

Confederação Brasileira de Futebol de Mesa



REGRA BOLA 12 TOQUES
REGRAS OFICIAIS
EDIÇÃO JANEIRO 2025– v8



REGRA BOLA 12 TOQUES

REGRAS OFICIAIS

JANEIRO 2025

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

ATUALIZAÇÃO E REVISÃO FINAL: Comitê Gestor da CBFM - Regra Bola 12 Toques - Edição 2025 – v8

SUMÁRIO

Capítulo I	
- O Botonista	Página 5
Capítulo II	
- O Árbitro	Página 5
Capítulo III	
- Mesa e Campo de Jogo	Página 6
Capítulo IV	
- Das Traves	Página 9
Capítulo V	
- Da Bola de Jogo	Página 9
Capítulo VI	
- Da Palheta	Página 10
Capítulo VII	
- Do Goleiro	Página 10
Capítulo VIII	
- Dos Botões	Página 11
Capítulo IX	
- Da Duração da Partida	Página 12
Capítulo X	
- Do Posicionamento Inicial e Saída de Jogo	Página 13
Capítulo XI	
- Do Acionamento e Movimentação de Botões e Goleiros	Página 15
Capítulo XII	
- Da Posse de Bola	Página 20
Capítulo XIII	
- Da "Furada"	Página 21
Capítulo XIV	
- Da Bola de Jogo e Linhas Demarcatórias	Página 22
Capítulo XV	
- Do Lateral	Página 22
Capítulo XVI	
- Do Tiro de Meta	Página 23

Capítulo XVII	
- Do Escanteio	Página 24
Capítulo XVIII	
- Do Chute a Gol	Página 24
Capítulo XIX	
- Do Gol	Página 27
Capítulo XX	
- Da Penalidade Máxima	Página 28
Capítulo XXI	
- Do Tiro Livre Direto	Página 30
Capítulo XXII	
- Do Tiro Livre Indireto	Página 31
Capítulo XXIII	
- Das Faltas Técnicas	Página 35
Capítulo XXIV	
- Do Anti-Jogo	Página 37

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, considera-se a partida empatada.

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 dele 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 em que estiver atuando. Não se permite proclamar acertos ou má sorte por intermédio de palavras, gestos ou atitudes, comemorações exageradas de gols ou qualquer atitude que prejudique os demais botonistas.

4.4- Colaborar atuando 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 nenhum 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 necessária. Nesse

caso, a solicitação será analisada pelo delegado da competição que, concordando, 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, usados numa 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, caso tenha a aprovação da CBFM.

8.2-Os cavaletes devem ter resistência suficiente para as mesas estarem 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 a 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 a 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 a 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 a bola ao centro.



Marcações do Campo de Jogo - Figura Ilustrativa

Art. 10. A mesa oficial de Futebol de Mesa poderá ter as seguintes dimensões em (mm):

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
2	Altura da mesa sobre os cavaletes	750	850	780
	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 ser 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, 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 melhorem 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 e 50 mm de altura, 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 tais linhas.

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 Regra 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 precise ser apoiada na superfície da mesa para o acionamento do botão ou, ainda, necessite de manejo que demande um tempo superior aos 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, visando 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 no 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 poderá ser substituído NO INTERVALO da partida; também, no caso de quebra ou defeito que inviabilize sua utilização, em qualquer momento do jogo. O goleiro substituto deve ter número diferente dos números dos botões do mesmo time que estejam em campo.

14.4-O goleiro poderá ser de qualquer cor ou combinação de cores, 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 no 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-faces 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.

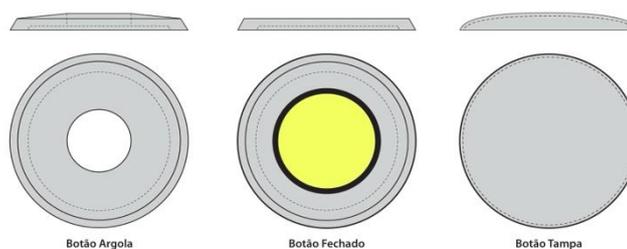
15.4-Respeitados os itens 15.1 e 15.2, os botões poderão ter diversas formas em sua parte inferior: lisos, com rebaixos, fendas, ângulos e perfis diversos.

