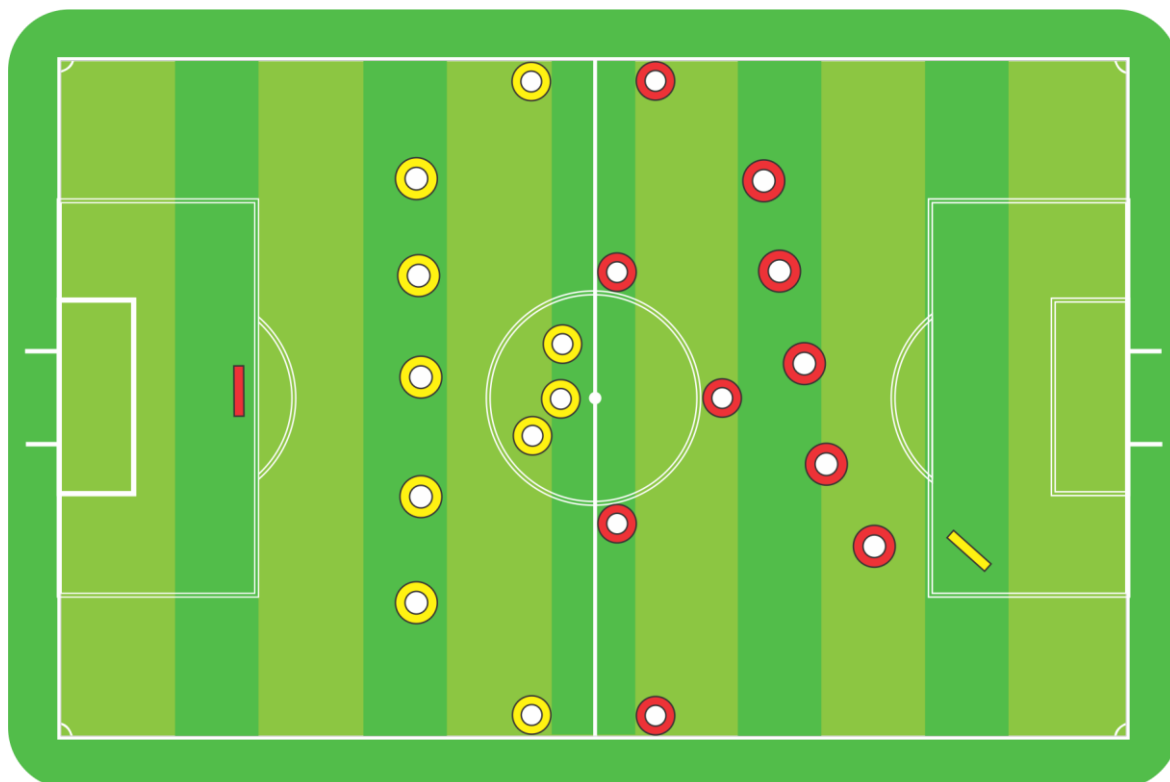
21.2.1 - Dois ponteiros posicionados em seu campo de defesa, tangenciando a Linha Lateral e a Linha de Demarcação dos Pontas (4 cm da Linha Central);

21.2.2 - Dois botões tangenciando externamente as Linhas do Círculo Central e juntos à Linha Central, um de cada lado de seu campo de defesa;

21.2.3 - Um botão posicionado centralizado, em seu campo de defesa, tangenciando externamente a Linha do Círculo Central. O centro desse botão deve estar alinhado com a reta imaginária entre a Marca Central e a Marca Penal.

21.3 - Os 5 (cinco) botões restantes de cada time podem ser posicionados da forma que os atletas preferirem, inclusive nas grandes áreas, desde que estejam atrás da Linha de Demarcação da Defesa (distância mínima de 24 cm da Linha Central) e respeitem a distância mínima obrigatória de 8 (oito) cm entre si e entre botões e goleiro. Não é permitido o posicionamento dos botões fora do campo de jogo, nas pistas laterais e de fundo, ou tocando tais linhas;

21.4 - Os goleiros devem ser posicionados dentro dos limites da grande área, mantendo a distância mínima regulamentar de 8 (oito) cm em relação aos botões;



21.5 - Em todo início ou reinício de jogo, os botões e goleiros devem respeitar as especificações do Art. 21. Caso existam botões mal posicionados, deverão ser reposicionados;

21.6 - Em caso de reincidência, após advertência feita pelo adversário em lance anterior, os botões mal posicionados serão retirados para a pista lateral mais próxima, junto à linha central. Caso essa movimentação seja considerada prejudicial por parte do beneficiado, ele pode posicionar o botão do infrator na lateral oposta. Essa retirada é questão de direito indiscutível e inquestionável.

Art. 22. Nas saídas do centro de campo o botão escolhido deve fazer a bola movimentar-se um mínimo visível que seja, em direção ao campo adversário. Caso isso não ocorra, o botonista terá direito a mais duas tentativas, sendo que para todas elas, inclusive a primeira, será contado um acionamento. Considerando que não consiga colocar a bola em jogo após três tentativas, será marcada reversão da saída em favor do adversário. Se acontecer de não mover a bola e atingir um ou mais botões do adversário, será recomposta a defesa adversária e o botonista dará nova saída, tendo apenas mais três toques coletivos. Se na segunda tentativa de dar a saída ocorrer novamente de não mover a bola, terá apenas mais dois toques coletivos na próxima tentativa. Se o botão encarregado da saída, após tocar a bola, atingir direta ou indiretamente algum componente adversário (botão ou goleiro), sua equipe terá redução do número de toques disponíveis, como em um lance qualquer (Art. 29).

22.1 - O primeiro toque da saída com bola ao centro é obrigatoriamente efetuado pelo botão do meio em relação às linhas laterais, no círculo central. O acionamento seguinte, obrigatoriamente, deverá ser feito com um dos dois outros botões que se encontram no grande círculo. Se o jogador não efetuar o primeiro toque com o botão do meio (Item 21.1.2), ou no caso dos dois demais botões estarem incorretamente posicionados, ou ainda se o segundo toque não for feito com um dos outros dois botões, será reversão, com a saída de bola ao centro passando para o adversário;

22.2 - Nas saídas com bola ao centro de campo, no primeiro toque, efetuado com o botão do meio, a bola não poderá deixar o grande círculo, sendo que a linha de sua demarcação pertence a ele. Se após o primeiro toque a bola sair do grande círculo, haverá reversão de posse de bola, a equipe contrária deverá prosseguir a jogada, iniciando sua contagem de toques;

22.3 - Na saída com bola ao centro de campo, o chute a gol só será possível a partir do terceiro toque, com a bola fora do círculo central e no campo de ataque. Se a bola, a partir do segundo toque, sair do grande círculo e retornar a ele, estando no campo de ataque do pretendente, o chute a gol poderá ser efetuado. Caso o adversário passe a ter direito à posse, também não poderá chutar a gol se a bola ainda não tiver saído do grande círculo;

22.4 - Mesmo que ocorra uma falta passível de tiro livre direto, este não poderá ser executado a gol se a bola ainda não saiu do grande círculo, transformando-se, então, em tiro livre indireto cobrado onde ocorreu a falta.

Art. 23. Só é permitida a arrumação geral dos botões quando das saídas com bola ao centro de campo, saídas de tempo (1º ou 2º) ou saídas após gol. Tal arrumação não deverá exceder 10 (dez) segundos.

Art. 24. Ao final da arrumação geral dos botões e goleiros, em cada saída de bola ao centro, é **prerrogativa do jogador responsável pela saída** o posicionamento final de sua defesa e de seus três botões no Círculo Central, em função do posicionamento final da defesa adversária.

CAPÍTULO XI

DO ACIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DE BOTÕES E GOLEIROS

Art. 25. Chama-se acionamento ou toque de um botão o ato de fazê-lo mover-se mediante a colocação da palheta sobre ele, pressionando-o contra a superfície da mesa de jogo. O botonista que detém a posse de bola tem até 5 (cinco) segundos entre um acionamento e outro e a bola deve estar parada quando da realização do acionamento.

25.1 - Considera-se acionado ou toque concluído quando após ter-se colocado a palheta sobre o botão, ele se mover um mínimo visível que seja. Não é considerado toque quando a palheta apenas toca o botão sem que ele se mova, podendo o botonista voltar a palhetar esse botão ou outro qualquer normalmente; caso ao palhetar o botão, ele se desloque para trás, será considerado furada, devendo o botonista retirar a palheta do botão e a posse de bola passa ao adversário.

Art. 26. Estando um jogador com a posse de bola, terá direito a um limite coletivo de 12 (doze) toques. Se após o 11º (décimo primeiro) toque o referido jogador não tem condições legais ou técnicas de chute a gol, terá direito a dar o 12º (décimo segundo) toque, após o que será cobrado, contra si, tiro livre indireto (vide Do Tiro Livre Indireto). O mesmo acontece se o número de toques coletivos foi reduzido para três (Art. 29).

