



Federação Brasileira de Futebol de Mesa - FBFM

Futebol de Mesa

Modalidade Dadinho

Regras oficiais

Versão 2010-1

Futebol de Mesa – Dadinho

Regras Oficiais – Brasília-DF

Redação: Marcus Amorim.

Revisão: Bruno Machado, Carlos Eduardo Haydt, Felipe Delângelo, Hamilton Ribeiro e Maurício Botelho.

Capítulo I - Do Equipamento de Jogo

Art. 1. Mesa de jogo

Denomina-se mesa de jogo o conjunto de tábua, alambrados, cavaletes ou similares, para a prática do Futebol de Mesa. A mesa de jogo pode ser confeccionada em madeira aglomerada ou outro tipo de madeira similar, ou mesmo em material similar que venha a ter a aprovação da Federação. Porém o material considerado atualmente como ideal é a madeira aglomerada.

§ 1º: A mesa de jogo deverá ser rodeada em toda a sua extensão por um alambrado que impeça a queda de jogadores e da bola. Este alambrado deverá ser protegido em sua parte interna por borracha, couro, barbante, cortiça ou qualquer outro material que proteja os botões de danos, caso venham a se chocar contra o alambrado.

§ 2º: A mesa de jogo deverá ter as seguintes dimensões:

	Máximo (cm)	Mínimo (cm)	Ideal (cm)
Largura da mesa	134	114	124
Comprimento da mesa	194	174	184
Altura (cavaletes)	85	75	80
Altura do alambrado	2	1	1

Art. 2. Campo de jogo

Denomina-se campo de jogo o espaço demarcado na superfície da mesa compreendido entre as duas linhas de fundo e as duas linhas laterais, com marcações semelhantes às do futebol de campo.

Parágrafo único: O campo de jogo e suas marcações internas deverão ter as seguintes medidas:

	Máximo (cm)	Mínimo (cm)	Ideal (cm)
Largura do campo	118	98	108
Comprimento do campo	174	154	164
Grande área	30 x 60	30 x 60	30 x 60
Pequena área	11 x 30	11 x 30	11 x 30
Círculo central	16 (raio)	16 (raio)	16 (raio)
Meia lua	16 (raio)	16 (raio)	16 (raio)
Marca de escanteio	3 (raio)	3 (raio)	3 (raio)
Marca penal (distância ao gol)	20,5	20,5	20,5
Pista lateral (largura)	10	8	8
Pista de fundo (largura)	15	8	10

Art. 3. Traves

As traves são arcos formados por dois postes verticais e um poste horizontal, por onde a bola deverá passar para a marcação dos gols. Deverão ser confeccionadas de ferro, arame, aço, madeira, plástico ou outro material que sirva ao seu propósito. Deverão ser cobertas por trás com tela ou tecido que permitam a visão do interior do gol. Deverão estar posicionados sobre as linhas de fundo do campo, no centro da pequena área.

Parágrafo único: As traves deverão ter as seguintes dimensões, medidas em centímetros (cm) pelo lado de dentro dos postes:

	Máxima (cm)	Mínima (cm)	Ideal (cm)
Altura	4,5	4,5	4,5
Largura	11	11	11
Espessura dos postes	0,4	0,2	0,3

Art. 4. Bola

A bola de jogo é um cubo confeccionado em acrílico ou material semelhante, obrigatoriamente na cor branca, e é conhecido por "dadinho". Cada face do cubo deve medir 6mm x 6mm e o seu peso deve variar entre 1g e 3g.

Parágrafo único: O dadinho deve ter suas arestas e quinas lixadas e polidas, para evitar que ele agarre na mesa.

Art. 5. Times

O jogo é disputado por duas equipes, cada uma sendo composta por onze jogadores, sendo dez botões e um goleiro.

Art. 6. Botões

Os botões são discos circulares, que podem ter furo no centro (modelo argola) ou não (modelo fechado), com diâmetro máximo de 60mm e mínimo de 35mm, e altura máxima de 1cm. Podem ser confeccionados de acrílico, paladon, osso, coco, madeira ou qualquer outro material que se preste à prática do futebol de mesa, com exceção de metal e vidro. Podem também ser feitos com qualquer cor ou combinação de cores.

Parágrafo único: Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos, modelos e cores diferentes, desde que possuam um símbolo comum que identifique a equipe à qual pertencem. Também deverão estar numerados, sem a repetição de números.

Art. 7. Goleiros

O goleiro deverá ser um paralelepípedo com dimensões máximas de 80mm x 35mm x 15mm, sem limite de peso. Poderá ser confeccionado de acrílico, paladon, osso, coco, madeira ou qualquer outro material que se preste à prática do futebol de mesa, com exceção de metal e vidro. Poderá também ser de qualquer cor ou combinação de cores.

§ 1º: O goleiro deverá sempre estar em pé sobre uma de suas faces de 80mm x 15mm.

§ 2º: Suas faces devem ser lisas, sem saliências e com ângulos de 90º (noventa graus).

§ 3º: Se for confeccionado em material transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor em qualquer sentido (vertical, horizontal ou diagonal), de forma que uma duas faces opostas.

Art. 8. Participação proibida

Não é permitida a participação de jogadores quebrados, rachados, deformados ou que não satisfaçam à presente Regra Oficial.

Art. 9. Palheta

A palheta ou bateadeira é o objeto utilizado para dar impulso aos botões. Normalmente é um disco de acrílico, mas poderá ter qualquer formato.

Capítulo II - Das Definições

Art. 10. Futebol de Mesa

É uma modalidade esportiva, de caráter individual, praticada por duas pessoas, que procuram desenvolver sobre uma mesa um jogo que busque a similaridade possível com o futebol de campo.

Art. 11. Equipe

Chamamos de equipe o conjunto formado pelos botões, pelo goleiro, pelas palhetas e pelo botonista.

Art. 12. Botonista

Chamamos de botonista a pessoa que pratica o futebol de mesa e é a responsável por impulsionar os jogadores.

Art. 13. Jogador

Chamamos de jogador cada uma das peças que executam os lances do jogo, ou seja, os botões e o goleiro.

Art. 14. Bola

Chamamos de bola o objeto que será “chutado” pelos jogadores. No caso da presente regra, a bola é um cubo de acrílico, também conhecida por dadinho.

Art. 15. Lance

Chamamos de lance o acionamento de um botão pelo uso da palheta, causando ou não a movimentação da bola através de toque. Também é chamado de lance o acionamento do goleiro com as mãos, mas neste caso apenas se ele tocar a bola.

Parágrafo único: O lance só termina depois que tanto a bola quanto os jogadores envolvidos estiverem parados.

Art. 16. Toque na bola

O toque na bola é o contato de um jogador com ela, em consequência de um lance do próprio jogador, desde que ela se movimente um mínimo perceptível. Caso ela não se mova, mesmo que o jogador esteja colado a ela, não é considerado toque.