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, 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, podendo 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. Times com botões iguais (mesmo tipo e cor), também, precisam ter números diferentes e, nesse caso, de mesma cor, podendo a numeração ser a única decoração dos botões; se além da numeração, houver alguma outra decoração, também necessitam 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 e do goleiro do mesmo time que permanecerão na mesa de jogo. 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 de cada fase de jogo. Em caso de falha do sistema, a mesa controladora verificará o tempo manualmente e determinará o fim do período.

Art. 18. O árbitro ou a mesa controladora farão 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 devem comunicar imediatamente aos participantes.

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

18.3-Todo acréscimo deverá ser cumprido na mesma fase de jogo da ocorrência. Não são permitidos, por exemplo, acréscimos no segundo tempo quando forem referentes a eventos ocorridos na primeira etapa.

18.4-Alguns torneios podem exigir prorrogações para desempate, 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 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 invada o campo adversário. Os outros botões não podem tocar qualquer linha divisória.

21.2-Ataque do time defensor:

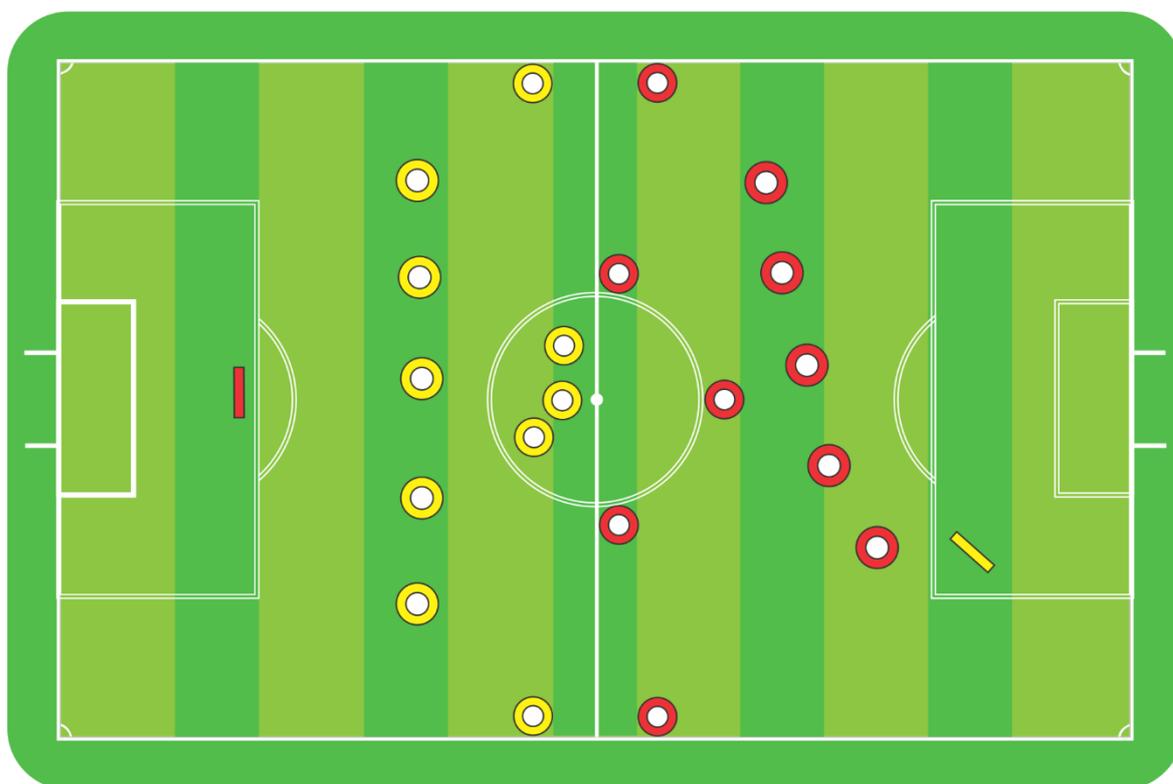
21.2.1-Dois ponteiros posicionados em seu campo de defesa, tangenciando a Linha Lateral e a Linha de Demarcação dos Pontas (4 cm da Linha Central).

