



**FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO  
ESTADO DO RIO DE JANEIRO)**

**Regras Oficiais da Modalidade Pastilha**

# **Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro - FEFUMERJ**



## **REGRAS OFICIAIS**

## **MODALIDADE PASTILHA**

ELABORAÇÃO: Departamento Técnico da Vice-Presidência de Pastilha da FEFUMERJ  
REDAÇÃO ORIGINAL: Marcelo Coutinho e Santos  
REVISÃO: Comissão Especial dos Clubes de Pastilha da FEFUMERJ  
ATUALIZAÇÃO E REVISÃO FINAL: Comitê Gestor da Regra da Modalidade Pastilha (FEFUMERJ)



**FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO  
ESTADO DO RIO DE JANEIRO)**

**Regras Oficiais da Modalidade Pastilha**

**REGRAS OFICIAIS DE FUTEBOL DE BOTÃO – MODALIDADE PASTILHA:**

**ÍNDICE REMISSIVO:**

- Capítulo 1 – Das mesas, Equipamentos Esportivos e Botões.
  - Seção I – Das Mesas.
  - Seção II – Das Bolas (Pastilhas).
  - Seção III – Das Balizas e Redes.
  - Seção IV – Dos Botões e Goleiros.
- Capítulo 2 – Do Jogo.
  - Seção V – Dos Botonistas (ou Técnicos).
  - Seção VI – Do árbitro.
  - Seção VII – Do Tempo de Jogo.
  - Seção VIII – Da Saída de Jogo.
  - Seção IX – Da Movimentação do Goleiro.
  - Seção X – Dos Toques e Chutes ao Gol.
  - Seção XI – Da Disposição dos Botões.
  - Seção XII – Das Penalidades, Ocorrências e Faltas Técnicas.
  - Seção XIII – Da Disciplina e do Anti-Jogo.
- Capítulo 3 – Das Considerações Finais.
  - Seção XIV – Do Histórico da Regra.

**Capítulo 1 - Das Mesas, Equipamentos Esportivos e Botões.**

**Seção I – Das Mesas:**

Art.º 1º - Os jogos serão realizados em mesas de jogos especificamente construídas para a prática do Futebol de Botão.

§ 1º - Chama-se mesa de jogo o conjunto de mesa (campo), alambrado, traves e suportes (cavaletes, “pés” ou semelhantes) em torno das quais se pratica o Futebol de Botão.

§ 2º - As mesas devem estar apoiadas em um par de cavaletes (e/ou similares) com uma altura de 80 cm.

Art. 2º - As superfícies planas das mesas deverão estar entre as medidas máximas e mínimas, sendo que as medidas máximas são de 1,60 m de largura por 2,20 m de comprimento, as medidas mínimas são de 1,05 m de largura por 1,50 m de comprimento e **as medidas consideradas ideais são de 1,21 m de largura por 1,87 m de comprimento.**

Art. 3º - O campo propriamente dito medirá (em suas medidas consideradas ideais):

- a) comprimento – 1,69 m;
- b) largura – 1,04 m.

§ Único - O campo será dividido pela linha central em duas partes iguais e simétricas.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 4º - As medidas internas do campo serão:

- a) pequena área – 30 cm x 11 cm;
- b) grande área – 60 cm x 30 cm;
- c) círculo central – 32 cm de diâmetro;
- d) quarto de círculo de escanteio – 31 mm de raio;
- e) “meia-lua” da grande área – 160 mm de raio, a partir da marca de pênalti;
- f) marca de pênalti – distando 20,5 cm contados a partir do meio da linha de fundo em direção ao centro da grande área.
- g) linha de demarcação do ataque – paralela à linha central e distando 24 cm da mesma.

Art. 5º - Os espaços externos da superfície plana medirão:

- a) espaços laterais – 17 cm;
- b) espaços de fundo de campo – 18 cm.

Art. 6º - Os arcos (também conhecidos por traves, metas, balizas, etc) serão de ferro, roliços, com uma rede de tecido apropriado (filó de algodão ou nylon, por exemplo) preso em suas partes externas e medirão exatamente:

- a) comprimento – 11 cm;
- b) altura – 4,5 cm;
- c) espessura – entre 1,5 mm e 5 mm.

Art. 7º - Todas as mesas deverão ter a aprovação da Diretoria Técnica (DT) de Pastilha da FEFUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro), podendo ser confeccionadas tanto em aglomerado (ou semelhantes) quanto em madeira.

Art. 8º - As mesas preferencialmente deverão ter o verde como cor predominante, estando liberados logomarcas e patrocínios em suas superfícies, desde que não em tamanhos exagerados e/ou causem “*poluição visual*”, atrapalhando e interferindo no desenrolar das partidas.

Art. 9º - As mesas preferencialmente deverão ter as marcações em branco (prateado) ou amarelo (dourado), salvo alguma aprovação extraordinária da DT.

Art. 10º - Poderão vir a serem vetadas a disputa de partidas em mesas com descaídas, buracos, depressões, ausência de marcações adequadas, superfície irregular, com algum tipo de obstáculo, “*lombadas*” ou exageradamente “*desgastadas*”.

### Seção II – Das Bolas (Pastilhas):

Art. 11º - Serão utilizadas, como bola para as partidas, pastilhas redondas e achatadas, confeccionadas em acrílico, polietileno ou material semelhante, sendo que todos os seus lados serão lisos, sem nenhuma cavidade e/ou ressalto.

§ 1º - Suas dimensões, aprovadas pela FEFUMERJ, são de 1,1 cm de diâmetro por 0,4 cm de altura e peso de 5 gramas.

§ 2º - As pastilhas deverão ser das cores branca ou amarela.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

§ 3º - Não serão aceitas pastilhas fora das especificações descritas neste Artigo e seus parágrafos.

§ 4º - Todas as pastilhas deverão ser aprovadas pela DT, momentos antes da realização das partidas.

#### Seção III – Das Balizas e Redes:

Art. 12º - A posição exata das balizas em relação à pequena área, devem seguir o padrão determinado pela DT.