Art. 17. Furada

Chamamos de furada o lance em que um botão, depois de acionado, não realiza o toque na bola, ou venha a colar nela sem que ela se mova um mínimo perceptível.

Parágrafo único: O ato de tocar a palheta no botão e retirá-la, mesmo sem sua movimentação, caracteriza uma furada,

Art. 18. Cavada

Dizemos que um arremesso lateral, um escanteio ou um tiro de meta foram cavados, quando durante o lance, antes de a bola sair, tenha tocado por último em jogador da equipe adversária

à que executou o lance. Neste caso caberá a esta última a cobrança de reposição de bola em jogo.

Art. 19. Jogada

Chamamos de jogada o conjunto de lances aos quais uma equipe tem direito antes de passar a posse de bola à equipe adversária.

Capítulo III - Do Objetivo do Jogo

Art. 20. Marcação de gols

O objetivo do jogo é marcar a maior quantidade possível de gols na meta adversária, fazendo com que, através de toques dos botões, a bola atravesse totalmente a linha de fundo, entrando por dentro das traves ou meta adversária.

Art. 21. Vencedor

Ao final do jogo, será declarada vencedora a equipe que tiver conseguido a maior quantidade de gols. Caso as quantidades de gols marcados pelas duas equipes sejam iguais, a partida será considerada empatada.

Capítulo IV - Da Duração da Partida

Art. 22. Tempo de jogo

As partidas oficiais de eventos das federações estaduais e da Confederação Brasileira terão duração de 14 (catorze) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 7 (sete) minutos, com intervalo de 1 (um) minuto entre os tempos.

Parágrafo único: Nos eventos promovidos pelas associações filiadas às federações estaduais, as partidas poderão ter duração de 10 (dez) a 20 (vinte) minutos, divididas em dois tempos iguais.

Art. 23. Desempate

Em jogos eliminatórios, finais ou em qualquer outro em que se faça necessário o desempate, havendo empate no tempo normal de jogo, o desempate poderá ser feito em prorrogação, em decisão por pênaltis e/ou por critérios de pontuação durante a competição.

§ 1º: A escolha de quais métodos a serem utilizados e da ordem de aplicação ficará a cargo dos regulamentos de cada evento.

§ 2º: As prorrogações serão jogadas em tempo único de 3 minutos.

§ 3º: A decisão de pênaltis será realizada inicialmente com uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças alternadas para cada equipe até que uma das duas saia vencedora.

§ 4º: Nas séries de 5 (cinco) cobranças cada equipe deverá utilizar botões diferentes. Na série de cobranças alternadas, os botões poderão ser repetidos quantas vezes cada equipe desejar.

Art. 24. Chute ao gol depois do apito final

No caso de o apito final de um tempo de jogo soar após o pedido de chute ao gol por um botonista, ele poderá chutar, sem limite de tempo, e após o chute o tempo será dado por encerrado.

§ 1º: Não será válido o pedido de chute ao gol feito concomitantemente ou após o soar do apito.

§ 2º: Se houver sido assinalado um pênalti, a equipe terá o direito à cobrança, mesmo que não tenha anunciado sua intenção de chutar. Se houver sido assinalada uma falta com cobrança direta, a equipe só terá direito à cobrança caso já tenha pedido para chutar.

Capítulo V - Do Posicionamento em Campo

Art. 25. Fora do campo

Um jogador ou a bola será considerado como estando fora do campo quando ultrapassarem inteiramente as linhas limítrofes, não podendo estar nem ao menos tocando essas linhas, mesmo que pelo lado de fora (ver [Anexo III](#)).

Art. 26. Dentro das áreas

Se um botão ou a bola estiver tocando as linhas da grande área, da pequena área, da meia lua ou do círculo central, mesmo que tangenciando tais linhas por fora, será considerado como estando dentro das referidas áreas (ver [Anexo III](#)).

Parágrafo único: Considerar-se-á que o goleiro está dentro da pequena área quando se encontrar inteiramente dentro dela, ou no máximo tangenciando suas linhas pelo lado de dentro ou, ainda, quando tangenciar a linha da meta pelo lado de dentro da meta.

Art. 27. No campo de ataque e no campo de defesa

A bola será considerada como estando no campo de defesa caso esteja inteiramente dentro dele ou tocando a linha central, mesmo que pelo lado do campo de ataque. A bola somente será considerada como estando no campo de ataque se estiver inteiramente dentro dele. Já o botão será considerado como estando no campo de ataque caso esteja inteiramente dentro dele ou tocando a linha central, mesmo que pelo lado do campo de defesa. O botão somente será considerado como estando no campo de defesa se estiver inteiramente dentro dele. (ver [Anexo III](#)).

Parágrafo único: Em decorrência desta regra, não será permitido chute ao gol, caso a bola se encontre sobre ou tangenciando a linha central e qualquer falta cometida contra um botão que se encontre sobre ou tangenciando a linha central poderá ser cobrada com tiro livre direto, com a bola colocada sobre a linha central.

Art. 28. Dentro do gol

A bola será considerada dentro do gol se tiver ultrapassado inteiramente a linha de fundo, por dentro da meta, não podendo estar nem ao menos tangenciando tal linha pelo lado de dentro da meta.

Capítulo VI - Do Início da Partida

Art. 29. Sorteio

Um jogador será sorteado pela organização ou pelos próprios atletas, usando-se qualquer método, como cara ou coroa, par ou ímpar, dado. O vencedor terá o direito de escolher entre o lado do campo ou a posse inicial da bola.

Art. 30. Arrumação dos jogadores

Ao iniciar a partida ou após cada gol, os botões deverão estar arrumados todos em seus campos de defesa, obedecendo às seguintes regras (ver [Anexo II](#)):

- a) o goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar dentro da pequena área;
- b) os cinco botões denominados de defesa deverão estar obrigatoriamente colados, pelo lado de trás, da linha imaginária paralela e à distância de 8cm da linha frontal da grande área, sendo de 8cm a distância mínima permitida entre cada botão;
- c) dentre os cinco botões denominados de ataque, dois deverão estar posicionados em cada lado do campo de defesa, colados à linha lateral e a 3,5cm da linha central;
- d) outros dois botões de ataque deverão estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, um de cada lado, junto à interseção do círculo com a linha central;
- e) o último botão de ataque deverá estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, sobre a linha imaginária que liga as marcas de pênalti.

Parágrafo único: Após a marcação de um gol, os botonistas terão até 10 segundos para arrumar os times para a recolocação da bola em jogo.

Art. 31. Saída de jogo

A saída de bola para o início do jogo, do segundo tempo ou após um gol deverá ser realizada por apenas dois dos jogadores colocados junto ao círculo central, que serão os únicos a estar obrigatoriamente dentro dele e totalmente atrás da linha central. Deverá ainda seguir as seguintes prescrições:

- a) a bola deverá ser lançada sempre para o campo adversário;
- b) um dos botões deverá dar um toque na bola, que não deverá sair do grande círculo;
- c) o outro botão poderá, então, dar continuidade à jogada;
- d) não será permitido chutar ao gol enquanto a bola não sair do grande círculo;

§ 1º: Caso o botonista fure o primeiro lance ou arremesse a bola para o campo de defesa, terá direito a uma nova saída, descontando o lance da contagem de lances coletivos. Caso erre novamente a saída, será punido com falta técnica no local onde a bola parou.