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 nos 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. Em caso de 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 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, ele 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, quais sejam, 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 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 na direção desejada, atingindo ou não a bolinha. Após colocar a palheta sobre o botão, sem que ele se mova, ela pode ser retirada e ser usada para dar continuidade à jogada com o mesmo botão ou até outro, desde que o tempo regulamentar seja respeitado. Pequenos movimentos do botão, sem que a palheta seja retirada dele, não caracterizam furada, podendo o botonista concluir o toque ou o chute a gol, conforme seja o caso. Se, neste caso, a palheta for retirada do botão, o toque estará concluído e a furada estará caracterizada.

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, permanecendo a bola no campo de jogo, será cobrado, contra si, tiro livre indireto (veja Do Tiro Livre Indireto). O mesmo acontece se o número de toques coletivos foi reduzido para três e o chute não for realizado até o 3º (terceiro) toque (Art. 29).

Art. 27. Cada botão, no limite coletivo de 12 (doze) toques, terá direito a 3 (três) toques ou acionamentos consecutivos.

27.1-Para serem reiniciados ou "zerados" o toque individual de um botão é necessário que outro botão ou o goleiro, do mesmo time ou adversário, toque a bola por 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 a 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. A cobrança é feita com a bola colocada sobre a linha lateral, se a irregularidade ocorreu em um lateral, ou sobre a linha de fundo, se aconteceu em escanteio ou tiro de meta, o mais próximo possível da infração.

27.2- Quando a bola for entregue de "presente" ao oponente, de forma voluntária ou não, a contagem de toques, coletiva e individual dos botões, de quem a entregou só se reinicia quando um botão do time adversário, por acionamento, tocar a bola; caso não aconteça tal acionamento, as contagens coletiva e individual dos botões continuam para o botonista que entregou a bola, de onde parou anteriormente.

Art. 28. A contagem dos toques coletivos pelo botonista que estiver fazendo a jogada é **OBRIGATÓRIA** e deve ser feita em **tom de voz perfeitamente audível** pelo adversário. Se a partida contar com árbitro, a ele 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 consequente 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, de forma direta ou indireta, o botonista perderá o direito ao limite de 12 (doze) toques coletivos, tendo mais três acionamentos, apenas. O mesmo vale 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. 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. Essa redução do número de toques vale também para acionamento do goleiro, em que, após o toque na bola, ele desloque algum botão adversário.

Art. 30. Sempre que um botão acionado tocar em outro botão de sua equipe ou em seu goleiro e tocar a bola em seguida, ela permanecendo no campo de jogo, não importando em que tocou por último, a posse passa a pertencer ao adversário. Ele terá, então, restabelecidos os seus 12 toques coletivos e os 3 individuais de todos os seus botões. Nessa mesma circunstância, as seguintes situações poderão ocorrer e as respectivas resoluções serão tomadas, não importando em que a bola toque por último:

30.1-A bola sair pela linha lateral: será cobrado lateral pelo adversário.

30.2-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.

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

30.4-A bola entrar no gol do botonista que provocou a situação: será marcado gol para o adversário, como em um gol contra qualquer.

30.5-A bola ficar na pequena área do adversário: a posse de bola será do goleiro adversário.

30.6-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. 31. Caso a bola pare 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, se houver 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 ser colocado a 0,5 (meio) 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 ser colocado sobre sua base, quando, em virtude de jogada, tiver ficado virado ou noutra posição que não a sua correta.

32.3-Para ser retirado de cima de outro botão sobre o qual tenha ficado em decorrência de uma 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 (meio) cm um do outro.

32.4-Para ser removido dos apetrechos de fixação da trave, quando ficar sob a baliza ou encostado ao poste da trave. A remoção se fará para uma distância de 0,5 (meio) cm dos apetrechos ou da trave.

32.5-Para ser retirado de dentro da meta se lá tiver ficado em decorrência de uma jogada. A remoção se fará para a pista de fundo, qualquer dos dois lados, a 0,5 (meio) cm dos apetrechos de fixação da trave. Não serão tirados botões que fiquem sobre a linha de gol até que seja pedido chute contra esse gol.

32.6-Para ser cobrada uma penalidade máxima, os botões do time defensor e do time atacante deverão ser retirados de dentro da área penal e da meia-lua, exceção feita ao botão que efetuará a cobrança. O deslocamento se fará para junto da linha da grande área que estiver mais próxima.