Art. 27. Cada botão, obedecido o limite coletivo de 12 (doze) toques, terá direito a 3 (três) toques ou acionamentos consecutivos.

27.1 - Para que sejam reiniciados ou “zerados” os toques individuais de um botão, é necessário que outro botão, do mesmo time ou adversário, toque a bola após acionamento. O fato de a bola ter tocado em outro botão da mesma equipe ou adversário, e até mesmo ter voltado ao botão em questão, ou outro do mesmo time, não dará direito ao reinício da contagem individual de toques. Também não são “zerados” os toques individuais de um botão se com ele é “cavado” lateral, escanteio ou tiro de meta. Neste caso, outro componente do mesmo time deve ser usado para a cobrança, sob pena de tiro livre indireto contra o infrator, com a bola colocada sobre a linha lateral, se lateral cobrado com o botão de toques excedentes, ou sobre a linha de fundo, se escanteio ou tiro de meta cobrado com o botão de toques excedentes, o mais próximo possível da infração;

27.2 – Após um chute a gol, se a bola permanecer no campo de jogo e o adversário “furar” em seguida, o botonista que efetuou o chute recupera o direito aos doze toques coletivos, assim como aos três toques individuais de todos os seus botões.

Art. 28. A contagem dos toques coletivos pelo botonista que estiver fazendo as jogadas é **OBRIGATÓRIA** e deve ser feita em **tom de voz perfeitamente audível** pelo adversário. Se a partida contar com árbitro, a esse caberá a fiscalização das contagens. O jogador que se recusar a fazer a contagem em voz audível, após advertência, será passível de exclusão da partida com conseqüente perda dos pontos, como se houvesse se recusado a jogá-la.

Art. 29. Quando, após tocar a bola, inclusive nas reposições de bola em jogo, um botão deslocar o goleiro ou um ou mais botões adversários, ou fizer com que um outro botão de sua equipe desloque o goleiro ou um ou mais botões adversários, inclusive no caso de bola prensada contra um botão ou goleiro adversários, mesmo que apenas a bola tenha provocado tal deslocamento, sem ter havido choque direto entre os botões ou entre botão e goleiro, o botonista perderá o direito ao limite de 12 (doze) toques coletivos, passando a ter mais três acionamentos apenas. Claro que se tal fato ocorrer a partir do 10º (décimo) toque ele terá apenas os toques restantes (dois ou um, conforme seja), nunca excedendo o limite de doze toques.

Art. 30. Quando a bola for entregue de "presente" ao oponente, de forma voluntária ou não, a posse de bola de quem a recebeu só se caracteriza efetivamente quando um botão desse time, por acionamento, tocar a bola; caso não toque a bola, a contagem coletiva de toques continua para o botonista que entregou a bola, de onde parou anteriormente.

Art. 31. Caso a bola venha a parar sobre um botão ou dentro do furo de botão tipo argola, o jogador só poderá acionar aquele botão e nenhum outro mais, tendo direito apenas aos toques restantes daquele botão, respeitando o limite coletivo de toques, para tirar a bola dali. É permitido chute a gol com a bola sobre o botão ou dentro do furo, desde que haja condições legais para tal.

Art. 32. Os botões, mediante acionamentos e choques legais entre si, podem adquirir posições irregulares, devendo ser removidos:

32.1 - Para que seja colocado a 0,5 cm do alambrado, do ponto em que eventualmente tenha batido ou por onde tenha caído da mesa de jogo em virtude de seu acionamento ou de ter sofrido impacto de outro botão;

32.2 - Para que seja colocado sobre sua base quando, em virtude de jogada, tiver ficado virado ou noutra posição que não a sua correta;

32.3 - Para que seja retirado de cima de outro botão sobre o qual tenha ficado em decorrência de jogada. O deslocamento se fará sobre o eixo que une o centro de ambos, no sentido contrário ao da parte descoberta do botão de baixo, ficando os botões envolvidos a uma distância de 0,5 cm um do outro;

32.4 - Para que seja removido dos apetrechos de fixação da trave ou fora desta, quando ficar sob a baliza. A remoção se fará para uma distância de 0,5 cm dos apetrechos ou da trave, no sentido inverso ao que tenha tomado para lá se encontrar, caso tenha se colocado sob a baliza;

32.5 - Para ser retirado de dentro da meta se lá tiver ficado em decorrência de jogada. A remoção se fará para a pista de fundo, qualquer dos dois lados, a 0,5 cm dos

apetrechos de fixação das traves. Não serão tirados botões que ficarem sobre a linha de gol até que seja pedido chute contra esse gol.

Art. 33. Botão que se encontre total ou parcialmente nas pistas laterais ou de fundo, por qualquer motivo, seja por acionamento, impacto de outro botão, punição, queda da mesa de jogo ou toque no alambrado, está apto a participar do jogo a qualquer momento.

Art. 34. O Botonista poderá mover seu goleiro, no desenrolar do jogo, nas seguintes situações:

34.1 - Quando o adversário anunciar que vai chutar a gol, o goleiro pode ser arrumado, sempre dentro dos limites da pequena área, sendo que a linha de gol não pode aparecer total ou parcialmente à frente de qualquer parte do goleiro; o goleiro pode ficar fora da pequena área, nos limites da grande área, desde que não seja modificada sua posição quando do anúncio de chute a gol, exceto em caso de tiro livre direto cobrado pelo oponente, quando deverá ser arrumado dentro dos limites da pequena área. O goleiro não terá que manter distância mínima em relação a nenhum botão quando colocado dentro de sua pequena área para defender chute a gol;

34.2 - Para jogar, movendo a bola, mediante 1 (um), 2 (dois) ou 3 (três) acionamentos, valendo 1 (um) toque para a contagem coletiva, efetuados pelo botonista pegando o goleiro com a mão e levando de encontro à bola qualquer das faces laterais, frontal ou posterior, não precisando deslizar sobre a mesa, podendo ser levantado, desde que a bola não seja rolada embaixo dele ou seja empurrada. Após tais acionamentos, o jogador deverá posicionar seu goleiro dentro dos limites da área penal (grande área), observada a regra da distância mínima (8 cm) entre ele e os botões do mesmo time e adversários. Tal uso do goleiro pode ocorrer nas seguintes situações:

34.2.1 - Quando a bola parar dentro dos limites da pequena área, fato que significa posse de bola para o time ao qual pertence o goleiro, que será o único que poderá movê-la, desde que haja acionamentos a executar dentro da contagem coletiva. Se a bola estiver dentro do furo, sob ou sobre um botão, quando parar dentro dos limites da pequena área, o botão será afastado e o goleiro jogará normalmente, sendo o botão recolocado na posição de origem após o acionamento;

34.2.2 - Sempre que a bola tocar por último no goleiro e ficar nos limites de sua grande área. Nesse caso a bola também poderá ser movimentada por um botão de sua equipe, desde que não esteja nos limites da pequena área. Atente-se para o seguinte fato: o botonista chuta a gol, a bola, sem sair do campo, retorna, bate por último no goleiro do time que efetuou o chute e permanece nos limites da grande área, fora da pequena área. Ao tentar recuperar a bola, o adversário fura. Nesse caso, o goleiro não pode ser usado para acionamento, uma vez que o último lance em questão foi a furada do adversário e não o toque da bola no goleiro;

34.2.3 - Após um chute a gol efetuado pelo adversário, ficando a bola dentro dos limites da grande área do goleiro que recebeu o chute, independente de em que bateu depois do chute. A bola também poderá ser movimentada por um botão de sua equipe, desde que não esteja nos limites da pequena área.

34.3 - Para, por meio de um único acionamento, executar tiro de meta ou tiro livre indireto dentro dos limites da grande área. Em ambos os casos, há a opção de utilizar um

botão para tais cobranças. Após tal acionamento, o botonista deverá posicionar seu goleiro dentro dos limites da área penal (grande área), observada a regra da distância mínima (8 cm) entre ele e os botões do mesmo time e adversários;

34.4 - Para ser deslocado, sempre ficando dentro dos limites da pequena área após tal movimento, uma vez somente, durante cada posse de bola, sem que seja contado toque para a contagem coletiva do botonista executante, não havendo necessidade de ser mantida a distância mínima de 8 (oito) cm entre o goleiro e qualquer botão, adversário ou não, depois de efetuado tal deslocamento;

34.5 - Para ser recolocado na posição em que se encontrava antes de um lance (acionamento) que o deixou em situação irregular: caído, inclinado, sobre um ou mais botões, com a linha de gol aparecendo total ou parcialmente à frente de qualquer parte do goleiro, fora da área penal, total ou parcialmente sobre a bola; no caso de um botão, adversário ou não, após um lance legal, derrubar ou deixar o goleiro inclinado, ocupando a posição onde tal goleiro seria recolocado, o goleiro deve ser posicionado o mais próximo possível do local onde se encontrava antes do lance e a 0,5 (meio) cm do botão em questão, que não será movido;

34.6 - Quando houver necessidade de aferição de distância entre botões. O botonista poderá pegar seu goleiro e fazer a medição ou solicitar ao adversário que o faça com o goleiro dele. Após a aferição, o goleiro deve retornar à posição de origem.