Art. 13º - As balizas deverão ter a coloração branca, salvo a aprovação, em caráter extraordinário, de outras cores pela DT.

§ Único - As balizas de um mesmo campo de jogo, deverão ser rigorosamente idênticas, inclusive em relação ao “*modelo*”.

Art. 14º - As balizas deverão estar bem afixadas ao campo de jogo, por parafuso, arame, cola, fita adesiva ou qualquer material existente ou que venha ser inventado.

§ Único - A solidez da fixação das balizas no campo de jogo, deverá ser avaliada pela DT, momentos antes do início de cada partida.

Art. 15º - As redes deverão, ao máximo possível, reter a passagem da bola. Para tanto não poderão ter qualquer rasgo, rachadura ou fissura.

Art. 16º - As redes poderão ter qualquer cor, embora preferencialmente branco ou amarelo sejam as cores desejáveis.

§ Único - Logotipos, inscrições publicitárias ou institucionais e/ou semelhantes são permitidas nas redes, desde que não dificultem ou atrapalhem a visão do “*chutador*”.

Art. 17º - Balizas e redes devem ser previamente aprovadas pela DT.

#### Seção IV – Dos Botões e Goleiros:

Art. 18º - Cada equipe é composta de onze peças, uma das quais será o goleiro, e as outras dez, os “*jogadores*” (botões).

Art. 19º - Os jogadores são discos circulares, semelhantes a botões, que podem ter furo no centro ou não, com diâmetro máximo de 6,0 cm e mínimo de 3,5 cm, e sua altura máxima é de 0,8 cm, podendo ser de qualquer cor ou combinação de cores, de qualquer material, menos metal ou vidro.

§ Único - Botões fora das especificações e/ou medidas padrão estão automaticamente vetados para competições.

Art. 20º - Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos diferentes. Poderão ainda ser de cores diferentes entre si, desde que venham a conter um símbolo comum para todos.

§ Único - Entende-se por símbolo um desenho qualquer em uma ou mais cores e nunca apenas um minúsculo ponto, traço ou equivalente.

Art. 21º - É obrigatória a numeração de todos os botões da equipe e que tenham o mesmo distintivo ou alguma marca igual que possa identificá-los.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

§ Único - Caso todos os botões de cada time sejam da mesma cor, o distintivo ou marca é dispensável, mas nunca a numeração.

Art. 22º - As medidas máximas dos goleiros deverão ser de 3,5 cm de altura, 7,0 cm de Largura, 1,5 cm de espessura e entre 50 e 250 gramas de peso.

§ 1º - Caso o goleiro ultrapasse as medidas máximas, este será automaticamente vetado para a competição.

§ 2º - Será facultado utilizar goleiros com espessura máxima de 2,0 cm, desde que tenham a forma convexa e a sua base esteja dentro da medida máxima exigida (1,5 cm).

§ 3º - São permitidos goleiros com faces translúcidas, sejam incolores (cristal), coloridas ou fumê, sendo que os goleiros transparentes tipo cristal devem ter pelo menos uma faixa que una duas arestas opostas na face frontal ou na face posterior.

§ 4º - É proibida a utilização de material reflexivo (como espelhos ou papel laminado, por exemplo), como também "olhos de gato", iluminação e outros recursos anti-desportivos.

## Capítulo 2 - Do Jogo.

### Seção V – Dos Botonistas (ou Técnicos):

Art. 23º - Chama-se Botonista (ou Técnico) ao praticante de Futebol de Botão (pessoa encarregada de conduzir os botões).

§ Único - O Botonista deve portar-se sempre educada e convenientemente dentro ou fora da mesa de jogo, com atitudes respeitadas para com a assistência, os adversários e árbitros, cumprimentando-os antes e após as partidas.

### Seção VI – Do Árbitro:

Art. 24º - O árbitro é a autoridade máxima durante a partida e suas decisões não serão discutidas.

§ Único - Qualquer Botonista poderá ser escolhido como árbitro e deverá portar-se convenientemente à mesa.

Art. 25º - É obrigação do árbitro relatar tudo que se passar de anormal durante a partida, escrevendo na súmula de jogo (ou redigindo um relatório) e entregando-a posteriormente ao DT ou, em sua ausência, à autoridade maior presente no recinto (Delegado, Representante Oficial ou qualquer membro da Diretoria da Federação Estadual ou CBFM).

§ 1º - O Delegado (ou Representante Oficial) é a autoridade que representa a Diretoria de uma Federação Estadual ou da CBFM, em competições por estas organizadas.

§ 2º - De posse da súmula e/ou relatório do árbitro, o DT os encaminhará ao Conselho Disciplinar (CD), que tomará as medidas cabíveis.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 26º - Se necessário, a utilização de árbitros poderá ser dispensada pelo DT (ou a organização da competição, na falta deste).

§ Único - Nesse caso espera-se uma conduta respeitosa e cavalheiresca dos dois oponentes, cientes de que suas atitudes estarão sendo observadas e sujeitas à avaliação da CD.

#### Seção VII – Do Tempo de Jogo:

Art. 27º - A duração das partidas poderá ser fixada de duas maneiras:

- a) As competições internas poderão ser disputadas com 2 períodos (chamados de “*tempos*”) iguais de 5 minutos ou 2 períodos iguais de 10 minutos, cabendo a cada clube ou associação decidir-se pela melhor duração de suas partidas. Porém uma competição que iniciar com um determinado tempo, deverá ser disputada toda ela com o mesmo valor.
- b) As competições externas, abertas, inter-clubes, inter-estaduais, internacionais ou organizadas (ou incluídas no calendário oficial) pelas Federações Estaduais, suas filiadas e/ou pela CBFM deverão, obrigatoriamente, ser disputadas com 2 períodos iguais de 10 minutos.

Art. 28º - Em jogos eliminatórios ou finais ou em qualquer outro que se faça necessário por força de regulamento, se houver empate no tempo normal, haverá uma prorrogação de 4 (quatro) minutos (tempo único) e, persistindo o empate, a decisão será através de disputa de pênaltis. Inicialmente uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe, persistindo o empate, uma nova série de cobranças desta feita de 3 (três) alternadas e, caso ainda não se conheça um vencedor, uma cobrança alternada para cada equipe até que uma das duas saia vencedora.