32.7-Para ser colocado na pista lateral do campo, junto à linha central, quando esse botão, por acionamento, atingiu ou fez outro botão de seu time atingir, sem antes tocar(em) a bola, botão ou goleiro adversários, ou seja, cometeu falta; o lado para o qual o botão será retirado de campo pode ser indicado pelo jogador beneficiado, caso seja de seu interesse.

32.8-No caso de um botão estacionar sobre a bola, ela deve manter sua posição na mesa de jogo e tal botão ficará colado à bolinha, prosseguindo-se a jogada.

32.9-Para ser afastado 0,5 (meio) cm do alambrado em caso de ter ficado encostado a ele em decorrência de um lance normal de jogo.

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

35.1-Quando o adversário anunciar que vai chutar a gol, o goleiro pode ser arrumado, sempre nos 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.

35.2-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, necessariamente parada, qualquer das faces laterais,

frontal ou posterior; não é preciso 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 nos limites da área penal (grande área), sem precisar manter distância mínima em relação a qualquer botão, do mesmo time ou adversário. Tal uso do goleiro pode ocorrer nas seguintes situações:

35.2.1-Quando a bola parar nos limites da pequena área, a posse de bola é do time ao qual pertence o goleiro em questão, sendo ele 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, a bolinha fica onde está ou na projeção vertical de onde está, após o que, o goleiro jogará normalmente; o botão é, então, recolocado na posição de origem após o acionamento do goleiro.

35.2.2-Sempre que, em um lance normal de jogo, 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. Lembrando que se após tocar no goleiro, a bolinha bater em um botão da mesma equipe, ficando fora da pequena área, somente um botão poderá movimentá-la, mesmo após recuo de bola para o goleiro. 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.

35.2.3-Após um chute a gol efetuado pelo adversário, ficando a bola nos limites da grande área do goleiro que recebeu o chute, não importando 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.

35.3-Para, por meio de um único acionamento, executar tiro de meta ou tiro livre indireto nos limites da grande área. Em ambos os casos, há a opção de utilizar um botão para tais cobranças. Após o acionamento, o botonista deverá posicionar seu goleiro nos limites da área penal (grande área), sem ter que manter distância mínima em relação a qualquer botão, do mesmo time ou adversário.

35.4-Para ser deslocado, sempre ficando nos limites da pequena área após tal movimento, uma vez somente, durante cada posse de bola. Nessa situação não é contado toque para a contagem coletiva do botonista executante. Também não há 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.

35.5-Para ser recolocado na posição em que se encontrava antes de um lance 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), **se tal lance for provocado por acionamento do adversário.** Caso tenha sido causado por acionamento do botonista ao qual pertence o goleiro, ele deve ser movido para a pequena área. Também, nesse caso, não há necessidade de manter distância mínima em relação a qualquer botão, do mesmo time ou adversário.

35.6-No caso de um botão adversário, após um lance legal, derrubar ou deixar o goleiro inclinado, ocupando a posição onde tal goleiro seria recolocado, o botão não será movido e o goleiro deve ser posicionado a 0,5 (meio) cm dele, o mais próximo possível do local onde se encontrava antes do lance.

35.7-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. 36. 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. 37. Se ao arrumar ou jogar com o goleiro, um botonista, involuntariamente, esbarrar em um botão seu ou do adversário, o botão deslocado deverá ser recolocado em seu lugar anterior ao choque e o jogo segue normalmente.

Art. 38. 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; terminado o acionamento com o goleiro, conjunto de até 3 (três) toques, recolocará o botão no local de origem.

Art. 39. 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. 40. Chama-se posse de bola o direito que um botonista tem para executar acionamentos com os botões ou goleiro de sua equipe.

Art. 41. Um jogador perderá a posse de bola sempre que:

41.1-Chutar a gol.

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

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

41.4-Quando cometer uma "furada" ou tiver seu limite de toques esgotado.

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

Art. 42. 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. 43. A posse de bola, quando ela 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. 44. A posse de bola, quando ela 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; nesse caso, só o botão, ou goleiro envolvido, pode ser acionado, 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 ser obrigatoriamente 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. 45. Se a bola tocar acidentalmente no árbitro ou em algum instrumento por ele portado, permanecendo nos limites do campo de jogo, continuar-se-á a jogar como se nele não houvesse batido.

Art. 46. 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. 47. 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.

47.1-Um botão acionado que se encostar à bola, sem a fazer mover, um mínimo visível que seja, terá cometido uma "furada" de bola.