Art. 35. O goleiro só poderá ser colocado sobre a mesa por meio do contato de uma de suas faces de medidas 15 (quinze) x 80 (oitenta) mm, não importando qual das duas.

Art. 36. Se ao arrumar ou jogar com o goleiro, um botonista, involuntariamente, esbarrar em um botão seu ou do adversário, o botão deslocado involuntariamente deverá ser recolocado em seu lugar anterior, e segue o jogo.

Art. 37. Quando uma bola estacionar na área do goleiro e ficar entre dois ou mais botões ou sobre a linha de gol com qualquer botão à frente, o botonista que for acionar o goleiro poderá efetuar a remoção de um único botão seu ou do adversário e terminado o acionamento com o goleiro, conjunto de até 3 (três) toques, recolocará o botão no local de origem.

Art. 38. Durante o acionamento com o goleiro, ele pode ser manuseado fora dos limites da grande área, desde que a bola esteja dentro de tais limites.

CAPÍTULO XII

DA POSSE DE BOLA

Art. 39. Chama-se posse de bola o direito que um botonista tem para executar acionamentos com os botões ou goleiro de sua equipe.

Art. 40. Um jogador perderá a posse de bola sempre que:

40.1 - Chutar a gol;

40.2 - Couber ao botonista adversário qualquer reposição de bola em jogo: saída com bola ao centro, cobranças de falta, lateral, escanteio ou tiro de meta;

40.3 - A bola, acionada de forma legal por um jogador, tocar por último em um botão ou goleiro do time do adversário e permanecer dentro do campo de jogo, exceção feita à área do goleiro do botonista que efetuou o acionamento, desde que este ainda tenha toques a executar;

40.4 - Quando cometer uma "furada" ou tiver seu limite de toques esgotado;

40.5 - A bola, que esteja em jogo, estacionar nos limites da pequena área do botonista adversário.

Art. 41. Se após um acionamento qualquer efetuado por um botonista, exceto chute a gol, ocorrer tiro de meta, lateral ou escanteio a favor dele, a posse de bola continua com o jogador que acionou o botão, que terá apenas o restante dos toques disponíveis dentro do seu limite coletivo (doze ou três). Se o limite coletivo estiver esgotado, a reposição de bola será do adversário, sendo que tiro de meta se transforma em escanteio e vice-versa.

Art. 42. A posse de bola, quando esta estiver encostada em 2 (dois) botões adversários entre si, caberá a quem tiver provocado a situação, isto é, tiver efetuado o último acionamento antes da bola parar naquela posição, só podendo acionar o botão envolvido. Se não tiver mais toques, individuais ou coletivos, será cobrado tiro livre indireto contra o causador da situação, com a bola no local em que se encontra.

Art. 43. A posse de bola, quando esta estiver encostada em um botão e um goleiro adversários entre si, desde que o goleiro esteja fora da pequena área e dentro da grande área, caberá a quem tiver provocado a situação, isto é, tiver efetuado o último acionamento antes da bola parar naquela posição, só podendo acionar o botão ou goleiro envolvido, conforme de quem seja a posse de bola. Caso não tenha mais toques, individuais ou coletivos, será cobrado tiro livre indireto contra o causador da situação, com a bola no local em que se encontra. Caso a bola "dividida" esteja fora da área penal, será sempre do botonista atacante, que continuará jogando, devendo o goleiro obrigatoriamente ser recolocado em sua primitiva posição antes do lance; se contudo, o goleiro estava fora da área penal, total ou parcialmente, por descuido de seu jogador, antes do lance que provocou a situação em questão, será marcado tiro livre direto contra sua equipe, com a bola colocada no local em que se encontra.

Art. 44. Se a bola tocar acidentalmente no árbitro ou em algum instrumento por ele portado, permanecendo dentro dos limites do campo de jogo, continuar-se-á a jogar como se nele não houvesse batido.

Art. 45. Sendo a posse de bola do adversário, o botonista deve manter-se **sempre** posicionado atrás de sua meta, sem tocar a mesa, assim como não pode deixar apoiado sobre a mesa qualquer item, como palhetas, flanelas, ceras ou similares.

CAPÍTULO XIII

DA "FURADA"

Art. 46. Chama-se FURADA o fato de um botão acionado deixar de tocar a bola, fato esse que passará a posse de bola para o adversário. No caso de a furada ocorrer em um chute a gol, tal adversário poderá optar por tiro livre indireto com a bola no local onde estiver.

46.1 - Um botão acionado que se encostar à bola, sem fazê-la mover, um mínimo visível que seja, terá cometido uma "furada" de bola.

Art. 47. Sempre que um botão acionado tocar em um outro botão de sua equipe ou em seu goleiro e tocar a bola em seguida, a posse passará a pertencer ao adversário que dará sequência normal à jogada, como se tivesse havido uma "furada", caso a bola permaneça no campo de jogo, independente de em que tocar por último; nessa mesma circunstância, as seguintes situações poderão ocorrer e as respectivas resoluções serão tomadas, não importando em que a bola toque por último:

47.1 - A bola sair pela linha lateral: será cobrado lateral pelo adversário;

47.2 - A bola sair pela linha de fundo do adversário, inclusive entrar no gol, tendo ou não sido solicitado chute a gol: será cobrado tiro de meta por ele;

47.3 - A bola sair pela linha de fundo do botonista que, por acionamento, promoveu o fato em questão: será cobrado escanteio pelo adversário;

47.4 - A bola entrar no gol do botonista que cometeu a "furada": será marcado gol para o adversário, como em um gol contra qualquer;

47.5 - A bola ficar na pequena área do adversário: a posse de bola será do goleiro adversário;

47.6 - A bola ficar na pequena área do botonista que promoveu o fato em questão: será marcado tiro livre indireto a favor do adversário; para a cobrança, a bola será colocada sobre a linha horizontal (paralela à linha de fundo) da pequena área, no local que corresponde à projeção vertical do ponto em que ela parou.

Art. 48. Toda furada será contada como um acionamento e o fato do adversário também furar em seguida não dará direito ao recomeço de contagem do limite coletivo de 12 (doze) ou 3 (três) toques, conforme seja o caso, nem do limite individual de 3 (três) toques do botão, mas tão somente à continuação da contagem dos toques restantes. Se após a furada, o adversário, por acionamento, tocar a bola e voltar a perder a posse em seguida, aí sim haverá recomeço de contagem coletiva e individual do botão para o jogador que furou inicialmente.

Art. 49. Havendo furada no último toque, 12º ou 3º, conforme seja, ou no chute a gol em qualquer toque, será concedido tiro livre indireto a favor da equipe contrária, cobrado com a bola onde está, que poderá optar por cobrá-lo ou continuar a jogada normalmente.

CAPÍTULO XIV

DA BOLA DE JOGO E LINHAS DEMARCATÓRIAS

Art. 50. Para efeito de definição de bola além das linhas limítrofes do campo de jogo, considerar-se-á apenas o ponto de apoio da bola, que é aquele determinado pela parte da bola em contato com a superfície da mesa; tal ponto de apoio deverá ultrapassar totalmente a linha em questão, não necessitando que toda a bola o faça. Lembre-se que toda linha faz parte da área que ela delimita e se a bola estiver apoiada sobre a linha, estará dentro desta área ou do campo de jogo, conforme o caso, salvo se houver saído de campo e retornado. No caso dos botões, é suficiente que estejam tocando uma referida linha para que se considere como estando dentro da área que tal linha delimita.

CAPÍTULO XV

DO LATERAL

Art. 51. Chama-se Lateral a saída de bola do campo de jogo por qualquer uma das duas linhas laterais. Será cobrado pelo botonista adversário da equipe que tocou a bola para fora por acionamento e/ou tendo a bola tocado por último em botão ou goleiro desse time. Será ainda cobrado lateral contra a equipe executante de um lance qualquer em que a bola saia pela lateral e a posse de bola não mais pertença a ela (chute a gol, último toque dos doze ou três...), independente de em que a bola tocou antes de sair.

Art. 52. A cobrança de Lateral será feita sempre mediante o acionamento de um botão. Ambos, botão e bola, deverão estar fora do campo de jogo, sob pena de reversão da cobrança que, então, pertencerá à equipe contrária. A bola deve ser colocada para a cobrança na pista lateral, em qualquer ponto da projeção, perpendicular à linha lateral, do ponto por onde a bola saiu.