§ 2º: Caso o botonista arremesse a bola diretamente para fora do grande círculo e para o campo adversário no lance inicial, a posse de bola passará automaticamente para a equipe adversária, que continuará jogando normalmente.

Art. 32. Reinício após marcação de um gol

Após a marcação de um gol, o jogo será reiniciado pela equipe que sofreu o gol, seguindo as mesmas regras para o início de jogo. A saída só poderá ser realizada depois que os dois botonistas tenham terminado a arrumação dos times e tenham ambos informado essa situação dizendo “pronto”.

Capítulo VII - Do Desenrolar da Partida

Art. 33. Sucessão de jogadas

Cada partida é uma seqüência de jogadas, que se alternam entre as equipes adversárias, conforme a posse de bola seja conquistada ou cedida. Cada jogada pode iniciar por uma “roubada de bola”, quando uma equipe perde a posse de bola sem que a bola tenha saído de jogo, ou pela cobrança de uma reposição de bola em jogo.

Art. 34. Limite de lances por jogada

Cada jogada será composta de no máximo nove lances coletivos de uma equipe, sendo que cada jogador terá direito a executar no máximo três lances individuais consecutivos.

Art. 35. Finalização da jogada

Uma jogada será finalizada quando a equipe que estiver realizando a jogada provocar uma das seguintes situações:

- a) realizar seu nono lance coletivo;
- b) cometer uma infração;
- c) ceder à adversária um lateral, um escanteio ou um tiro de meta;
- d) após uma furada, a equipe adversária executar um lance com toque na bola;
- e) marcar um gol.

§ 1º: Se após o nono lance coletivo a bola permanecer em campo, a equipe adversária poderá optar por um tiro livre indireto para recuperar a posse de bola, a ser cobrado no local onde a bola estiver parada.

§ 2º: Se, durante um lance, a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador adversário e sair de campo, o lance será considerado cavado e não haverá mudança de posse de bola, devendo a equipe que executou o lance continuar sua jogada (sem a zeragem dos lances coletivos) com a reposição da bola em jogo, desde que ainda tenha lances disponíveis.

§ 3º: Se durante um lance a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador da equipe que executou o lance, e permanecer em campo, a posse de bola continuará com a mesma equipe, que deverá continuar com a sua jogada.

Art. 36. Roubada de bola

Quando a equipe que estiver jogando realizar uma furada de bola, ou durante o lance a bola tocar por último em jogador adversário, a equipe adversária terá o direito de tentar a roubada de bola com a execução de um lance. Caso o lance resulte em toque na bola pelo jogador acionado, a equipe terá recuperado a posse de bola e iniciado sua jogada.

§ 1º: Caso a equipe que tentou a roubada realize uma furada, terá ainda assim iniciado sua contagem de lances coletivos e individuais, que serão zerados apenas caso a equipe adversária toque a bola novamente antes de terminar sua jogada. A equipe adversária também não terá finalizado sua jogada e nem zerado suas contagens de lances.

Art. 37. Zeragem dos lances coletivos e individuais

A contagem de lances coletivos e individuais de uma equipe só será zerada quando a equipe adversária efetivamente recuperar a posse de bola, iniciando a sua jogada, ou cometer uma infração. A contagem de lances individuais de um jogador será zerada também quando um outro jogador, de qualquer das equipes, tocar a bola através do próprio lance. Sendo assim, após uma furada, um lateral cavado, um tiro de canto cavado, um tiro de meta cavado, ou um chute ao gol em que se manteve a posse de bola, a contagem de lances coletivos e individuais deverá continuar de onde estava antes do evento.

Art. 38. Contagem dos lances

A contagem de lances deverá ser feita a cada vez que um botão for palhetado, independentemente de chegar ou não a tocar a bola, e a cada vez que o goleiro for acionado causando a movimentação da bola.

Parágrafo único: Para melhor controle, é obrigatório que cada botonista conte seus lances em voz alta.

Art. 39. Excesso de lances

Caso um jogador extrapole seu limite de lances individuais, ou a equipe extrapole seu limite de lances coletivos, a equipe será punida com tiro livre indireto no local onde a bola tiver parado.

Art. 40. Tabela

Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em outro jogador da mesma equipe, na trave, no alambrado ou no corpo do botonista, será configurada a tabela e assinalada uma [falta técnica](#) contra a equipe que realizou a tabela. A cobrança deverá sempre ser realizada no local onde a bola parou.

Art. 41. Toque em jogador adversário

Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, mesmo que estejam fora de campo, será marcada [falta](#) contra a equipe que executou o lance, a ser cobrada no local onde estava o primeiro jogador a ser tocado. O mesmo vale caso um botão da mesma equipe, tendo sido impulsionado pelo botão que executou o lance, vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, antes que o primeiro botão toque a bola.

Art. 42. Toque da bola no botonista

Se a bola vier a tocar em qualquer parte do corpo de um botonista, sua palheta, roupas ou qualquer outro tipo de objeto que esteja portando, será marcada [falta](#) contra a equipe do botonista que recebeu o toque, a ser cobrada no local onde o fato ocorreu.

Art. 43. Bola presa

Se após um lance um botão parar em cima da bola, será marcada falta técnica contra a equipe que executou o lance, independentemente da equipe à qual o botão pertença.

Art. 44. Jogada fechada

A jogada será considerada fechada quando, ao passar ao adversário o direito de executar um lance, a bola estiver totalmente dentro das linhas retas imaginárias que unem as bordas de dois ou mais botões que estejam a 3,5cm ou menos de distância um do outro (ver [Anexo I](#)).

§ 1º: Também será considerada jogada fechada quando, após o último lance individual de um botão, a bola estiver sobre este botão ou dentro de seu furo, no caso do modelo argola.

§ 2º: Caso se configure a jogada fechada, será marcada [falta técnica](#) contra a equipe que executou o último lance, a ser cobrada no local onde se encontrar a bola.

Art. 45. Bola prensada

Entende-se por bola prensada quando, estando colada (encostada) a um jogador, ela venha a ser impulsionada por um jogador da equipe adversária.

§ 1º: Se a bola prensada sair de campo, não tendo tocado por último em um jogador da equipe que executou o lance, sua posse continuará com essa equipe.

§ 2º: Se a bola prensada permanecer em campo, não tendo tocado por último em um jogador da equipe que executou o lance, a posse passará ao adversário.

Art. 46. Deslocamento de jogador adversário

Sempre que um botão deslocar um jogador adversário durante um lance e depois que a bola tenha sido tocada, sua equipe terá um limite máximo de três lances para finalizar sua jogada, desde que, com estes três lances, não ultrapasse os nove lances coletivos regulamentares, que prevalecerão.