§ 1º - Na série de 5 (cinco) cobranças cada equipe deverá utilizar 5 (cinco) botões diferentes. Na série de 3 (três) cobranças, cada equipe deverá utilizar 3 (três) botões diferentes, podendo repetir os que já foram utilizados na primeira série de 5 (cinco) cobranças. Na série de uma cobrança alternada, os botões poderão ser repetidos quantas vezes cada equipe desejar.

§ 2º - A critério da organização do evento, a prorrogação poderá ser suprimida, indo-se diretamente para a decisão por pênaltis.

§ 3º - A critério da organização do evento, a prorrogação e a decisão por pênaltis poderão ser suprimidas, com o Botonista de melhor campanha jogando com a vantagem do empate.

Art. 29º - A duração de qualquer período poderá ser prorrogada para permitir a cobrança de penalidade ou para que, caso o Técnico de posse da bola tenha pedido “*a gol*” e a campanha tenha tocado, este possa chutar. Não poderá chutar a gol quem pedir ao mesmo tempo ou depois de soar o alarme.

§ Único - Fica a critério do árbitro o acréscimo de tempo por perda da bola, “*cera*”, discussões ou quaisquer motivos que considere de relevante perda de



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

tempo. Se em partidas sem a presença de árbitros, os dois Técnicos devem ter o bom-senso da necessidade, ou não, de acréscimo de tempo.

#### Seção VIII – Da Saída de Jogo:

Art. 30º - A saída será estabelecida por sorteio do tipo "*par ou impar*".

§ 1º - O vencedor do sorteio terá a opção de sair com a bola ou cedê-la ao oponente ou, ainda, escolher entre bola ou campo.

§ 2º - A equipe que saiu com a bola no 1º tempo deverá se defender na saída do 2º tempo e vice-versa.

Art. 31º - Para a saída, seja por início de jogo ou tempo ou após a marcação de gol, os botões serão arrumados da seguinte maneira:

- a) O goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar dentro das áreas, mas nunca fora da grande área;
- b) Não será permitida a colocação de "*beques*" na pequena área;
- c) 3 (três) botões deverão estar em volta (rodeando) o círculo central e 1 (um) botão deverá estar posicionado em cada ponta, junto as linhas laterais;
- d) Estes 2 (dois) botões que devem ser posicionados nas pontas do meio-de-campo (direita e esquerda) somente poderão estar afastados a, no máximo, 3,5 cm das linhas laterais;
- e) 2 (dois) botões colocados um de cada lado de seu campo de jogo, externamente às linhas do grande círculo e junto à linha central, sem tocá-las e a uma distância máxima de 3,5 cm das referidas linhas;
- f) 1 (um) botão, colocado a 3,5 cm (no máximo) da linha do grande círculo, num ponto pertencente à reta imaginária entre o CENTRO do campo e a MARCA PENAL;
- g) Os 5 (cinco) demais botões obrigatoriamente deverão estar próximos à linha limítrofe da grande área, posicionados em uma linha horizontal razoavelmente reta, distantes no máximo a 3,5 cm da linha horizontal da grande área e a 7,0 cm da linha vertical desta mesma área, sendo que entre cada um destes 5 (cinco) botões deverá ser observada uma distância mínima de 7,0 cm.

Art. 32º - A saída (sempre para frente), será dada com todos os botões (inclusive os dois executantes da saída, que serão única e exclusivamente os que poderão estar dentro do grande círculo) atrás da linha de meio-de-campo.

Art. 33º - Um dos botões deverá dar 1 (um) toque na bola. Caso não acerte ou arremessar a bola diretamente para fora do círculo central, terá direito a uma segunda saída (já se considerando o primeiro toque, que foi desperdiçado, para efeito do coletivo) e, caso não acerte mais uma vez, esta passará para o adversário (perda de posse de bola).

§ Único - Após o toque inicial, o segundo botão poderá caminhar com a bola enquanto não errar a jogada ou a mesma tocar no adversário, quando



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

passará a este, respeitando-se sempre o limite de toques tanto individuais quanto coletivos.

Art. 34º - Após a saída, não será permitido arremesso ao gol enquanto a bola permanecer dentro do círculo central.

Art. 35º - Não é permitido “colar” a bola no botão executante da saída de jogo.

§ Único - Deverá ser observada uma distância mínima equivalente ao tamanho da própria bola (1,1 cm), não só para a saída de jogo, como também para a cobrança de pênaltis, laterais, escanteios, tiros-de-meta ou faltas (diretas e indiretas).

Art. 36º - Não é permitido, como está claro, o uso da tática da “linha burra” na arrumação dos times (ou seja, colocar todos os jogadores juntos em linha, fechando a passagem, pois se trata de anti-jogo).

§ Único - Como já explicado anteriormente, o número de botões em linha (faixa) é de 5 (cinco), nem mais, nem menos, separados por um espaço de, no mínimo, 7,0 cm (o que é equivalente à largura do goleiro).

#### Seção IX – Da Movimentação do Goleiro:

Art. 37º - O goleiro é uma peça retangular, podendo ser de qualquer cor ou combinação de cores (mas nunca transparente), conforme definido no Art. 22º e seus parágrafos, com espaço de ação máximo de grande área, só podendo ser deslocado pelo seu Técnico quando:

- a) For defender chutes à gol dados pelo seu adversário (neste caso deverá ser posicionado dentro da pequena área, podendo seu Técnico optar por deixa-lo em seu lugar de origem dentro da grande área);
- b) For receber passe para recuo da bola (“bola atrasada”) por seu próprio Técnico;

§ 1º - No momento em que for solicitado a colocar o goleiro para defender chute à gol contra a sua meta e o Técnico disser que já estiver colocado, ele não poderá mais mexer no goleiro.

§ 2º - Os goleiros somente poderão ser manuseados por seus técnicos nas situações previstas neste Artigo.