Art. 53. Apenas o botão escolhido para a cobrança poderá ser movido de lugar. Se, contudo, a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança do lateral, houver botão ou botões, sejam do mesmo time ou adversários, poderão, a critério do jogador que for cobrar o lateral, ser retirados até a distância de 8 cm, arrastando-se o botão ou botões em qualquer direção, dentro do campo de jogo, podendo nesta trajetória arrastar botões que porventura se encontrem no caminho.

Art. 54. A bola, na cobrança de um Lateral, só estará em jogo depois de adentrar o campo de jogo.

Art. 55. A equipe encarregada tem direito a três tentativas para repor a bola em jogo. Caso não consiga, será determinada reversão da cobrança em favor da equipe contrária. Cada tentativa significa um toque para a contagem coletiva.

Art. 56. A cobrança de Lateral não pode ser um chute a gol.

CAPÍTULO XVI

DO TIRO DE META

Art. 57. Chama-se Tiro de Meta a reposição da bola em jogo tendo esta saído pela linha de fundo e cuja cobrança seja a favor da equipe que defende a parte do campo por onde a bola saiu, ou seja, tendo tocado por último em botão ou goleiro do time que ataca para esse lado do campo de jogo ou após lance em que a equipe atacante perca a posse de bola (por exemplo: chute a gol, último toque coletivo), independente de em que tocou por último antes de sair.

Art. 58. O Tiro de Meta será cobrado, pela equipe de direito, em qualquer parte dentro dos limites da pequena área, independente do lado pelo qual a bola tenha saído. Toda bola sobre a linha da pequena área estará dentro dessa área, portanto, também em posição correta para cobrança.

Art. 59. Em toda cobrança de Tiro de Meta, a bola deverá deixar a área penal para entrar em jogo. Se não sair, terá o jogador mais duas tentativas de direito e caso também falhem, será determinado escanteio contra sua equipe, uma vez que reversão de tiro de meta é escanteio, podendo o jogador beneficiado escolher o lado para a cobrança. Cada tentativa valerá um toque para a contagem coletiva.

Art. 60. O Tiro de Meta poderá ser cobrado com um botão ou com o goleiro da equipe a quem couber a cobrança, mediante um só acionamento. Se a cobrança tiver sido feita com o goleiro, o técnico, após ter feito o único acionamento com ele, poderá colocá-lo em qualquer parte de sua área penal, respeitadas as distâncias regulamentares para os botões de seu time e adversários.

Art. 61. Eventuais botões, adversários ou não, que se encontrem a menos de 8 (oito) cm da bola colocada para a cobrança, poderão ser afastados até oito centímetros, em qualquer direção dentro do campo de jogo.

Art. 62. Só haverá possibilidade de gol contra na cobrança de um Tiro de Meta se a bola tiver saído da área e retornado à própria meta.

Art. 63. A cobrança de Tiro de Meta com a bola colocada fora da pequena área determinará reversão de cobrança e conseqüentemente escanteio para a equipe contrária.

CAPÍTULO XVII

DO ESCANTEIO

Art. 64. Chama-se Escanteio, Tiro de Canto ou Corner a situação em que a bola sai pela linha de fundo e cujo direito de reposição seja da equipe atacante, ou seja, a bola tocou por último em botão ou goleiro do time que defende esse lado do campo por onde a bola saiu, desde que não seja após lance em que a equipe atacante perca a posse de bola, independente de em que tocou por último antes de sair.

Art.65. O Escanteio, que é um tiro livre direto, será cobrado com a bola dentro do quarto de círculo do lado por onde tenha saído, sendo que se há dúvida quanto ao lado de saída da bola, pode-se escolher uma das duas áreas de corner, por um botão obrigatoriamente posicionado fora de campo, sob pena de reversão, que no caso será tiro de meta a favor da equipe defensora.

65.1 - A bola entrará em jogo depois de ter deixado o quarto de círculo em questão;

65.2 - O insucesso de 3 (três) tentativas consecutivas de cobrança de um escanteio dará posse de bola à equipe adversária, que cobrará tiro de meta;

65.3 - Como o escanteio é um tiro livre direto, o jogador que o cobrará tem o direito de chutar a gol, se assim desejar, fazendo um pedido de chute a gol;

65.4 - Eventuais botões, adversários ou não, que se encontrem a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança de um escanteio, poderão ser afastados até oito centímetros, em qualquer direção, dentro do campo de jogo.

CAPÍTULO XVIII

DO CHUTE A GOL

Art. 66. Chama-se CHUTE A GOL o acionamento feito com um botão contra a bola na tentativa de colocá-la dentro do gol adversário e conseqüentemente consignar um gol ou ponto a favor de quem acionou.

Art. 67. Qualquer chute a gol, para se caracterizar como tal, terá que ser precedido de um aviso oral feito pelo botonista atacante, como por exemplo: "a gol", "vai a gol", "pro gol", "vou chutar" ou simplesmente "vai", de modo que fique clara a intenção de chute a gol, além da indicação do botão que o executará. O único chute a gol que não necessita ser anunciado é o da penalidade máxima.

Art. 68. Solicitado o chute a gol, o jogador defensor tem 5 segundos para a colocação de seu goleiro para defesa, sendo que após colocá-lo deverá autorizar o atacante, dizendo qualquer palavra ou frase que indique estar sua arrumação de goleiro concretizada, afastando-se da mesa, ficando atrás de sua meta, a uma distância suficiente para permitir ao adversário uma boa condição para a execução do chute, evitando sombras ou movimentos indevidos. Após a autorização, o atacante tem 5 segundos para executar o chute.

Art. 69. Toda comunicação de chute a gol deve ser feita com a bola parada e deve ser concluída antes de soar o alarme de final de fase. A solicitação simultânea ou após o soar do alarme não dará direito à execução do chute a gol. Caso o chute a gol ocorra após o término de uma das fases, o jogador executante pode esperar por condições adequadas para fazê-lo, não se limitando aos 5 (cinco) segundos regulamentares.

Art. 70. O jogador terá direito ao chute a gol sempre que for sua a posse da bola e nas seguintes condições:

70.1 - A bola deverá estar no campo de ataque. Bola na defesa ou sobre a linha central não darão condições de chute a gol; apenas a bola precisa estar no campo de ataque, enquanto o botão que efetuará o chute pode estar ou não;

70.2 - O jogador deverá ter pelo menos 1 (um) toque ou acionamento ainda a efetuar, do seu limite coletivo;

70.3 - O botão encarregado do chute deverá ter pelo menos 1 (um) toque a executar, dentro do seu limite individual de 3 toques;

70.4 - O botão encarregado ser outro que não aquele que tenha colocado uma bola em jogo na cobrança de lateral, escanteio, tiro de meta ou de uma falta qualquer, sem que outro botão de sua equipe ou da equipe contrária, por acionamento, tenha tocado a bola;

70.5 - A bola, em uma saída de jogo da marca central, após o segundo acionamento da equipe atacante, já tiver deixado o círculo central;

70.6 - Nas cobranças de escanteio;

70.7 - Nas cobranças de tiro livre direto;

70.8 - Nas cobranças de penalidade máxima.

Art. 71. Quando da solicitação de chute a gol, botão atacante que se encontre dentro da área do goleiro, ou tocando a linha dela, será colocado junto ao ângulo formado pela linha de fundo e a linha perpendicular da grande área, externamente a ela, do lado em que se encontrava dentro da pequena área, sendo tal retirada obrigatória; no caso de dois ou mais, repartem-se os botões entre os dois lados; botão defensor que se encontre dentro da área do goleiro, ou tocando a linha dela, poderá ser colocado junto ao ângulo formado pela linha de fundo e a linha perpendicular da pequena área, externamente a ela, do lado em que se encontrava dentro da pequena área, sendo tal retirada opcional; no caso de dois ou mais, repartem-se os botões entre os dois lados.

Art. 72. Qualquer chute contra o gol adversário que não for anunciado ou em que não haja condição legal para tal, como por exemplo na cobrança de lateral, terá características de

toque normal e impossibilidade de marcação de gol; se a bola entrar no gol adversário, sem por último tocar em algum componente deste, será cobrado Tiro de Meta por ele. Se a bola entrar no gol adversário, tendo tocado por último em algum componente deste e ainda restar algum toque na contagem coletiva para o botonista que promoveu o lance, será cobrado Escanteio a seu favor.

Art. 73. Concretiza-se o chute a gol quando, tendo sido comunicada a intenção de chute, o goleiro posicionado e dada a permissão pelo adversário, a bola impulsionada pelo botonista atacante:

73.1 - For defendida pelo goleiro ou tocar na trave ou pelo menos alcançar a pequena área em questão;

73.2 - Entrar na meta, sendo consignado o gol;

73.3 - Sair por alguma linha lateral ou de fundo.