Art. 47. Botão fora de campo

Se um botão sair de campo em consequência de qualquer lance, o árbitro deverá colocá-lo tangenciando pelo lado de fora a linha limítrofe do campo, no ponto exato por onde saiu, estando em plenas condições de jogo, ou seja, podendo ser acionado já no lance seguinte.

Art. 48. Atuação do goleiro

O goleiro tem espaço de ação exclusivamente dentro da pequena área e só poderá ser movimentado pelo botonista nas seguintes situações:

- a) para defender chute ao gol, depois que o adversário informar sua intenção de chutar;
- b) quando for executar lance, com toque na bola, desde que satisfeitas as condições para isso. Após o lance poderá ser colocado em qualquer lugar dentro da pequena área, conforme as regras;
- c) na arrumação dos times na saída no centro de campo.

§ 1º: O goleiro não poderá em hipótese alguma ser deslocado, movido ou acionado em situação que não satisfaça as listadas. Se acontecer, será assinalada falta técnica contra sua equipe.

§ 2º: O goleiro deverá sempre estar apoiado em uma de suas faces de dimensão 15mm x 80mm. Caso venha a se apoiar de maneira diferente, deve ser imediatamente recolocado na posição correta, no local em que se encontrava antes.

§ 3º: O goleiro não pode nunca ser colocado atrás da linha de gol, que, portanto, nunca deverá estar totalmente visível em frente à sua face de dimensões 80mm x 35mm.

§ 4º: Se o goleiro for derrubado por qualquer motivo, deverá ser recolocado imediatamente em pé no local onde se encontrava. Caso um outro botão esta ocupando este local, deverá ser afastado para dar lugar ao goleiro. O mesmo vale para o caso dele ser impulsionado de modo a ficar em posicionamento irregular, como por exemplo dentro do gol.

Art. 49. Posse do goleiro

A posse de bola será do goleiro sempre que ocorrer uma das seguintes situações:

- a) quando a bola, lançada por sua própria equipe e ainda tendo lances coletivos disponíveis, parar dentro da pequena área;
- b) quando, após concluída a jogada do adversário, a bola estiver parada dentro da pequena área.

Art. 50. Lance do goleiro

O goleiro poderá executar lances sempre que ele tiver a posse de bola, respeitando como os outros jogadores os limites coletivo e individual de lances e respeitando-se as regras referentes à "Atuação do goleiro".

§ 1º: Os lances realizados pelo goleiro serão somados aos lances coletivos de sua equipe.

§ 2º: O goleiro somente poderá tocar a bola com uma de suas faces de dimensões 35mm X 80mm e quando ela estiver dentro da pequena área.

§ 3º: Não é permitido que o botonista arraste a bola com o goleiro, o que será penalizado com uma falta técnica.

Art. 51. Tempo máximo entre cada lance

Cada botonista terá até seis segundos de intervalo entre cada lance coletivo e para a colocação do goleiro em caso de chutes ao gol. Caso o botonista ultrapasse esse tempo, depois de já ter sido advertido pelo árbitro, será caracterizada a “cera técnica”, considerada “falta proposital” e serão aplicadas as punições previstas para este caso.

Art. 52. Arrumação e movimentação dos botões

Os botões só poderão ser movimentados com a mão nas seguintes hipóteses:

- a) após a marcação de um gol. Nesse momento, os botonistas terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição de início de jogo;
- b) nos casos de substituições, conforme definido nas regras específicas;
- c) na recomposição da defesa após um chute ao gol, conforme a regras para esta situação;
- d) para recolocação da bola em jogo nas cobranças de lateral, escanteio, tiro de meta e tiros livres, conforme as regras para essas situações.

Art. 53. Movimentação e posicionamento indevidos

Estão terminantemente proibidas as seguintes práticas:

- a) colocação em campo do botão virado de “cabeça para baixo”;
- b) utilização da bicicleta em qualquer situação, quando o botão, de cabeça para baixo, é palhetado de modo a pular;
- c) utilização dos dedos (dedinho) para travar a movimentação dos botões no momento do chute;
- d) colocação do goleiro deitado ou em pé sobre sua face menor.

Art. 54. Irregularidades na execução dos lances

Serão consideradas irregularidades na execução dos lances, as seguintes situações:

- a) o botonista não poderá conduzir ou impedir de qualquer modo a trajetória de um botão durante um lance. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde ocorreu a interferência;
- b) nenhum lance poderá ser iniciado antes que o lance anterior tenha terminado, ou seja, antes que tanto a bola quanto os botões envolvidos estejam parados. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde estiver a bola.

Capítulo VIII - Do Chute ao Gol

Art. 55. Condições para o chute

Para que um botonista possa executar um chute ao gol, as seguintes condições deverão estar satisfeitas:

- a) a bola deverá estar posicionada no campo de ataque;
- b) a bola deverá estar fora da pequena área do adversário;
- c) o botonista deverá declarar sua intenção de chutar ao gol dizendo “prepare”, “coloque”, ou qualquer outro termo que expresse com clareza sua intenção;
- d) o botonista deverá indicar claramente com qual botão executará o chute;
- e) o botonista deverá esperar até que o botonista adversário posicione seu goleiro e expresse claramente que terminou, dizendo “pronto”, “chute”, ou qualquer outro termo que expresse com clareza que está pronto.

Parágrafo único: Não será válido o pedido de chute ao gol com a bola ou botões em movimento. No caso de cobrança de tiro livre direto, só será válido o pedido de chute ao gol depois que tanto a bola quanto o jogador que realizará a cobrança estiverem posicionados.

Art. 56. Remoção de jogadores

Todos os jogadores da equipe que vai chutar que estiverem dentro da pequena área deverão ser removidos para o lado de fora, do lado mais próximo de onde se encontravam, tangenciando por fora a linha da grande área e por dentro a linha de fundo. Os jogadores da equipe que se defende poderão ou não ser retirados, a critério do seu botonista, seguindo as mesmas regras de remoção dos jogadores que atacam, se for o caso.

Parágrafo único: Caso mais de um jogador venha a ser removido para o mesmo lado, deverão ser colocados lado a lado, sempre tangenciando a linha de fundo por dentro.

Art. 57. Colocação do goleiro

O goleiro deverá ser posicionado em qualquer lugar da pequena área, sem a necessidade de guardar distância mínima da bola e seguindo as prescrições de posicionamento do goleiro definidas nestas regras.

Parágrafo único: O botonista deverá arrumar o goleiro para o chute estando posicionado atrás do gol. Não poderá fazê-lo a partir do ponto de vista do atacante.

Art. 58. Caracterização de chute ao gol

Um chute ao gol apenas será considerado como tendo sido executado quando, após o lance, a bola tenha satisfeito pelo menos uma destas condições:

- a) tenha cruzado a linha de fundo;
- b) tenha batido na trave;
- c) tenha tocado o goleiro;
- d) tenha parado dentro da pequena área;
- e) tenha sofrido desvio visível de sua trajetória, saindo pela lateral;
- f) tenha entrado na meta.