§ 3º - Goleiros não “jogam” e, portanto, não será permitida nenhum tipo de cobrança com o goleiro, seja ela tiro-de-meta, reposição de bola, falta técnica ou etc, nem que a bola seja manuseada pelo goleiro.

Art. 38º - Fora às situações previstas nas alíneas do Art. 37º, o goleiro não poderá ser deslocado, movido ou acionado em meio a uma jogada, seja ela adversária ou não.

Art. 39º - O goleiro deve sempre estar apoiado em uma de suas faces de dimensão 1,5 x 7,0 cm.

§ Único - Se vier a se apoiar de maneira diferente, mesmo que acidentalmente ou em decorrência de acidente de jogo, deve ser imediatamente



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

recolocado na posição correta definida acima e no local exato em que se encontrava.

Art. 40º - Toda vez que a bola parar dentro da pequena área, lançada por sua própria equipe (*"bola atrasada"*), será considerada *"bola do goleiro"*, devendo ser reposta em jogo como determina o Art. 43º. Exceção apenas se sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto (falta técnica) contra sua equipe, cobrado do *"bico"* mais próximo da pequena área.

Art. 41º - Caso a bola, durante a jogada de um Técnico, pare dentro da pequena área adversária, ele poderá ainda usar os seus toques restantes para a retirar de lá, continuando normalmente.

§ Único - Caso não possua mais toques ou *"fure"* a jogada (erre a bola), será considerada *"bola do goleiro"*, respeitando-se o previsto no Art. 43º desta regra.

Art. 42º - No arremesso ao gol, caso a bola pare dentro da pequena área, também será considerada do goleiro, mesmo que o arremessador ainda tenha toques disponíveis.

Art. 43º - Na grande área a bola só pertencerá ao goleiro (*"bola do goleiro"*) quando esta lhe tocar por último ou tocar em botão de sua própria equipe, desde que este esteja posicionado dentro das áreas, indiferente se arremessada por qualquer um dos Técnicos.

Art. 44º - A *"bola do goleiro"* será reposta em jogo por um botão sendo:

- a) Bola na pequena área: Será reposta em jogo como se fosse um tiro-de-meta, mas sem arrumação dos times.
- b) Bola na grande área: Será reposta em jogo do local exato em que parar.

Art. 45º - O goleiro não pode ser intencionalmente colocado com sua face frontal total ou parcialmente atrás da linha de gol, ou seja, a linha de gol nunca pode aparecer total ou parcialmente à frente do goleiro, assim como não poderá projetar-se para fora das linhas limítrofes da pequena ou grande área, conforme o caso.

§ Único - Caberá ao árbitro (ou ao próprio adversário) alertar ao Técnico para que recoloca corretamente o seu goleiro. A repetição sistemática desta atitude poderá ser considerada *"cera técnica"* e desta maneira ser punida.

### Seção X – Dos Toques e Chutes ao Gol:

Art. 46º - **TOQUE** (ou *"tocar"* ou *"dar um toque"* ou, ainda, *"palhetar"*) é o ato de encostar ou movimentar qualquer jogador de sua equipe, através da palheta, encostando ou não na bola.

Art. 47º - Fica estabelecido o número máximo de 8 (oito) toques na bola por equipe em cada jogada, devendo o 8º (oitavo) toque obrigatoriamente ser um arremesso ao gol.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

§ 1º - Cada botão somente poderá dar no máximo 2 (dois) toques consecutivos (“*palhetadas*”) individualmente.

§ 2º - Se um mesmo botão for acionado mais de duas vezes consecutivas, será punido por falta técnica, sofrendo tiro livre indireto.

§ 3º - Para melhor controle, é conveniente e obrigatório que cada Técnico conte seus toques em voz alta (erros também contam para o coletivo, embora não para o individual).

§ 4º - Se a bola tocar em botão (ou goleiro) adversário e na seqüência tocar em botão da equipe que possuía a posse da bola ou sair de campo (lateral ou escanteio), sua posse continua com esta equipe, assim como a contagem de toques permanece inalterada.

§ 5º - Não será possível obter lateral ou escanteio no 8º toque. A lateral será revertida para o adversário e o escanteio em tiro-de-meta para o mesmo.

§ 6º - Os toques são acumulativos, isto é, o Técnico somente terá seus toques zerados quando seu adversário “*palhetar*” (tocar) de fato a bola.

§ 7º - Se ao movimentar um botão, seu Técnico fizer com que o mesmo ou outro botão de sua equipe desloque um ou mais botões adversários, mesmo tendo antes tocado na Pastilha, esse técnico perderá o direito ao limite coletivo de 8 (oito) toques para chute a gol, passando a ter apenas mais 2 (dois). É claro que se o fato ocorreu no 7º toque, o técnico terá só mais 1 (um) e não 2 (dois) toques para o chute a gol.

Art. 48º - É obrigatório o arremesso ao gol no último toque coletivo (8º). O chute não sendo efetuado será punido por falta técnica, com tiro livre indireto.

§ 1º - A falta técnica será cobrada no local aonde a bola parar, com exceção da prevista no Art. 40º.

§ 2º - Caso a Pastilha tenha parado “*em pé*”, será permitida a sua recolocação na posição horizontal, para efetuar-se a cobrança.

§ 3º - A Pastilha somente poderá ser recolocada na posição horizontal para a cobrança de alguma penalidade, ou reinício de jogo (tiro-de-meta, escanteio, lateral, falta, falta técnica, etc).

§ 4º - Em situações normais de jogo, caso pare “*em pé*”, o jogo continua normalmente, com a Pastilha nesta posição (inclusive se houver troca de posse de bola).

§ 5º - Se, ao ficar “*em pé*”, a Pastilha iniciar rolagem sobre a mesa (situação conhecida por “*fazer pneu*”), esta não poderá ser interrompida sobre qualquer meio, mesmo que venha a sair de campo ou entrar no gol (se no próprio gol, é assinalado gol contra).

Art. 49º - Caso o Técnico consiga concluir sua jogada (efetuar o chute no 8º toque) e a bola permanecer em campo por ter tocado no goleiro, trave ou outro botão, a jogada prossegue normalmente de onde a bola parou.