Art. 74. Sempre que houver chute a gol e o jogador defensor usar qualquer recurso para desviar a trajetória da bola, pará-la ou ainda fazer com que perca a velocidade, como soprando, dando tranco na mesa, derrubando objetos, será concedido gol a favor da equipe atacante. Da mesma maneira, sempre que houver chute a gol e a bola retornar em direção ao gol do botonista que efetuou o chute e este impedir propositalmente sua trajetória, será concedido gol a favor da equipe contrária, inclusive em chute efetuado após o soar do alarme indicativo de fim de fase de jogo.

Art. 75. Em todo chute a gol o goleiro deverá estar posicionado corretamente, não sendo permitida sua colocação que não seja sobre sua base normal de jogo, já definida, como também não poderá a linha de gol aparecer total ou parcialmente à frente de qualquer parte dele ou ser arrumado fora dos limites da pequena área. Não será permitido chute a gol nestas condições e caso fique caracterizada "cera" por parte do defensor, este deverá ser punido com falta técnica.

Art. 76. Sempre que houver chute a gol o defensor deverá fazer a colocação de seu goleiro estando atrás de sua meta. É vedada pois a arrumação do goleiro estando o botonista que se defende ao lado da mesa ou defronte sua meta.

Art. 77. Em todo chute a gol, o botonista atacante deverá estar posicionado ao lado da mesa ou atrás de sua meta, sendo-lhe, portanto, vedado posicionar-se atrás da meta adversária para execução do lance.

Art. 78. Após um chute a gol, efetuado em condições legais, o executante perde a posse de bola, não importando em que toque efetuou o chute e não importando o que aconteceu com a bola: trave, goleiro, saída para lateral, que será cobrado pelo adversário; saída pela linha de fundo do defensor, sendo cobrado tiro de meta; saída pela linha de fundo de quem efetuou o chute, quando será cobrado escanteio pelo adversário. A exceção é a bola tocar

numa parte do goleiro adversário que esteja claramente fora dos limites da grande área desde antes do chute (vide Tiro Livre Direto).

CAPÍTULO XIX

DO GOL

Art. 79. Chama-se gol cada ponto que um botonista conquista durante uma partida, mediante a colocação da bola, de forma legal, dentro da meta adversária.

79.1 - O gol se caracteriza pela penetração da bola, quer pelo alto ou junto à superfície da mesa, dentro da meta adversária, não importando se a bola permaneça lá dentro ou retorne ao campo de jogo;

79.2 - Para efeito de caracterização da penetração da bola dentro da meta adversária, ou própria quando se tratar de gol contra, considerar-se-á o ponto de apoio da bola como referência em relação à linha de gol. Para ser consignado o gol, o ponto de apoio da bola ou a projeção vertical dele deve ultrapassar a linha de gol, não sendo necessário, portanto, que a bola ultrapasse totalmente a linha de gol;

79.3 - Em lances eventuais em que a bola pare sobre o goleiro ou um botão, não será o travessão da baliza que determinará se a bola entrou ou não entrou, mas tão somente a linha de gol. Portanto, em tais casos, deverá ser vista a projeção vertical do ponto de apoio da bola em relação à superfície da mesa. Se coincidir com a linha de gol, será do goleiro, se estiver aquém da linha de gol, na direção do campo de jogo, será bola do time defensor (goleiro) e se estiver além da linha de gol, isto é, na direção do interior da trave, o gol será marcado, respeitadas as demais circunstâncias em que o lance tenha se desenrolado.

Art. 80. Sempre que um jogador acionar um botão ou o goleiro e a bola adentrar sua própria meta será concedido gol à equipe adversária; o mesmo vale em caso de reposição de bola em jogo, exceto no caso de cobrança de lateral, quando, independente de em que a bola tocou antes de entrar na meta, será cobrado Escanteio pelo adversário, que pode escolher o lado da cobrança, e no caso de Tiro de Meta, quando a bola não tiver entrado em jogo por não ter saído da grande área.

Art. 81. Será concedido gol à equipe contrária sempre que um botonista impedir ou desviar o trajeto da bola que venha em direção a sua própria meta, após um lance legal qualquer.

Art. 82. O gol contra a própria equipe, feito por um jogador, terá prioridade de marcação em relação a qualquer infração a favor do oponente beneficiado com o gol.

CAPÍTULO XX

DA PENALIDADE MÁXIMA

Art. 83. Chama-se penalidade máxima toda falta cometida dentro da área penal e que dê direito ao jogador adversário à cobrança de falta por meio de tiro livre direto, com a bola na marca penal.

Art. 84. Na cobrança de uma penalidade máxima deverão ser observadas as seguintes normas:

84.1 - Só será permitido o botão encarregado da cobrança **dentro da área penal e/ou da meia-lua**; na cobrança da penalidade, todos os botões dos times defensor e atacante têm que estar fora da área penal e da meia lua;

84.2 - O goleiro defensor deverá ser colocado sobre a linha de gol, de modo que sua base de apoio tenha a aresta frontal coincidente com tal linha, sem que nenhuma parte dela apareça ou qualquer parte da aresta frontal da base do goleiro fique à frente dela; não há necessidade do goleiro ficar posicionado de forma centralizada na meta, ou seja, equidistante dos postes verticais;

84.3 - Não há necessidade de anunciar o chute, mas de posicionar o botão executante e comunicar ao defensor para que este faça a arrumação do goleiro;

84.4 - A bola para entrar em jogo deve obedecer aos critérios de acionamento de um tiro direto, ou seja, ser movida um mínimo visível que seja, e se tal não acontecer após três tentativas, terá o jogador executante um tiro livre indireto contra, no local em que a bola está (marca penal);

84.5 - Caso o jogador defensor deixe um ou mais botões dentro da sua área penal ou de sua meia-lua, pelo menos tocando a linha, e se na cobrança o gol não for convertido, deverá ser repetida a cobrança e o botão ou botões infratores retirados para a pista lateral, próximo à linha central; se na cobrança o gol for convertido, será validado;

84.6 - Se o jogador atacante deixar um ou mais botões na área penal ou meia-lua adversárias, pelo menos tocando a linha, e o gol for convertido, a cobrança terá que ser repetida. Se, contudo, a cobrança não tiver sido bem-sucedida no que diz respeito à assinalação do gol, a jogada terá sequência normal;

84.7 - Se na execução da cobrança de uma penalidade máxima forem deixados botões de ambas as equipes dentro da área penal ou da meia-lua em questão, pelo menos tocando a linha, a cobrança será repetida qualquer que seja o desfecho do lance;

84.8 - O botão executante da penalidade máxima deve estar a uma distância mínima de 0,5 cm da bola e esta deve ficar entre ele e a meta adversária, sendo, pois, vedada a colocação da bola sob ou sobre o botão executante ou no interior de seu furo, no caso de botão tipo argola.

Art. 85. A penalidade máxima ficará caracterizada numa das seguintes situações:

85.1 - Quando um ou mais botões que se encontrarem no campo de ataque e dentro dos limites da área penal ou grande área, pelo menos encostando a linha demarcatória, ou ainda fora do campo de jogo, na pista de fundo, no ataque, na projeção da grande área ou da linha da grande área, for(em) atingido(s) em qualquer parte, movendo-se um mínimo visível que seja, por um botão oponente, acionado pelo adversário, sem que antes tenha tocado a bola após tal acionamento. O mesmo vale em caso do botão acionado provocar, sem antes tocar a bola, a colisão de um ou mais botões ou goleiro de sua equipe, sem que ele(s) toque(m) antes a bola, com um ou mais botões adversários que estejam nos espaços acima descritos;

85.2 - O botonista tocar a bola com a mão ou qualquer parte do seu corpo, ou vestes, ou ainda com a palheta, ou outro objeto estranho ao jogo, estando a bola dentro de sua área penal. Atente-se, contudo, para se o fato ocorreu após um chute a gol, a favor ou contra, em que o infrator mude a trajetória da bola que vem em direção a seu gol, o que já caracterizará gol e não penalidade máxima;

85.3 - O botonista soprar ou usar qualquer outro meio, movendo ou desviando a trajetória da bola quando esta estiver dentro de sua área penal. A mesma observação do item anterior se aplica a este caso.

Art. 86. Uma partida terá qualquer de suas fases prorrogadas para que seja executada a cobrança de uma penalidade máxima ocorrida antes de soar o alarme.

Art. 87. Ao cobrar uma penalidade máxima, independente do que ocorra com a bola, como se trata de um chute a gol, o jogador executante perde a posse de bola.

Art. 88. Se ao cobrar uma penalidade máxima, não ficar caracterizado o chute a gol, com a bola não alcançando pelo menos a pequena área em questão ou não atravessando as linhas demarcatórias, linhas laterais ou de fundo, a equipe defensora tem o direito de cobrar tiro livre indireto ou continuar jogando de onde a bola parou.