Art. 59. Caracterização do gol

O gol será validado quando a bola passar totalmente a linha de gol, entrando na meta, desde que tenham sido satisfeitas as condições legais para o chute. Caso a bola pare sobre ou tangenciando por qualquer lado a linha de gol, não será considerado gol.

Art. 60. Erro no chute

Caso não se caracterize o chute ao gol, incluindo a furada de bola, será assinalada falta técnica contra a equipe que executou o lance, no local onde a bola tiver parado.

Art. 61. Gol contra

Será considerado gol contra quando, após a execução de um lance qualquer, a bola entrar na meta da equipe que executou o lance, tendo tocado ou não em jogadores adversários ou da própria equipe.

Parágrafo único: Não será considerado gol contra quando a bola entrar no gol do adversário sem que tenham sido satisfeitas as condições para o chute, mesmo que a bola tenha antes tocado em jogador da equipe adversária. Se a bola tiver tocado por último em jogador da equipe que executou o lance, será marcado tiro de meta a favor da equipe adversária. Se a bola tiver tocado por último em jogador da equipe adversária, será marcado escanteio cavado a favor da equipe que executou o lance.

Art. 62. Prescrições gerais

No momento do chute ao gol, o botonista adversário deverá aguardar o chute atrás do seu gol, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado, sem gestos ou comentários.

Capítulo IX - Da Bola em Jogo e Fora de Jogo

Art. 63. Bola fora de jogo

Considera-se que a bola está fora de jogo (ou parada) nas seguintes situações:

- a) antes do início da partida ou do segundo tempo;
- b) após um gol, antes de ser dada nova saída no centro do campo;
- c) antes de ser cobrada a reposição, quando tiver saído do campo;
- d) antes de ser cobrado um tiro-livre, quando houver sido assinalada alguma infração,

Art. 64. Reposição da bola em jogo

Para todo tipo de reposição de bola em jogo, valem as seguintes prescrições, salvo se especificado o contrário:

- a) toda reposição de bola em jogo, incluindo o tiro de meta, deverá ser executada por um botão, nunca com o goleiro ou com a palheta;
- b) o botão que realizará a cobrança poderá ser qualquer botão da equipe que estiver em campo, que poderá ser posicionado junto à bola, desde que não tenha excedido sua contagem de lances individuais;
- c) é permitido ao botonista arrumar a posição da bola antes da execução de qualquer cobrança, incluindo falta técnica;
- d) não é necessário guardar distância mínima da bola, podendo a cobrança ser feita com a bola colada;
- e) o botão que executou a reposição somente poderá ser acionado novamente depois de outro lance em que jogador da mesma equipe ou da equipe adversária toque a bola;
- f) os jogadores da equipe adversária e o goleiro da própria equipe que estiverem atrapalhando, poderão ser afastados para a execução da cobrança e depois recolocados em suas posições originais.

Art. 65. Erro na reposição

Em qualquer reposição, caso o botão que fará a cobrança fure (não acerte) a bola, a jogada será revertida para a equipe adversária, sendo assinalada uma falta técnica. As exceções ficam por conta de casos específicos que estejam definidos explicitamente.

Capítulo X - Do Arremesso Lateral

Art. 66. Definição

Sempre que a bola sair de campo pelas linhas laterais, deverá ser repostada em jogo através de um arremesso lateral, que poderá ser:

- a) cedido, quando a bola sair diretamente após um lance, ou tenha tocado por último em algum jogador da equipe que executou o lance. Será cobrado pela equipe adversária;
- b) cavado, quando a bola sair depois de tocar por último em algum jogador da equipe adversária. Será cobrado pela equipe que executou o lance.

Parágrafo único: O lateral cavado, caso a equipe não possua mais lances coletivos, será revertido para a equipe adversária.

Art. 67. Condições de cobrança

A cobrança será feita nos mesmos moldes do tiro livre indireto.

Capítulo XI - Do Tiro de Meta

Art. 68. Definição

O tiro de meta se caracterizará sempre que ocorrer uma das seguintes situações:

- a) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de ataque da equipe que executou o lance, sem ter tocado por último em nenhum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de meta cedido, a ser cobrado pela equipe adversária;
- b) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de defesa da equipe que executou o lance, tendo tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de meta cavado, a ser cobrado pela equipe que executou o lance;

Parágrafo único: O tiro de meta cavado, caso a equipe não possua mais toques coletivos, será revertido para tiro de canto a ser cobrado pela equipe adversária.

Art. 69. Arrumação em tiro de meta

Antes da cobrança de tiro de meta cedido resultante de chute ao gol, o botonista que executou o lance terá até 5 segundos para movimentar até 3 botões para recompor sua defesa. Esta movimentação poderá ser de botões do campo de ataque para o campo de defesa, e/ou dentro do próprio campo de defesa, mas nunca do campo de defesa para o ataque ou dentro do campo de ataque.

Art. 70. Condições de cobrança

O tiro de meta deverá ser cobrado dentro da pequena área, sempre do mesmo lado pelo qual tiver saído a bola. Caso ela tenha saído por cima do gol, poderá ser cobrado em qualquer lugar da pequena área.

Parágrafo único: Caso a bola saia por cima, o técnico beneficiado deverá indicar o lado em que fará a cobrança antes da arrumação do time adversário.

Art. 71. Erro na cobrança

São consideradas erros de cobrança as seguintes situações, que serão punidas com falta técnica no local onde a bola tiver parado:

- a) executar a cobrança com o goleiro;
- b) a bola não sair da grande área após a cobrança.

Capítulo XII - Do Tiro de Canto

Art. 72. Definição

O tiro de canto, ou escanteio, se caracterizará quando ocorrer uma das seguintes situações:

- a) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de ataque da equipe que executou o lance, tendo tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de canto cavado, a ser cobrado pela equipe que executou o lance;
- b) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de defesa da equipe que executou o lance, sem ter tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de canto cedido, a ser cobrado pela equipe adversária.

Parágrafo único: O escanteio cavado, caso a equipe não possua mais lances coletivos, será revertido para tiro de meta a ser cobrado pela equipe adversária.

Art. 73. Condições de cobrança

A cobrança deverá ser feita com a bola posicionada dentro do quarto de círculo existente na intersecção da linha lateral com a linha de fundo, no lado por onde a bola saiu. Caso a bola tenha saído por cima do gol, a equipe beneficiada poderá escolher o lado.

Parágrafo único: A cobrança será feita nos mesmos moldes do tiro livre direto, podendo ser feita de forma indireta ou direta ao gol.

Capítulo XIII - Das Infrações

Art. 74. Falta

As faltas deverão ser cobradas com tiro livre direto, quando a infração for marcada no campo de ataque, ou com tiro livre indireto, quando a infração for marcada no campo de defesa da equipe beneficiada.