§ Único - Caso o adversário “*fure*” (erre a bola), o Técnico que chutou terá novamente 8 toques a sua disposição, pois estará jogando após o seu adversário já haver jogado.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 50º - No caso de, em um arremesso ao gol, a bola não consiga chegar ao mesmo, também será marcada uma falta técnica, com cobrança indireta.

§ Único - Caso a bola não chegue ao gol por ter sido interceptado por um botão, não será considerado falta técnica.

Art. 51º - O chute a gol caracteriza-se quando a bola:

- a) Cruzar a linha de fundo;
- b) Bater na trave;
- c) Tocar no goleiro;
- d) Parar dentro da pequena área;
- e) Adentrar a meta;
- f) Sofrer visível desvio de sua trajetória saindo para lateral ou linha de fundo.

Art. 52º - Caso um Técnico peça para colocar o goleiro e, no ato do chute, “fure” (erre a bola), as condições previstas para que o chute a gol se caracterize não serão cumpridas e deverá ser marcada uma falta técnica, cobrada do local de onde a bola se encontra.

Art. 53º - Somente será permitido o arremesso ao gol no campo do adversário (ou seja, após a linha de meio-de-campo).

Art. 54º - Para validade do gol é necessário que o Técnico executante do lance avise ao adversário de modo claro a sua intenção de chutar em gol, indicando obrigatoriamente o jogador (botão) que fará o arremesso.

§ 1º - Somente após o adversário ter colocado o seu goleiro e ter dito pronto, o Técnico poderá dar seu chute.

§ 2º - Uma vez identificado o botão que irá realizar o arremesso, o mesmo não poderá ser trocado, em hipótese alguma.

§ 3º - Depois de ter avisado que vai chutar em gol, o Técnico não poderá desistir e seguir jogando. O chute será obrigatório.

§ 4º - O Técnico que defende ao chute, caso seu goleiro eventualmente já esteja posicionado dentro da grande área, poderá optar por deixá-lo nesta posição. Caso venha a tocá-lo, porém, ele deverá retornar para a pequena área.

§ 5º - Se houverem botões adversários dentro da pequena área, no momento do chute ao gol, estes obrigatoriamente devem ser retirados para o lado mais próximo, paralelos à linha de fundo. Já os botões do Técnico que defende o chute serão retirados, ou não, por sua própria opção.

§ 6º - No momento do chute ao gol, o Técnico adversário deverá aguardar o chute atrás do seu gol, afastado da mesa, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado, sem gestos, falar nada, tentar distrair ou dificultar de alguma maneira a ação do chutador.

Art. 55º - Somente será considerado gol quando a bola **ULTRAPASSAR TOTALMENTE** a linha do gol.

§ Único - Se a bola parar sobre ou tangenciando por qualquer lado a linha do gol, este não será validado.

Art. 56º - Caso, no arremesso ao gol, a bola bata na trave e permaneça em campo, sem tocar no goleiro ou qualquer outro botão adversário, o Técnico que



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

efetuou o arremesso continuará de posse da bola, caso ainda tenha toques disponíveis (isto é, não tenha "*estourado*" o limite de 8 (oito) toques coletivos).

Art. 57º - Caso a bola bata na trave e permaneça em campo, mas o Técnico já tenha utilizado-se de seus 8 (oito) toques, a jogada prossegue com o adversário jogando normalmente, de onde a bola parou.

§ 1º - Caso este "*fure*" (erre a bola), o Técnico que chutou terá novamente direito a 8 (oito) toques, conforme já explicado anteriormente no Art. 49º e seu parágrafo.

Art. 58º - Se a bola tocar no adversário (goleiro ou botão) e sair pela linha de fundo será escanteio.

§ 1º - O Técnico poderá colocar seu goleiro antes da cobrança de um escanteio, caso seu oponente queira tentar um "*gol olímpico*", intenção que deverá ser comunicada previamente, quando serão observados os procedimentos normais para a colocação do goleiro.

§ 2º - Caso a bola chutada nessa situação bata na trave e volte ao campo sem tocar no goleiro ou em botão contrário, será observado o mesmo critério já citado anteriormente no Art. 56º.

§ 3º - Caso bata no goleiro ou em qualquer outro botão adversário, e permaneça em campo, sua posse passará para o time que se defendia ("*defesa-bola*").

§ 4º - É permitido tentar obter lateral ou novo escanteio, desde que o Técnico ainda tenha toques disponíveis, conforme trata o Art. 48º, § 5º

Art. 59º - No caso de um chute, a bola bater na trave, goleiro ou em qualquer atleta, independentemente da equipe, e esta entrar em qualquer das metas, será validado o gol (gol contra).

§ Único - O gol contra somente será válido se um Técnico arremessar a bola, direta ou indiretamente, para dentro de seu próprio gol, em qualquer lado do campo, mesmo que tal tenha ocorrido de uma jogada "*estourada*" ("*bola dividida*") ou um chute ao gol adversário.

Art. 60º - Não é válido gol se o adversário colocar a bola nas redes sem o prévio aviso de "*preparar*", mesmo que a bola tenha tocado antes em um botão adversário.

§ Único - Nessa situação, se a bola tiver entrado direto, será marcado tiro-de-meta, se bater em botão adversário antes, será marcado escanteio (o árbitro determinará o lado da cobrança).

Art. 61º - É terminantemente proibido:

- a) Um toque para trás ou para os lados, se a bola estiver colada no botão (a popular "*ajeitadinha*" ou "*1, 2, 3*");
- b) Travar-se o botão com o (s) dedo (s) (o popular "*dedinho*");
- c) O uso da chamada "*bicicleta*" (virar o botão de ponta-cabeça).

Art. 62º - Serão permitidas 3 (três) substituições durante a partida, incluindo o goleiro.

### Seção XI – Da Disposição dos Botões:



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 63º - O goleiro poderá movimentar-se apenas dentro de suas áreas de defesa, como já informado diversas vezes anteriormente.