Art. 89. Um jogador deve obrigatoriamente cobrar a penalidade máxima, mesmo sendo a execução após o soar do alarme; caso não o faça, estará sujeito às sanções penais aplicáveis pelos organismos competentes.

CAPÍTULO XXI

DO TIRO LIVRE DIRETO

Art. 90. Chama-se Tiro Livre Direto aquele no qual possa ser assinalado um gol com chute direto contra a meta adversária, numa reposição de bola em jogo.

90.1 - Só haverá tiro livre direto no campo de ataque;

90.2 - A bola, para a cobrança, será colocada no local em que ocorreu a falta, exceto em caso de penalidade máxima ou escanteio, conforme descrições anteriores;

90.3 - Em qualquer tiro livre direto, exceção feita à penalidade máxima, o jogador executante deverá anunciar que irá atirar a gol, se essa for sua intenção, estando a bola e o botão executante prontos para o chute, antes de soar o alarme de término da fase, sob pena de não ser permitido o chute;

90.4 - A bola, para entrar em jogo, deve ser movida um mínimo visível que seja, e se tal não acontecer após três tentativas, terá o jogador executante um tiro livre indireto contra, cobrado no local em que a bola está.

Art. 91. As infrações punidas com tiro livre direto são as seguintes, além do escanteio e penalidade máxima:

91.1 - Sempre que um botão acionado, antes de tocar a bola, atinja ou faça com que um ou mais botões ou goleiro de sua equipe atinjam, antes de tocar(em) a bola, um botão adversário, movendo-o um mínimo visível que seja, desde que o botão atingido esteja no campo de ataque ou pelo menos tocando a linha central; nesse último caso, o tiro livre direto será concedido independentemente do lado em que tenha ocorrido a colisão e a bola será colocada para a cobrança a cerca de 0,5 cm da linha central, no campo de ataque da equipe beneficiada com o tiro livre direto, no ponto mais próximo ao local onde ocorreu a infração. Se o botão atingido estiver fora do campo, em pista lateral ou de fundo, a cobrança será efetuada com a bola colocada sobre a linha lateral ou de fundo (exceto no caso de penalidade máxima anteriormente descrito), no ponto mais próximo de onde o botão foi atingido, desde que tais pistas sejam do campo de ataque do time do botão atingido. Se vários botões foram atingidos, ao jogador da equipe que sofreu a falta caberá optar pelo local da cobrança, conforme a posição dos componentes atingidos;

91.2 - O botonista pegar ou tocar a bola com a mão ou outra parte de seu corpo, suas vestes, ou objetos como a palheta, estando a bola em jogo. Entretanto, se o fato ocorreu após um chute a gol, a favor ou contra, em que o infrator mude a trajetória da bola que vem em direção a seu gol, já estará caracterizado gol e não Tiro Livre Direto;

91.3 - O jogador soprar a bolinha que esteja em seu campo de defesa ou usar qualquer outro recurso para que ela se desloque ou mude seu trajeto; aqui também, se o fato ocorreu após um chute a gol, vale a observação do item anterior. A falta deve ser cobrada com a bola na posição que se encontrava quando da ocorrência da irregularidade;

91.4 - O goleiro tocar claramente a bola fora da área penal e dentro do campo de jogo, quer seja por acionamento seu ou pelo fato de em decorrência de um lance a bola tocar numa parte do goleiro que esteja fora da área penal desde antes do acionamento que iniciou tal lance, por descuido ou negligência de seu jogador. Vide também Item 98.12.

Art. 92. Nenhum tiro livre direto, cobrado como um chute a gol, poderá ser executado com o botão a distância inferior a 0,5 cm da bola, ou sobre/sob ela, como tampouco será permitida a colocação da bola dentro do furo de um botão tipo "argola". Se, entretanto, o botonista preferir não chutar a gol, mas tão somente repor a bola em jogo como tiro indireto, nenhuma distância do botão para a bola precisa ser respeitada.

Art. 93. Caso ocorra uma infração cuja punição seja tiro livre direto, mas que tenha acontecido após uma saída com bola ao centro de campo, sem que esta tenha saído do grande círculo, não será permitido chute direto contra o gol, sendo então cobrado tiro livre indireto com a bola colocada onde ocorreu a falta.

Art. 94. Em caso de tiro livre direto, o botonista atacante terá direito de afastar os seus botões e os do adversário que estejam a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança, em qualquer direção dentro do campo de jogo. Nesse ato de afastamento poderão ser arrastados, sem nenhum prejuízo, eventuais botões que estejam no trajeto.

Art. 95. Quando da cobrança de tiro livre direto em que um chute a gol é anunciado, o goleiro deverá ser obrigatoriamente colocado, para defesa, dentro dos limites da pequena área, não sendo permitido que ele permaneça, se assim estiver, fora da pequena área.

Art. 96. Em caso de tiro livre direto, cobrado como um chute a gol, o botonista beneficiado perde o direito à posse de bola após sua execução.

CAPÍTULO XXII

DO TIRO LIVRE INDIRETO

Art. 97. Chama-se Tiro Livre Indireto toda colocação de bola em jogo na qual não possa ocorrer um gol direto contra a meta adversária. Assim como no Tiro de Meta, poderá ser executado pelo goleiro, quando a cobrança ocorrer dentro dos limites da grande área.

97.1 - Em caso de cobranças indiretas em geral, como por exemplo: tiro de meta, lateral, saída de jogo, faltas com cobranças indiretas, inclusive tiro livre direto em que o jogador prefira não chutar a gol, o botão utilizado para a cobrança não precisa respeitar a distância mínima de 0,5 cm da bola;

97.2 - Para cobrança do tiro livre indireto, os botões e goleiro, adversários ou não, que estiverem a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança, poderão, à vontade do jogador executante, ser afastados até oito centímetros, em qualquer direção dentro do campo de jogo, podendo arrastar, sem nenhum prejuízo, eventuais botões que estejam no trajeto;

97.3 - De um Tiro Livre Indireto nunca poderá ocorrer um gol em um único toque a favor do jogador executante. Contudo, será validado todo e qualquer gol feito contra sua meta na execução de um Tiro Livre Indireto, exceto em caso de lateral, quando será cobrado escanteio pelo adversário, independente de em que a bola tocou antes de entrar na meta, ou em caso de Tiro de Meta quando a bola não tiver entrado em jogo, por não ter saído da grande área.

Art. 98. Toda infração que não for Penalidade Máxima ou Tiro Livre Direto, será cobrada como Tiro Livre Indireto, bem como as reposições de bola em jogo, exceção do Escanteio,

que pode ser cobrado como Tiro Livre Direto, se assim desejar o botonista executante. São os seguintes os casos de Tiro Livre Indireto, dentre outros:

98.1 - Tiro de meta;

98.2 - O lateral;

98.3 - Saídas de fase ou após gol, com bola no centro de campo;

98.4 - As faltas técnicas;

98.5 - Todas as reversões de reposições de bola em jogo, exceção feita à reversão de tiro de meta, que é escanteio e esse pode ser um tiro livre direto;

98.6 - Botão, antes de tocar a bola, atingir ou fazer com que outro botão de seu time, sem antes tocar a bola, atinja botão ou goleiro adversário, desde que o fato ocorra no campo de defesa do técnico beneficiado com a cobrança. Será cobrado no local onde ocorreu a infração. Se o botão atingido estiver fora do campo, em pista lateral ou de fundo, a cobrança será efetuada com a bola colocada sobre a linha lateral ou de fundo, no ponto mais próximo de onde o botão foi atingido. Se vários botões foram atingidos, ao jogador da equipe que sofreu a falta caberá optar pelo local da cobrança, conforme as posições dos componentes atingidos;

98.7 - O botonista pegar ou tocar a bola com a mão, outra parte de seu corpo, suas vestes, ou objetos como a palheta, estando a bola em jogo e no campo de ataque do infrator; a cobrança será feita onde ocorreu a irregularidade. Observação: se o fato ocorreu após um chute a gol, em que o infrator mude a trajetória da bola que retorna em direção a seu próprio gol, já estará caracterizado gol e não tiro livre indireto;

98.8 - O jogador soprar a bolinha ou usar qualquer outro recurso para que ela se desloque ou mude seu trajeto, estando a bola em jogo e no campo de ataque do infrator; a cobrança será feita com a bola na posição que se encontrava quando da ocorrência da irregularidade; a mesma observação do item anterior se aplica a este caso;