Parágrafo único: Para definir o local de ocorrência de uma falta, deve-se levar em conta o posicionamento em campo do jogador atingido e não o local exato onde ocorreu o toque entre os dois jogadores.

Art. 75. Penalidade máxima

Toda falta marcada dentro da pequena área ou da grande área será considerada uma penalidade máxima e deverá ser cobrada com pênalti.

Art. 76. Falta técnica

A falta técnica deverá ser cobrada sempre com tiro livre indireto, independentemente do local onde tenha sido assinalada.

§ 1º: A cobrança da falta técnica será sempre no local onde tiver parado a bola, a não ser que seja especificado o contrário.

§ 2º: As faltas técnicas marcadas dentro da pequena área deverão ser cobradas como um tiro de meta, em qualquer lugar da pequena área, do lado onde ocorreu a infração.

Art. 77. Falta proposital

Sempre que um botonista realizar falta em jogador adversário visando claramente atrasar a partida ou atrapalhar a jogada de ataque do adversário, a falta será considerada falta proposital. Neste caso, o botão utilizado será imediatamente expulso e será assinalada a falta no local onde a bola se encontrava no momento da infração. O adversário será ainda beneficiado com a zeragem de sua contagem de lances.

Parágrafo único: Se houver reincidência por parte do botonista, ele será desclassificado por indisciplina e seu adversário será considerado vencedor da partida.

Art. 78. Indisciplina

As seguintes atitudes são consideradas indisciplina:

- a) o Botonista dirigir-se ao adversário ou ao árbitro desrespeitosamente ou sem necessidade;
- b) fazer comentários desagradáveis das jogadas;
- c) dirigir-se aos espectadores;

- d) discutir ou reclamar de decisões do árbitro;
- e) arremessar botão, palheta, goleiro ou qualquer outro objeto;
- f) bater na mesa prejudicando o bom andamento da partida;
- g) pronunciar palavra de baixo calão;
- h) fazer "cera técnica";
- i) portar relógios, cronômetros ou consultar o árbitro ou a platéia sobre o tempo restante de jogo.

Parágrafo único: A indisciplina será punida com falta técnica. Caso haja reincidência, será punida com a desclassificação do botonista infrator.

Art. 79. Interferência do público

Em hipótese alguma o público poderá interferir no andamento da partida, sendo o botonista beneficiado por essa interferência punido como se tivesse cometido indisciplina.

Parágrafo único: São consideradas interferências do público as seguintes situações:

- a) dar dicas ao botonista sobre como realizar suas jogadas;
- b) informar ao botonista sobre o tempo de jogo;
- c) falar, gritar ou fazer qualquer som ou ruído de modo a desconcentrar, intimidar ou humilhar o adversário;
- d) comemorar excessivamente jogadas ou gols de uma equipe.

Art. 80. Desclassificação

Sempre que ocorrer a desclassificação de um botonista, seja qual for o motivo, o outro será declarado vencedor, sendo o placar definido conforme uma das seguintes situações:

- a) caso o placar esteja em igualdade, ou o botonista punido esteja ganhando por qualquer placar, ou o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 1 (um) gol, o placar final será de 2x0 contra o botonista punido;
- b) caso o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 2 (dois) ou mais gols, será considerado como placar final da partida o do momento de sua interrupção.

Art. 81. Vantagem

Sempre que assinalada uma infração, o botonista beneficiado poderá optar pela vantagem, quando poderá prosseguir normalmente com a jogada, sendo, ainda assim, beneficiado com a zeração de sua contagem de lances coletivos e individuais.

Capítulo XIV - Do Tiro Livre

Art. 82. Definição

O tiro livre é a reposição de bola em jogo após a ocorrência de uma infração.

Art. 83. Tiro livre direto

O tiro livre direto é a reposição de bola em jogo em que o botonista tem a opção de chutar diretamente para o gol, desde que manifeste a sua intenção. Qualquer tiro livre direto que tenha que ser cobrado no campo de defesa da equipe beneficiada será revertido automaticamente para tiro livre indireto.

Art. 84. Tiro livre indireto

O tiro livre indireto é a reposição de bola em jogo em que o botonista não poderá chutar diretamente ao gol na cobrança.

Capítulo XV - Do Pênalti

Art. 85. Conceito

O pênalti é um tiro livre direto a ser cobrado com a bola posicionada na marca penal, situada na grande área da equipe contra a qual foi marcada a infração.

Art. 86. Condições de cobrança

Para a cobrança do pênalti deverão estar satisfeitas as seguintes condições:

- a) apenas o jogador que executará a cobrança e o goleiro poderão estar dentro das áreas e da meia lua;
- b) primeiro serão posicionados a bola e o botão que executará a cobrança;
- c) depois será posicionado o goleiro, que deverá estar com sua face frontal totalmente sobre a linha de gol.

Art. 87. Remoção de jogadores

Todos os jogadores que estiverem dentro das áreas e da meia lua no momento em que for assinalado o pênalti deverão ser removidos sendo colocados tangenciando por fora uma das linhas divisórias ou da meia lua, no local mais próximo ao que se encontravam.

Capítulo XVI - Das Substituições

Art. 88. Reservas

Cada equipe poderá ter inscritos até 7 jogadores reservas, incluindo goleiros.

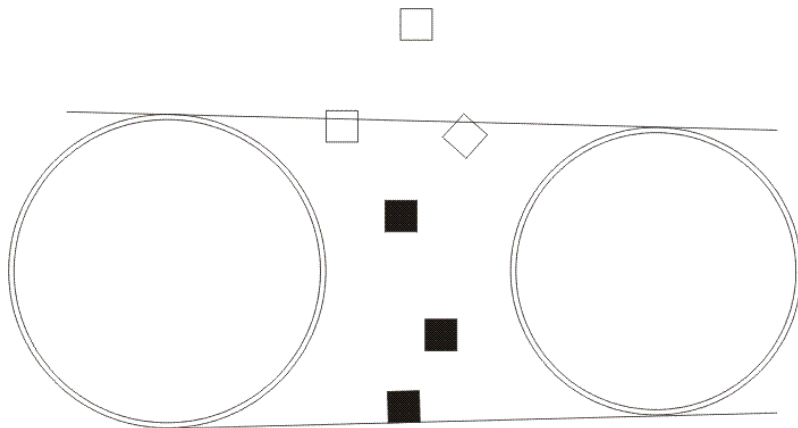
Art. 89. Substituições

Serão permitidas até 3 (três) substituições por jogo, incluindo o goleiro, podendo ser realizadas apenas durante os momentos de bola parada, com os botões que entrarem sendo colocados exatamente onde estavam os que saírem.

Parágrafo único: Será marcada falta técnica contra a equipe que extrapolar o número permitido de substituições ou realizar uma substituição fora do momento adequado.