Art. 64º - A arrumação das equipes só se dará quando do início de cada fase de jogo, da consumação de gol, ou antes, de tiro-de-meta (Cabe aqui a observação que o tiro-de-meta só ocorre após um chute ao gol. Caso a bola saia pela linha-de-fundo sem ter sido chute, não será considerado tiro-de-meta mas, apenas, reposição de bola. Sendo assim os times não serão arrumados, nesta situação).

§ 1º - Na arrumação antes do tiro-de-meta, as equipes obrigatoriamente deverão se defender com oito jogadores (inclusive o goleiro) e atacar com 3 jogadores. Ou seja, é obrigatória a presença de 3 (e somente 3, nem mais e nem menos) jogadores no campo de ataque.

§ 2º - Quando da arrumação das equipes antes do tiro-de-meta, a distância de um jogador para outro adversário não poderá ser inferior a 7,0 cm.

§ 3º - Nenhum jogador da mesma equipe, posicionado no campo de ataque, poderá ficar à distância inferior a 21 cm.

§ 4º - Os 3 jogadores da mesma equipe, posicionados no campo de ataque, deverão ficar após a “linha de demarcação do ataque”, ou seja, a 24 cm da linha central.

§ 5º - Já no campo de defesa, a distância mínima entre jogadores da mesma equipe poderá ser de 7,0 cm.

§ 6º - As equipes deverão ter a seguinte ordem de arrumação, quando do tiro de meta: caberá ao cobrador do lance arrumar primeiro o seu ataque e o adversário também o seu ataque, em seguida a defesa do cobrador e após a defesa do adversário.

§ 7º - Os times deverão a ser arrumados rigorosamente dentro do limite de tempo de 10 segundos. Caberá aos Árbitros ou, na falta deste, aos próprios Técnicos ou à autoridade maior presente no recinto (Delegado, Representante Oficial ou qualquer membro da Diretoria da Federação Estadual ou CBFM), a fiscalização deste tempo.

§ 8º - O “estouro” repetitivo do tempo de arrumação por parte do Técnico será enquadrado nas situações previstas na Seção XIII (*Da Disciplina e do Anti-Jogo*) desta Regra, especificamente ao que reza o Art. 81º e seu Parágrafo, podendo ser punido com sua desclassificação (ver as explicações sobre “*falta proposital*”).

Art. 65º - Caso um jogador pare em cima de outro (seja da mesma equipe ou não), o árbitro providenciará o deslocamento manual de ambos, de maneira que fiquem lado a lado.

§ 1º - Na ausência de árbitro, os próprios Técnicos podem providenciar este deslocamento.

§ 2º - Botões que parem virados ao contrário devem ser imediatamente desvirados, seja pelo árbitro ou pelo próprio Técnico.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

#### Seção XII – Das Penalidades, Ocorrências e Faltas Técnicas:

Art. 66º - A lateral será necessariamente cobrada por um botão, não sendo permitida a sua cobrança com a palheta ou goleiro.

§ 1º - Somente será considerado lateral se **TODA A BOLA** ultrapassar a linha lateral.

§ 2º - Para a validade de sua cobrança, é necessário que a bola esteja posicionada sobre (ou tangenciando) a linha lateral.

§ 3º - O botão que efetuou uma cobrança de um lateral, escanteio, falta ou tiro-de-meta somente poderá ser acionado após um outro botão qualquer tocar na bola.

§ 4º - Não é permitido pedir ao gol direto de uma cobrança de lateral, mesmo que seja o último toque do Técnico.

Art. 67º - O tiro-de-meta somente poderá ser cobrado por um botão (nunca pelo goleiro), em qualquer ponto da pequena área (independente por qual lado do campo a bola tenha saído), também não sendo permitida a sua cobrança com a palheta.

§ 1º - Caso, na cobrança do tiro-de-meta, a bola não saia de dentro da grande área, será marcada uma falta técnica, com tiro livre indireto.

§ 2º - O tiro-de-meta sendo cobrado com sucesso (a bola saindo totalmente da grande área), o botão que realizou a cobrança não poderá ser acionado antes de um outro botão qualquer tocar na bola.

Art. 68º - Se a bola bater no Técnico, suas roupas, palheta e etc ou um botão tocar em botão do oponente antes de tocar na bola será marcada uma falta, que será cobrada pelo adversário. Tocando antes na bola, não há falta e o jogo continua.

Art. 69º - Uma falta cometida dentro das suas próprias áreas será considerada penalidade máxima (pênalti), cobrado da sua marca específica, dentro da grande área, com o goleiro facetando por dentro a linha do gol.

§ 1º - Todos os botões, exceto o batedor, deverão ser posicionados, pelo árbitro, fora da grande área e da meia-lua, ficando apenas o batedor e o goleiro depois destas.

§ 2º - A retirada dos botões da área e da meia-lua será feita para o local mais próximo em que cada botão encontrava-se originalmente.

§ 3º - Não é permitido “colar” a bola no botão que executará a cobrança do pênalti. Deverá ser observada uma distância mínima equivalente ao tamanho da própria bola (1,1 cm).

Art. 70º - Os botões só poderão ser re-posicionados após a marcação de um gol ou antes da cobrança de tiro-de-meta.

§ Único - Nesse momento, os Técnicos terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição.

Art. 71º - 10 (dez) segundos também é o tempo máximo para a colocação do goleiro, quando de um pedido de chute a gol, porém para cada uma de suas “palhetadas”, cada técnico terá o tempo de apenas 5 (cinco) segundos.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

§ Único - Caso o Técnico ultrapasse sistematicamente estes tempos, depois de já ter sido advertido pelo árbitro, caracterizando-se a chamada “*cera técnica*”, poderá ser punido com a desclassificação, como explicado na Seção XIII desta Regra (ver as explicações sobre “*falta proposital*”).

Art. 72º - Todavia, após uma “*bola fora*”, seja em lateral ou escanteio, o Técnico beneficiado com o mesmo poderá movimentar 1 (um) botão para efetuar a cobrança.