98.9 - Qualquer acionamento com um botão, estando a bola em movimento, sendo cobrado onde ocorreu o acionamento; da mesma forma, o botonista só poderá fazer o acionamento com o goleiro estando a bola parada, sendo marcado tiro livre indireto contra o jogador que tocar a bola com o goleiro, estando ela ainda em movimento, sendo cobrado onde ocorreu o toque. Também é tiro livre indireto pedir a gol com a bola em movimento, devendo ser cobrado na posição aproximada em que se encontrava a bola quando do pedido indevido;

98.10 - A não execução de chute a gol até a finalização do limite coletivo de toques (12 ou 3), sendo cobrado onde a bola, que esteja em jogo, parou após o último toque;

98.11 - O toque excedente do limite coletivo de toques ou o quarto toque com um mesmo botão, sem que outro botão do mesmo time ou adversário toque a bola, por acionamento. O Tiro Livre Indireto deve ser cobrado onde ocorreu o acionamento excedente; o mesmo vale para acionamentos indevidos ou excedentes do goleiro, sendo cobrado onde ocorreu o toque na bola;

98.12 - Se em um acionamento, sem que tenha antes tocado a bola, um botão deslocar um botão ou goleiro de sua equipe e o botão ou goleiro deslocado tocar a bola, sendo a cobrança feita no local onde a bola foi tocada, exceto caso a bola entre no gol do jogador que ocasionou o lance, quando será consignado gol para o adversário, como em um gol contra qualquer. Caso se trate do goleiro deslocado e o toque na bola ocorrer fora dos

limites da grande área e dentro do campo de jogo, será tiro livre direto para o adversário, cobrado no local onde ocorreu o toque na bola;

98.13 - No caso de um botão bater no alambrado após acionado ou ter sido impulsionado por outro botão do mesmo time ou do time adversário, desde que este botão adversário tenha atingido a bola antes, e na volta tocar a bola que esteja em jogo; a falta será cobrada contra a equipe do botonista que efetuou a jogada, no local onde houve o toque na bola; o botão que tocou o alambrado deve ser reposicionado a 0,5 cm dele, o mais próximo possível do ponto em que tenha batido, caso não seja "escalado" para executar o Tiro Livre Indireto;

98.14 - Caso a bola venha a parar sobre um botão ou dentro do furo de botão tipo argola e o jogador acionar outro botão que não este ou, respeitado o limite coletivo de toques, além dos toques individuais do botão em questão, não consiga tirar a bola dali, ou ainda, se quando ocorreu o fato, o botão acabava de ter seu terceiro acionamento ou estava esgotado o limite coletivo, incluindo chute a gol efetuado por seu time; a falta será cobrada com a bola colocada sobre a mesa no local onde está ou na projeção vertical do local onde está. No caso do botão estacionar sobre a bola, este deve ser afastado, fazendo-se com que a bola fique colada ao botão, cuja posição original junto à mesa deve ser mantida, tendo a jogada prosseguimento normal, exceto se quando ocorreu o fato o botão acabava de ter seu terceiro acionamento ou estava esgotado o limite coletivo ou após chute a gol realizado por sua equipe, quando o adversário terá direito a tiro livre indireto cobrado onde se encontra a bola;

98.15 - Se a bola, após um acionamento, ficar encostada em dois botões da mesma equipe, desde que ainda haja toques a executar por essa equipe, e o botonista acionar um botão diferente dos botões envolvidos; o mesmo vale para bola encostada simultaneamente em goleiro, desde que fora da pequena área e dentro dos limites da grande área, e botão do mesmo time, quando apenas um dos dois pode ser acionado no lance; em ambos os casos a falta deve ser cobrada onde ocorreu o acionamento indevido;

98.16 - Se a bola, após um acionamento, ficar encostada em dois botões adversários entre si, desde que ainda haja toques (individuais e coletivos) a executar pela equipe que detém a posse de bola, ou seja, que provocou o lance, e o botonista acionar um botão diferente do envolvido; o mesmo se aplica caso tal situação ocorra entre um goleiro, desde que fora da pequena área e dentro dos limites da grande área, e um botão, adversários entre si, quando apenas um dos dois pode ser acionado no lance; em ambos os casos a falta deve ser cobrada onde ocorreu o acionamento indevido;

98.17 - O botão encarregado de uma reposição de bola em jogo, seja cobrança de lateral, tiro de meta, falta, saída no centro de campo ou escanteio, ser acionado uma segunda vez sem que outro botão de sua equipe ou da equipe contrária, por acionamento, toque a bola; a infração será cobrada com a bola colocada no local em que ocorreu o acionamento indevido ou sobre o ponto da linha mais próximo do acionamento, se ocorrido fora do campo de jogo;

98.18 - Cometer 2 (duas) furadas seguidas ou alternadas, com a bola entre 2 (dois) ou mais botões e/ou goleiro de uma mesma equipe, na mesma posse de bola, sem que o adversário tenha condições reais de atingi-la, o que caracteriza-se como "jogada fechada": inacessibilidade por todos os lados, tendo ou não botão adversário que no momento possa atingir a bola; a falta será cobrada onde estiver a bola. Também nesse caso, o botonista não poderá acionar outro botão que não seja um dos envolvidos, sob pena de tiro livre indireto cobrado onde ocorreu o acionamento indevido;

98.19 - Quando efetuado um chute a gol, inclusive tiro livre direto e/ou penalidade máxima, e o lance não se configurar como tal, ou seja, a bola movida pelo botão encarregado do chute não alcançar o gol, pelo menos a pequena área do goleiro que recebe o chute, ficando dentro do campo de jogo; o botonista defensor poderá optar por cobrar o tiro livre indireto, com a bola colocada no local em que ficou estacionada, ou dar sequência normal à jogada;

98.20 - Manifestar o desejo de chute a gol, desistir e não concretizar; o mesmo vale em relação ao botão indicado para o chute; em ambos os casos, para a cobrança da falta, a bola ficará no local onde estava para a execução do chute a gol;

98.21 - Quando ao acionar um botão, a palheta quebrar-se ou escapar da mão do botonista e, em virtude disso, o lance tiver alteração de sua sequência normal, provocando qualquer prejuízo ao adversário; o mesmo vale para o caso de a palheta escapar da mão do botonista que não detém a posse de bola. Nesses casos, se não houve intenção e não aconteceu alteração do lance, segue-se o jogo com os componentes recolocados em suas posições anteriores, exceto em caso de a palheta tocar a bola, conforme descrição anterior. Quando no instante do chute a gol, ocorrer de a palheta quebrar-se e mesmo assim acontecer o gol, ele será considerado válido caso não tenha havido qualquer irregularidade; se houve irregularidade, como por exemplo, a ação do dedo do botonista atacante ou a ação de "empurrar" o botão em consequência da quebra da palheta, o gol será anulado, sendo marcado tiro livre indireto para o adversário; nesses casos citados acima, o tiro livre indireto terá cobrança com a bola no local onde ocorreu a irregularidade;

98.22 - Quando um jogador ao acionar um botão, tocá-lo com a mão, alterando ou parando a sua trajetória, sendo cobrado onde ocorreu a irregularidade; se ao acionar um botão, o botonista deslocar outro botão adversário ou próprio, com a palheta, não será considerado lance faltoso, mas sim normal, desde que não tenha feito o referido deslocamento proposital ou acintosamente, quando será marcado tiro livre indireto, cobrado onde ocorreu o fato;

98.23 - Remover um ou mais botões seus ou adversários, que porventura lhe estejam atrapalhando o apoio à superfície da mesa, com sua mão, braço ou de outra forma, principalmente nos chutes a gol; a cobrança do tiro livre indireto será feita com a bola onde ocorreu o fato; atente-se contudo que, não tendo havido propósito claro, não será considerado infração, devendo o botão ou botões serem recolocados em seus lugares originais; o fato ocorre com frequência com braços ou mãos suadas, pelo que deve-se ter o cuidado de mantê-los secos, usando-se para isso uma toalha ou similar; entretanto, se o botão ou botões afastados pelo botonista, involuntariamente, interferirem na jogada de alguma forma, alterando seu desenrolar, será considerado infração, com cobrança de tiro livre indireto, com a bola colocada no local da irregularidade;

98.24 - A bola, após um lance legal, fique dentro da pequena área de um jogador cujos toques coletivos estejam esgotados, inclusive após um chute a gol, acontecendo de a bola ficar dentro da pequena área do time que executou tal chute; o mesmo vale se após o terceiro acionamento a que tem direito o goleiro, a bola permanecer ou vier a ficar dentro dos limites da pequena área; nesses casos o tiro livre indireto será cobrado na linha frontal (paralela à linha de fundo) da pequena área, no ponto que representa a projeção vertical do local onde estacionou a bola;

98.25 - Quando um botonista, ao executar o acionamento com o goleiro, fizer a bola deslizar rolando sob ele ou empurrando-a, sendo a falta cobrada onde ocorreu o fato;

98.26 - Se um jogador remover a trave, incluindo os apetrechos de fixação, para executar um lance, sendo cobrado na posição em que se encontra a bola, esteja o infrator na defesa ou no ataque; atente-se nesse caso que a intenção deve ficar bem caracterizada;

98.27 - Se o botonista mover seu goleiro sem que seja solicitado chute contra seu gol e sem que seja sua a posse de bola, exceto para removê-lo de posição irregular que tenha adquirido após um lance qualquer; a falta será cobrada onde ocorreu o movimento indevido;

98.28 - Se o botonista deslocar o goleiro, para ficar nos limites da pequena área, por mais de uma vez, na mesma posse de bola; não contam aqui os deslocamentos após toque (s) na bola por acionamento; o tiro livre indireto é cobrado na linha frontal da pequena área, no ponto mais próximo de onde se encontrava o goleiro antes do deslocamento excedente.