Capítulo XVII - Anexos

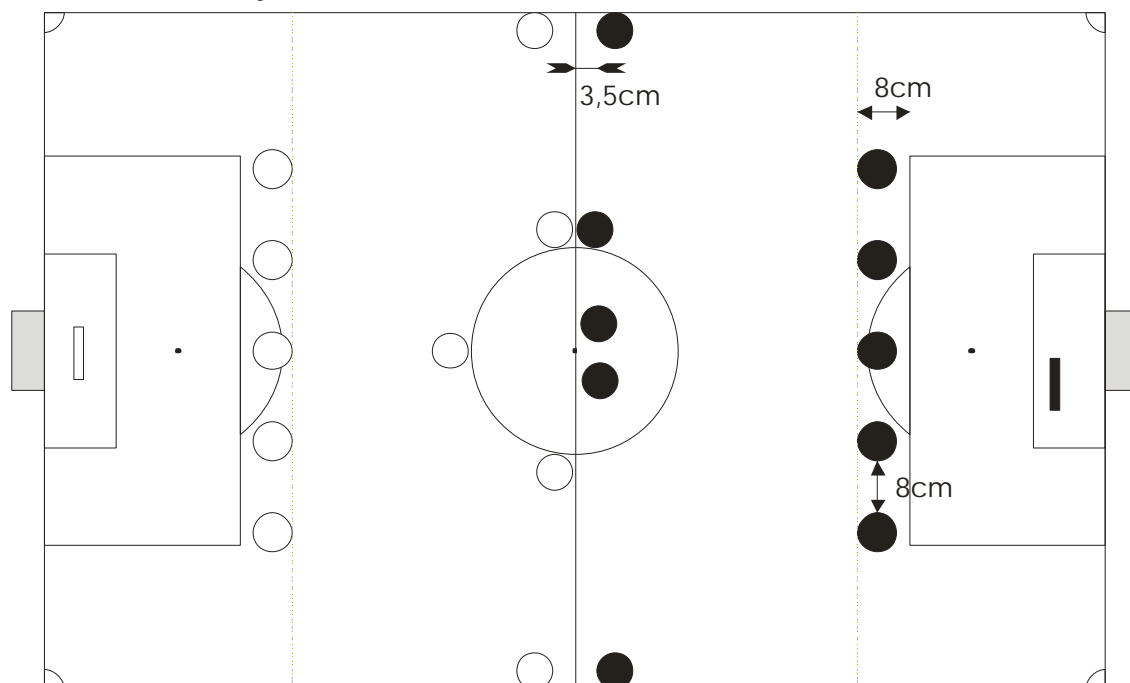
Anexo I - Jogada fechada



Na ilustração, considerando que os 2 botões representados pelos discos estão a uma distância de 3,5cm um do outro, podemos dizer que:

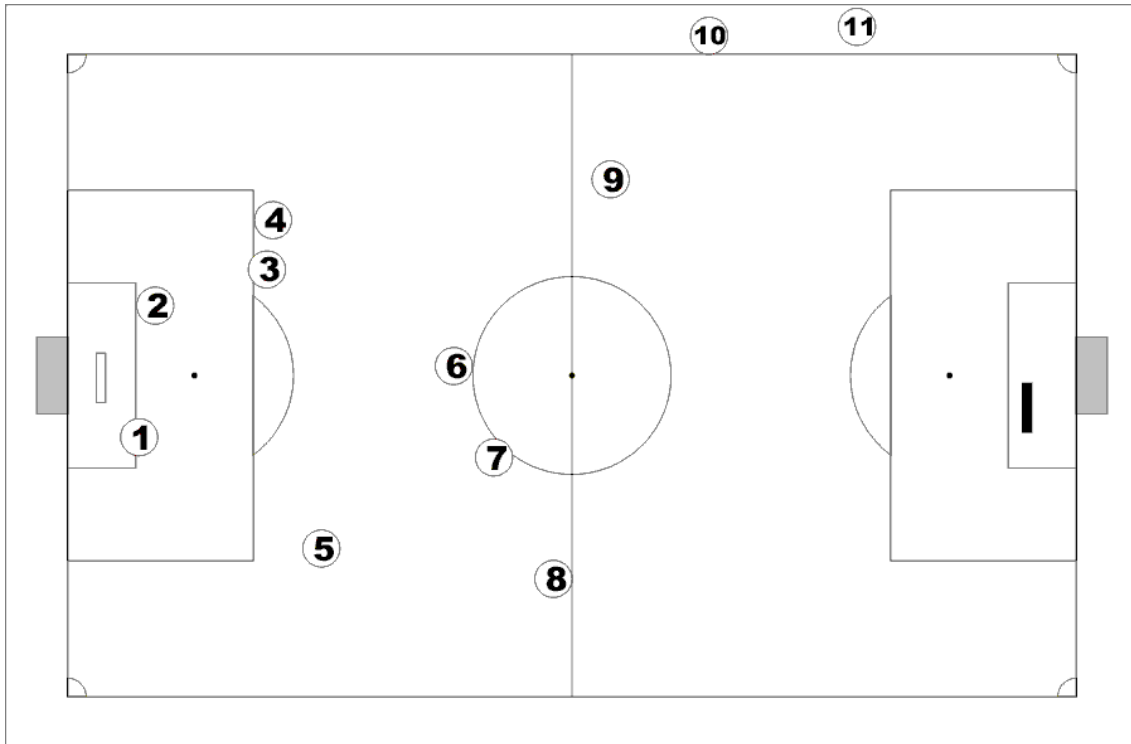
- os dados brancos estão todos abertos, porque estão totalmente ou parcialmente fora das linhas que unem as bordas dos 2 botões;
- os dados pretos estão todos fechados, porque estão totalmente dentro ou tangenciando por dentro as linhas que unem as bordas dos 2 botões.

Anexo II - Arrumação inicial



Arrumação padrão dos times no momento da reposição da bola em jogo no centro do campo. O time branco vai se defender e o time preto vai dar a saída.