Art. 48. Toda furada será contada como um acionamento e o fato de o 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 dos botões. Se, após a furada, o adversário, por acionamento, tocar a bola e voltar a perder a

posse em seguida, aí sim, haverá recomeço das contagens coletiva e individual dos botões 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. O botonista poderá optar por não cobrar e começar sua jogada, continuando o jogo 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, sendo 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 de 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 seja. No caso dos botões, é suficiente estarem 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. É cobrado pelo botonista adversário do time em cujo componente, botão ou goleiro, a bola tocou por último. Será ainda cobrado lateral contra a equipe executante de um lance qualquer no qual a bola saia pela lateral e a posse de bola não mais pertença a ela (chute a gol, último toque dos doze ou três...), não importando em que a bola tocou antes de sair.

Art. 52. A cobrança de Lateral é feita mediante o acionamento de um botão. O botão e a bola devem 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 (oito) cm da bola colocada para a cobrança do lateral, houver botão ou botões, sejam do mesmo time ou adversário, poderão, a critério do jogador que for cobrar o lateral, ser retirados até a distância de 8 (oito) cm; para isso arrasta-se o botão, ou botões, em qualquer direção, dentro do campo de jogo. Logicamente, essa determinação para os botões serem deslocados dentro do campo de jogo aplica-se aos que estejam dentro das 4 (quatro) linhas; botão que ocupa, total ou parcialmente, uma pista lateral ou de fundo deve ser movido ao longo dessas pistas.

Art. 54. A bola, na cobrança de um Lateral, só estará em jogo após 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 as contagens coletiva e individual do botão.

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 ela 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; também, após lance no qual a equipe atacante perca a posse de bola (por exemplo: chute a gol, último toque coletivo...), não importando em que tocou por último antes de sair.

Art. 58. O Tiro de Meta é cobrado em qualquer parte nos 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; nessa situação, o jogador beneficiado pode escolher o lado para a cobrança do escanteio. Cada tentativa de cobrança de Tiro de Meta valerá um toque para as contagens coletiva e individual do botão.

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, ele poderá ser colocado em qualquer parte de sua área penal, sem ter que manter distância mínima em relação a qualquer botão, do mesmo time ou adversário.

Art. 61. Eventuais botões, adversários ou não, além do goleiro, 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. Logicamente, essa determinação para botões serem deslocados dentro do campo de jogo aplica-se quando estão dentro das 4 (quatro) linhas; botão que ocupa, total ou parcialmente, uma pista lateral ou de fundo deve ser movido ao longo dessas pistas.

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 consequentemente escanteio para a equipe contrária; o lado da cobrança do escanteio pode ser escolhido pelo jogador beneficiado.

CAPÍTULO XVII

DO ESCANTEIO

Art. 64. Chama-se Escanteio, Tiro de Canto ou Corner a situação na qual a bola sai pela linha de fundo de ataque do botonista que fará a reposição de bola em jogo; no caso, a bola tocou por último em botão ou goleiro do time que defende esse lado do campo por onde a bola saiu; também, após lance no qual a equipe defensora perca a posse de bola (por exemplo, último toque coletivo) não importando em que tocou por último antes de sair.

Art.65. O Escanteio, que é um tiro livre direto, será cobrado com a bola no quarto de círculo do lado por onde tenha saído; se há dúvida quanto ao lado de saída da bola, o executor pode escolher uma das duas Áreas de Corner; a cobrança é feita por um botão obrigatoriamente posicionado fora de campo, sob pena de reversão, que será no caso tiro de meta a favor da equipe adversária.

65.1-A bola entrará em jogo após 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; cada tentativa significa um toque para as contagens coletiva e individual do botão.

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. Logicamente, essa determinação para os botões serem deslocados dentro do campo de jogo aplica-se aos que estejam dentro das 4 (quatro) linhas; botão que ocupa, total ou parcialmente, uma pista lateral ou de fundo deve ser movido ao longo dessas pistas.

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 no gol adversário e, consequentemente, 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; ele, então, afasta-se da mesa, ficando atrás de sua meta, a uma distância suficiente que permita 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 darão 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 acabado de colocar 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, toque 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 do time 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 na pequena área, sendo tal retirada obrigatória; no caso de dois ou mais, repartem-

se os botões entre os dois lados. Botão do time 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 na pequena área, sendo tal retirada opcional, a critério do defensor; 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, será cobrado:

72.1-Escanteio, pelo botonista que fez o acionamento, tendo a bola batido por último em um componente adversário, se ainda há algum toque disponível na contagem coletiva.