Art. 99. Sempre que ocorrer uma infração punível com tiro livre direto ou indireto e o jogador beneficiado, respectivamente, não quiser ou não puder chutar a gol, executando uma cobrança indireta, ele terá direito a 12 (doze) toques coletivos (posse de bola normal). Em qualquer infração, seja tiro livre direto ou indireto, poderá o jogador beneficiado optar pela cobrança ou não, observando a "lei da vantagem", quando, tendo permanecido a bola dentro do campo de jogo, continuará jogando normalmente, mas nesse caso, tendo apenas os toques restantes (coletivos e individuais do botão) para a conclusão da jogada. A exceção para a "lei da vantagem" é a penalidade máxima, cuja cobrança é obrigatória.

Art. 100. Quando se fala em um botão atingir outro botão e/ou goleiro, adversários ou não, em qualquer circunstância, refere-se a tocar e mover um mínimo visível que seja, e não simplesmente encostar-se a eles.

CAPÍTULO XXIII

DAS FALTAS TÉCNICAS

Art. 101. Chama-se falta técnica toda infração cometida sob o ponto de vista disciplinar esportivo, tais como insubordinação ao árbitro, delegado e/ou autoridade presentes no local, reclamações de decisões do árbitro, atitudes antidesportivas, grosserias e artimanhas.

Art. 102. Toda falta técnica será punida com tiro livre indireto contra a equipe do infrator ou até mesmo exclusão da partida, dependendo da gravidade, não estando o infrator livre de outras punições impostas pela Organização do Evento ou por Entidades superiores. O tiro livre indireto terá sua cobrança nos seguintes momentos e locais:

102.1 - Se a posse de bola no momento da falta técnica for do infrator, esteja ou não a bola em jogo, a cobrança será feita de imediato, no local que a bola estava no momento da infração ou no local onde iria ser repostada em jogo, com 12 toques para a equipe executante;

102.2 - Se a posse de bola for do adversário do jogador faltoso, a punição será feita no primeiro momento em que o infrator recuperar a posse de bola, sendo a cobrança feita

no local em que estiver a bola ou no local onde iria ser reposta em jogo, com 12 toques para o botonista beneficiado.

Art. 103. Caso o jogador tenha uma penalidade máxima a seu favor e seja punido com uma falta técnica, o tiro livre indireto será executado no primeiro momento em que esse jogador tenha a posse de bola após a cobrança da penalidade.

Art. 104. Deverão ser punidos com falta técnica os seguintes casos, dentre outros:

104.1 - Provocações ou atitudes grosseiras contra o árbitro, adversário ou pessoas presentes ao recinto;

104.2 - Atitudes antidesportivas como falar palavrões, atirar objetos, atirar palheta, atirar botões ou mesmo fazer gestos insinuantes;

104.3 - Reclamações acintosas quanto às decisões do árbitro;

104.4 - "Cera", ou seja, uso dos tempos além dos estabelecidos para reposições de bola ou continuidade de jogadas;

104.5 - Comunicar-se com elementos alheios ao seu jogo, de modo que venha a receber informações quanto ao tempo ou andamento de outras partidas ou mesmo com o intuito de fazer comentários sobre seu jogo;

104.6 - Uso de qualquer artifício para inteirar-se do tempo de jogo;

104.7 - Provocar deliberadamente qualquer incidente durante a partida com o intuito de atrapalhar o adversário ou tirar proveito do lance, como deixar cair objetos na mesa, tropeçar ou esbarrar na mesa ou nos seus suportes;

104.8 - Recusar-se a limpar as mãos, braços etc., que estejam prejudicando o andamento da partida e o bom estado da mesa;

104.9 - Insistência em manter as mãos na mesa ou encostar-se a ela sendo a posse de bola do adversário;

104.10 - Fazer gestos ou ficar em movimento quando a posse de bola for do adversário;

104.11 - Mover-se atrás da meta, colocar-se inadequadamente ou mesmo falar, de forma que atrapalhe o adversário na ocasião do chute a gol contra si;

104.12 - Acionar os próprios botões quando não tem a posse de bola;

104.13 - Acionar botão ou goleiro adversário;

104.14 - Se ao arrumar ou jogar com o goleiro, um botonista, involuntariamente, esbarrar em um botão seu ou do adversário, o botão deslocado involuntariamente deverá ser recolocado em seu lugar anterior. Se, contudo, o deslocamento for proposital, caracterizando uma afronta, o botonista será punido com falta técnica.

CAPÍTULO XXIV

DO ANTI-JOGO

Art. 105. A forma mais comum de anti-jogo no Futebol de Mesa é a "cera", que consiste em todo e qualquer artifício ou recurso que um jogador use com a intenção de fazer o tempo de jogo passar e conseqüentemente prejudicar o adversário, a fim de assegurar um resultado favorável a ele ou mesmo a terceiros. **É prática condenável e deverá sempre ser punida com falta técnica.**

Art. 106. Os meios de fazer "cera" são inúmeros e os mais usados são os seguintes:

106.1 - O jogador, com a posse de bola, joga lentamente, excedendo assim os cinco segundos a que tem direito entre um acionamento e outro;

106.2 - O jogador, ao anunciar um chute a gol, demorar mais que 5 (cinco) segundos para executá-lo após ter sido o goleiro colocado para defesa;

106.3 - O botonista demora mais que os 5 (cinco) segundos regulamentares ao posicionar seu goleiro para a defesa ou o coloca propositalmente em posição irregular;

106.4 - Esconder, deixar cair, tirar da posição ou danificar qualquer das peças ou objetos de uso no jogo, como goleiros, palhetas, botões, traves, bola, etc.;

106.5 - Desajustar a posição da mesa ou usar qualquer outro meio para que a mesa fique em condições não ideais de jogo;

106.6 - Provocar qualquer incidente que venha a transtornar o andamento normal do jogo, acarretando perda de tempo;

106.7 - Demorar para apanhar a bola na mesa ou caída no chão;

106.8 - Conversar durante a partida, seja com o adversário, árbitro ou pessoas alheias à mesa de jogo;

106.9 - As sucessivas tentativas de reposição de bola em jogo, com falhas, poderão caracterizar "cera" e conseqüentemente o jogador será punido com falta técnica.

ÍNDICE

Capítulo I	Página 3
- O Botonista	Página 3
Capítulo II	Página 3
- O Árbitro	Página 3
Capítulo III	Página 4
- Mesa e Campo de Jogo	Página 4
Capítulo IV	Página 7
- Das Traves	Página 7
Capítulo V	Página 8
- Da Bola de Jogo	Página 8
Capítulo VI	Página 8
- Da Palheta	Página 8
Capítulo VII	Página 9
- Do Goleiro	Página 9
Capítulo VIII	Página 9
- Dos Botões	Página 9
Capítulo IX	Página 11
- Da Duração da Partida	Página 11
Capítulo X	Página 11
- Do Posicionamento Inicial e Saída de Jogo	Página 11
Capítulo XI	Página 14
- Do Acionamento e Movimentação de Botões e Goleiros	Página 14
Capítulo XII	Página 17
- Da Posse de Bola	Página 17
Capítulo XIII	Página 19
- Da "Furada"	Página 19
Capítulo XIV	Página 20
- Da Bola de Jogo e Linhas Demarcatórias	Página 20
Capítulo XV	Página 20
- Do Lateral	Página 20
Capítulo XVI	Página 21
- Do Tiro de Meta	Página 21

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA - CBFM

Capítulo XVII	Página 22
- Do Escanteio	Página 22
Capítulo XVIII	Página 22
- Do Chute a Gol	Página 22
Capítulo XIX	Página 25
- Do Gol	Página 25
Capítulo XX	Página 26
- Da Penalidade Máxima	Página 26
Capítulo XXI	Página 27
- Do Tiro Livre Direto	Página 27
Capítulo XXII	Página 29
- Do Tiro Livre Indireto	Página 29
Capítulo XXIII	Página 33
- Das Faltas Técnicas	Página 33
Capítulo XXIV	Página 35
- Do Anti-Jogo	Página 35