Anexo III – Posicionamento da bola e dos jogadores

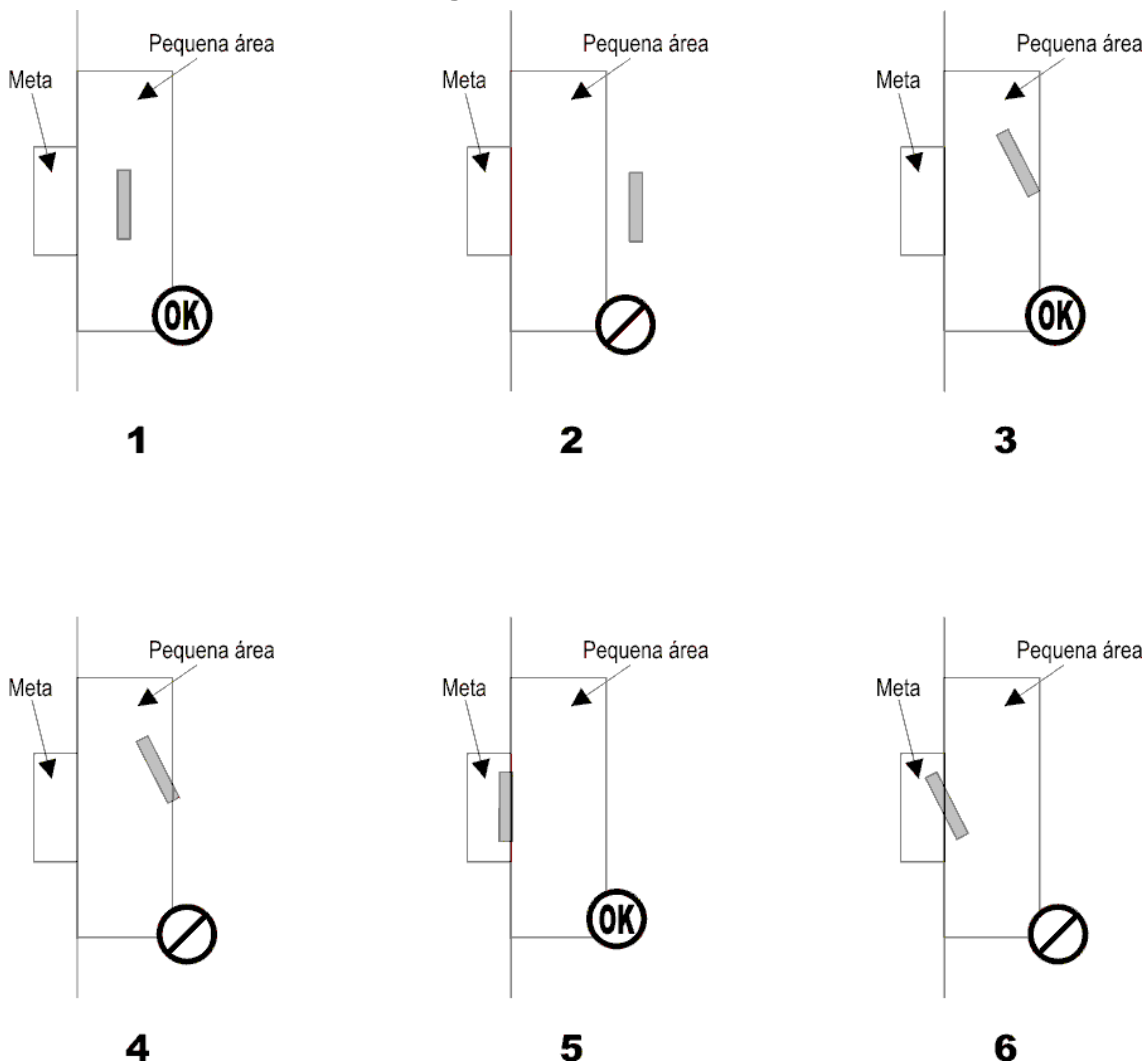


Considerando que os botões representados na figura se defendem no campo da esquerda, podemos dizer que:

- os jogadores 1 e 2 se encontram dentro da pequena área;
- os jogadores 3 e 4 se encontram dentro da grande área;
- o jogador 5 se encontra no campo de defesa;
- os jogadores 6 e 7 se encontram dentro do grande círculo;
- os jogadores 8 e 9 se encontram no campo de ataque;
- o jogador 10 se encontra dentro de campo;
- o jogador 11 se encontra fora de campo.

Considere as mesmas regras para definir a posição da bola (dadinho), com exceção para quando estiver tocando a linha central por qualquer lado. Neste caso a bola será considerada no campo de defesa.

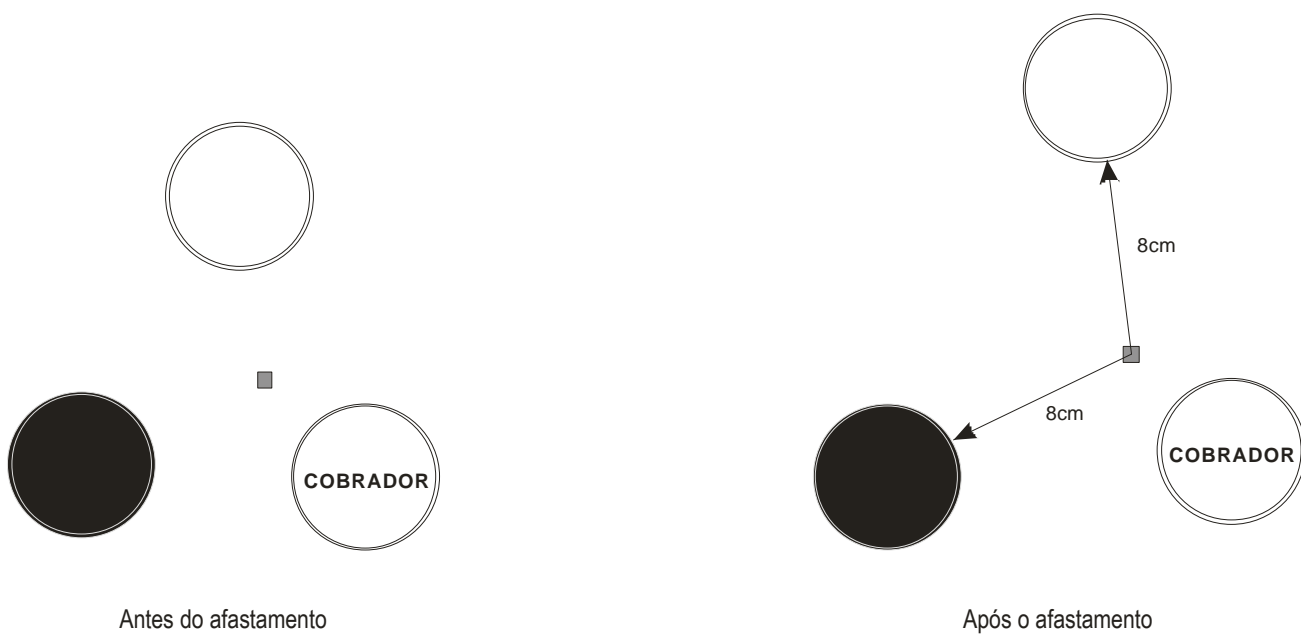
Anexo IV – Posicionamento do goleiro



Observando as colocações dos goleiros representados nas figuras, podemos dizer que:

- 1) Está inteiramente dentro da pequena área: posição legal;
- 2) Está inteiramente fora da pequena área: posição ilegal;
- 3) Toca a linha da pequena área por dentro, mas não a ultrapassa um mínimo que seja: posição legal;
- 4) Está ultrapassando a linha da pequena área: posição ilegal;
- 5) Ultrapassa a linha de gol por dentro da meta, mas sua face frontal não a ultrapassa: posição legal;
- 6) Sua face frontal ultrapassa a linha de gol: posição ilegal.

Anexo V – Afastamento de botões



Representantes das associações praticantes:

Bruno Romar - Associação Atlética Banco do Brasil – DF

Marcus Amorim - Associação de Futebol de Mesa Bola Quadrada