72.2-Tiro de Meta, pelo oponente, tendo a bola batido por último em um componente do autor do acionamento.

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 ele 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.

74.1 - Em caso de chute a gol em que o botonista se posiciona muito perto da área adversária para a execução do chute e a bola bate em algum componente do adversário (goleiro, trave ou botão) e retorna, tocando em alguma parte do corpo do jogador atacante, inclusive palheta ou vestes, será tiro livre indireto para o jogador que se defendia, com a bola colocada no campo de jogo, na projeção vertical de onde ocorreu a infração. **Se esse chute a gol era o último lance de uma das duas fases de jogo, ao invés de tiro livre indireto, será marcado gol para o adversário.**

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 (**Art. 36**) e 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 nessas condições e, caso fique caracterizada "cera" por parte do defensor, ele deverá ser punido com falta técnica.

Art. 76. Sempre que houver chute a gol, o defensor deverá arrumar seu goleiro, colocando-se atrás de sua meta. Vedada, pois, a arrumação do goleiro estando o botonista 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. Em caso de o botonista que efetua o chute usar a mesa como apoio, ficando com parte do corpo sobre ela, deverá manter pelo menos um dos pés apoiado no chão.

Art. 78. Após um chute a gol, efetuado em condições legais, em qualquer circunstância de jogo, inclusive tiro livre direto, 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 (Veja 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, na 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 no gol adversário, ou próprio, 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 nos quais a bola pare sobre o goleiro ou um botão, não será o travessão da baliza que determinará se a bola entrou ou não, 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); 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, sendo exceções: no caso de cobrança de lateral, quando, não importando em que a bola tocou antes de entrar no gol, 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 sair da grande área.

Art. 81. Será concedido gol à equipe contrária sempre que um botonista, de forma proposital, impedir ou desviar o trajeto da bola que venha em direção à 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 na 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 **na 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 de o goleiro ficar posicionado de forma centralizada na meta, ou seja, equidistante dos postes verticais.

84.3-Não há necessidade de anunciar o chute, apenas de posicionar o botão executante e comunicar ao defensor para que ele 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 onde a bola está (marca penal). Cada tentativa significa um toque para as contagens coletiva e individual do botão.

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 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 na 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 (meio) cm da bola e ela 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 de o 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 (contra o infrator ou a favor dele, se a bola retorna), 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 ela 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 ser 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 cobrar obrigatoriamente uma 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 onde a bola está. Cada tentativa significa um toque para as contagens coletiva e individual do botão.

90.5-O tiro livre direto, exceção da penalidade máxima, pode ser cobrado como tiro livre indireto, tendo o jogador beneficiado pela cobrança 12 toques para executar sua jogada.

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 (meio) 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, como 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 e no campo de defesa do infrator. Entretanto, se o fato ocorreu após um chute a gol (contra o infrator ou a favor dele, se a bola retorna), em que o infrator mude intencionalmente 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 em 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 em um lance no qual a bola toque 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. Veja 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 (meio) 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 seria tiro livre direto, mas que tenha acontecido após uma saída com bola ao centro de campo, sem que ela 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 (oito) cm da bola colocada para a cobrança, em qualquer direção dentro do campo de jogo. Logicamente, essa determinação para os botões serem deslocados dentro do campo de jogo aplica-se a botões que estejam dentro das 4 (quatro) linhas. O botão que ocupa, total ou parcialmente, uma pista lateral ou de fundo deve ser movido ao longo dessas pistas.

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, nos limites da pequena área, não sendo permitido que ele permaneça, se assim estiver, fora da pequena área.

Art. 96. Em caso de falta cometida, resultando em tiro livre direto ou indireto, o botonista beneficiado recupera os toques coletivos (12) e individuais (3) de todos os seus botões.

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 nos 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 no qual o jogador prefira não chutar a gol, o botão utilizado para a cobrança não precisa respeitar a distância mínima de 0,5 (meio) cm da bola.

97.2-Para cobrança do tiro livre indireto, os botões e goleiro, adversários ou não, que estiverem a menos de 8 (oito) cm da bola colocada para a cobrança, poderão, à vontade do

jogador executante, ser afastados até oito centímetros, em qualquer direção dentro do campo; logicamente, essa determinação para os botões serem deslocados dentro do campo de jogo aplica-se a botões que estejam dentro das 4 (quatro) linhas. O botão que ocupa, total ou parcialmente, uma pista lateral ou de fundo deve ser movido ao longo dessas pistas.

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; as exceções são: em caso de lateral, quando será cobrado escanteio pelo adversário, não importando em que a bola tocou antes de entrar na meta, e em caso de Tiro de Meta, quando a bola não tiver entrado em jogo, por não sair da grande área.

97.4-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 onde a bola está. Cada tentativa significa um toque para as contagens coletiva e individual do botão.

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, entre 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, sendo escanteio, que 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 adversários, desde que o fato ocorra no campo de defesa do time 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 (contra o infrator ou a favor dele, se a bola retorna), em que o infrator mude intencionalmente 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 e dentro da grande área, 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. 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, na grande área.

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, 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; a cobrança da falta é feita no local onde a bola foi tocada; 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-O botonista, por acionamento, faz com que um botão de seu time ou adversário (se já não for tiro livre direto) bata no alambrado e volte ao campo de jogo, tocando a bolinha. A falta será cobrada no local onde houve o toque na bola; o botão que tocou o alambrado deve ser reposicionado a 0,5 (meio) 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 pare sobre um botão ou dentro do furo de botão tipo argola e o jogador acionar outro botão que não ele ou, respeitado o limite coletivo de toques, além dos toques individuais do botão em questão, não consiga tirar a bola dali; também, 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 de o botão estacionar sobre a bola, ela deve manter sua posição na mesa de jogo e o botão será colocado para ficar colado à bolinha, prosseguindo-se a jogada, 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 (fora da pequena área e nos 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 (fora da pequena área e nos 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 com a bola entre 2 (dois) ou mais botões e/ou goleiro de uma mesma equipe, sem que o adversário tenha condições reais de atingi-la, o que se caracteriza como "jogada fechada": inacessibilidade por todos os lados, tendo ou não botão adversário próximo; a falta será cobrada onde estiver a bola.

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 à mudança do 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. 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; é cobrado onde ocorreu a irregularidade.

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; contudo, 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 se deve 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, havendo cobrança de tiro livre indireto, com a bola colocada no local da irregularidade.

98.24-A bola, após um lance legal, fique na pequena área de um jogador cujos toques coletivos estejam esgotados, inclusive após um chute a gol, acontecendo de a bola ficar na pequena área do time que executou tal chute; o mesmo vale se após o terceiro acionamento a que tem direito o goleiro, a bola ficar nos 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.

98.29-Em caso de chute a gol no qual o botonista se posiciona muito perto da área adversária para a execução do chute, após o que, a bola bate em algum componente do adversário (goleiro, trave ou botão) e retorna, tocando em alguma parte do corpo do jogador atacante, inclusive palheta e vestes; o tiro livre indireto, para o jogador que se defendia, será cobrado com a bola colocada na projeção vertical de onde ocorreu a infração. **Se esse chute a gol era o último lance de uma das duas fases de jogo, ao invés de tiro livre indireto, será marcado gol para o adversário.**

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. Ao se falar em um botão atingir outro botão 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 do 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 onde a bola estava no momento da infração ou no local onde iria ser reposta em jogo; 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; 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, entre outros:

104.1-Provocações ou atitudes grosseiras contra o árbitro, adversário ou pessoas presentes no 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 receba 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, posicionar-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 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 ANTIJOGO

Art. 105. A forma mais comum de antijogo 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 os cinco segundos a que tem direito entre um acionamento e outro.

106.2-O jogador, ao anunciar um chute a gol, demora mais de 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 a mesa ficar 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.

Art. 107. Caso um botonista interfira, deliberadamente, impedindo a jogada ou chute a gol de seu adversário, como, jogando a bolinha pra longe, ou botões... em qualquer momento do jogo, será declarado perdedor da partida em questão. O placar final que será aplicado ao jogo obedecerá ao regulamento do torneio em que a infração ocorra. Ademais, o infrator estará sujeito às penalidades cabíveis, de acordo com o código disciplinar da CBFM.