Art. 73º - O mesmo raciocínio deve ser observado nas cobranças de falta. Sendo que terá de ser observada a distância mínima de 7,0 cm para a cobrança da mesma.

§ 1º - Todos os botões adversários nessa distância serão afastados pelo árbitro e, caso não ocorra a marcação do gol e o jogo continue (ou simplesmente após a cobrança, se em falta indireta), serão recolocados pelo mesmo em suas posições originais.

§ 2º - Na ocorrência de qualquer falta, o adversário ainda será beneficiado com a “*zeragem*” dos seus toques.

Art. 74º - Falta no campo de defesa será obrigatoriamente cobrada indiretamente. No campo de ataque, o beneficiado poderá optar por cobrança direta ou indireta.

§ Único - Caso ocorra uma falta e, na seqüência, o alarme toque, encerrando o tempo ou o jogo, o Técnico ainda terá direito à cobrança sendo:

- a) Se cobrança direta ou pênalti, a cobrança será feita e o jogo encerrado;
- b) Se cobrança indireta, o cobrador dará o passe e terá que chutar a gol, estando o jogo encerrado, após;
- c) Neste caso de cobrança indireta, se a bola não ultrapassar o meio-de-campo por conseguinte o chute não poderá ser realizado e o jogo, automaticamente, estará encerrado;
- d) Em qualquer dos casos (pênalti, falta direta ou indireta) se a bola atravessar o campo e entrar no gol do cobrador, em consequência de seu chute, o gol será válido;
- e) Não haverá falta com o “*relógio parado*”. Caso ela ocorra, o jogo simplesmente está encerrado.

Art. 75º - O “*carrinho*” (ato de arremessar um botão contra o outro para ocupar um espaço vazio do campo) é permitido, desde que nenhum dos botões toque na bola ou nenhum dos botões envolvidos já tenha alcançado o seu limite de 2 (dois) toques individuais.

§ Único - É proibida a “*tabela*” entre botões da mesma equipe visando alcançar (tocar efetivamente) a bola, independente de quantos toques individuais os botões possuam. Caso isso ocorra será marcada uma falta técnica.

Art. 76º - Também não poderá ser utilizada a “*tabela*” (laterais da mesa) para tocar na bola. Ocorrendo, será considerado falta (cobrança direta ou indireta, conforme o caso).



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 77º - O jogador que sair de campo em consequência de qualquer jogada poderá intervir novamente, sendo colocado pelo árbitro no local exato em que saiu do campo.

Art. 78º - Se a bola parar sob (embaixo) o botão será marcada falta técnica contra quem o colocou nessa situação.

Art. 79º - Se a bola parar sobre (em cima) o botão, ou ainda dentro do furo de um botão tipo "argola" ("paulista"), só ele poderá ser acionado e terá os toques que lhe restarem para livrar-se dele (é permitido chutar a gol nessa situação).

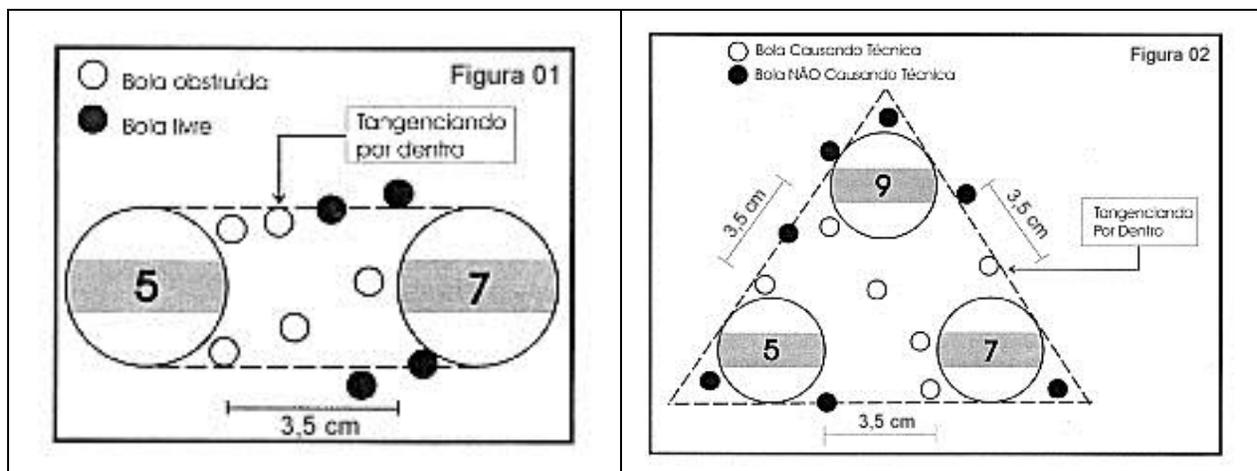
§ 1º - É óbvio, por dedução, que, numa cobrança de lateral ou qualquer outra infração, caso a bola fique em cima do botão será marcada de imediato uma falta técnica, pois o botão cobrador estará impedido de jogar (o que caracterizaria o 2º (segundo) toque consecutivo do cobrador, o que não é permitido) e nem será possível arremessar outro botão sobre ele (o que caracterizaria o "carrinho", que também não é permitido).

§ 2º - Caso, nessa situação de a bola estar sobre o botão (ou dentro do "furo", se for o caso), durante a "palhetada" o botão toque em um botão adversário, não será considerada a falta e a jogada segue normalmente, desde que o Técnico não tenha alcançado o limite de toques para retirar a bola de sobre (ou dentro) o botão (falta técnica).

Art. 80º - Jogada fechada é aquela em que há impossibilidade física de qualquer botão entrar na jogada (menos do que 3,5 cm, que corresponde à altura do goleiro e ao menor tamanho permitido de botão). Considerando-se a hipótese de haver botão em toda volta.

§ 1º - Uma equipe não poderá deixar a jogada fechada para o adversário jogar, sendo punido imediatamente com tiro livre indireto (falta técnica).

§ 2º - Uma jogada somente será considerada fechada caso a bola fique totalmente obstruído entre duas linhas paralelas imaginárias que cerquem aos dois jogadores. Apenas no caso de que a bola esteja tangenciando por dentro a esta linha, a jogada poderá ser considerada fechada, conforme mostram as figuras 01 e 02.





## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

#### Seção XIII – Da Disciplina e do Anti-Jogo:

Art. 81º - É proibido o uso de relógios pelos competidores, ou a colocação de botões ou palhetas “reservas” nas laterais ou linha-de-fundo. O árbitro ou o próprio adversário devem solicitar as suas retiradas.

Art. 82º - É terminantemente proibida qualquer prática de anti-jogo, o que será considerado indisciplina.

Art. 83º - É proibido fazer “*falta proposital*” no goleiro ou em qualquer botão adversário, visando atrasar a jogada de ataque do mesmo.

§ 1º - Caso isso aconteça, o botão responsável pela falta será imediatamente expulso e a jogada prosseguirá do local onde a bola estava, com cobrança de falta (direta ou indireta, conforme o caso).

§ 2º - Se houver reincidência por parte do Técnico, o mesmo será desclassificado por indisciplina e seu adversário considerado vencedor da partida.

§ 3º - Caso o placar esteja em igualdade ou o Técnico punido ganhando por qualquer placar ou o Técnico beneficiado ganhando por uma diferença inferior a 1 (um) gol, será considerado o placar final de 2x0 contra o Técnico punido. Caso o Técnico beneficiado esteja ganhando por um placar de 2 (dois) ou mais gols, será considerado o placar final da partida o do momento de sua interrupção.

Art. 84º - Não será permitido “*fazer cera*” ou atrasar deliberadamente o jogo, sob pena de falta disciplinar (tiro indireto ou direto ao gol, conforme o caso).

§ Único - Na reincidência, o Técnico será punido com desclassificação (ver as explicações sobre “*falta proposital*”).

Art. 85º - No caso de qualquer tipo de indisciplina grave, o Técnico será desclassificado e punido com a perda dos pontos conquistados na competição em disputa e suspensão da próxima.

§ Único - O mesmo critério será utilizado para o (s) Técnico (s) que facilite (m) a vitória do oponente, o popular “*corpo mole*” ou “*jogo de compadres*”. A comunicação do ocorrido deverá ser feita pelo árbitro ao DT, organizador (es) ou coordenador (es) do evento, que a encaminharão à CD da modalidade na FEFUMERJ.

Art. 86º - As faltas disciplinares caracterizam-se nas seguintes situações:

- a) O Técnico dirigir-se ao adversário ou ao árbitro desrespeitosamente ou sem necessidade;
- b) Fazer comentários desairosos das jogadas;
- c) Indagar o tempo de jogo ou 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*”;
- i) Outros casos já vistos.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 87º - Dependendo da gravidade da situação, a falta disciplinar deverá ser punida com tiro livre indireto ou suspensão da partida, decretando-se a derrota do infrator, conforme já mencionado anteriormente em vários Artigos da Seção XIII desta Regra.

Art. 88º - A assistência (“*torcida*”) deverá comportar-se educadamente no recinto, pois diferente do que ocorre num estádio ou ginásio, o futebol de botão, como um jogo de salão, é um esporte que exige total concentração.

§ 1º - A critério do árbitro do jogo, DT ou do Delegado da FEFUMERJ presente, um mau comportamento da “*torcida*” poderá acarretar em suspensão imediata da partida, decretando-se a vitória do Técnico contrário, conforme já visto anteriormente.

§ 2º - Qualquer agremiação que se sinta prejudicada pode pedir um julgamento da CD que, com base nos regulamentos e tradições da FEFUMERJ, dará seu parecer, após consultas às partes interessadas e quaisquer outros que queiram dar sua opinião ou que sejam consultadas oficialmente pela CD.

### Capítulo 3 - Das Considerações Finais.

#### Seção XIV – Do Histórico da Regra “8x2”:

Art. 89º - Este elenco de Regras do Futebol de Botões surgiu da necessidade de esclarecer e extinguir quaisquer dúvidas relativas à prática da Modalidade “Dadinho”, Categoria “8x2 Toques”, que ainda pudessem existir.

Art. 90º - Este manual estará sempre aberto às melhorias que se fizerem necessárias ou forem interessantes para o bom andamento das competições da Modalidade organizadas não só em todo o território nacional Brasileiro, como também nos países que a vierem adotar posteriormente.

Art. 91º - Qualquer modificação nestas Regras somente poderá ser realizada com a aprovação do Congresso Técnico Oficial da CBFM (Confederação Brasileira de Futebol de Mesa), realizado anualmente, por ocasião da disputa do Campeonato Brasileiro

Art. 92º - A Regra que você tem em mãos foi elaborada por uma comissão especialmente nomeada pela FEBOERJ (Federação Botonista do Estado do Rio de Janeiro) e aprovada pelo Congresso Técnico que precedeu a disputa da 1ª Copa Rio de Futebol de Botões, Modalidade “Dadinho 8x2”, realizada em Macaé, RJ, em 07 de julho de 2002, quando foi posta em prática pela primeira vez dentro desta Federação.

Art. 93º - Posteriormente foi adotada também pela AAF (Asociación Argentina de Fulbotón), por ocasião da disputa do 1º Campeonato Sul-Americano de Futebol de Mesa, em 21 de setembro de 2002, também em Macaé, RJ, e pela ACFB (Asociación de Catalunya de Fútbol de Botones) da Espanha, por ocasião da disputa do 1º Campeonato Mundial de Futebol de Botões, de 18 a 20 de abril de 2003, no Rio de Janeiro, RJ, tendo estas duas competições contado com a presença do Sr. Jomar Moura, à época Presidente da CBFM.



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 94º - Finalmente, foi revisada pelo Congresso Técnico que precedeu a disputa do 1º Campeonato Brasileiro de Futebol de Botões, Modalidade “Dadinho 8x2”, realizado no Rio de Janeiro, RJ, de 11 a 12 de outubro de 2003, quando foi oficializada pela Assembléia Geral da CBFM (Confederação Brasileira de Futebol de Mesa), reunida por ocasião da disputa do XXX Campeonato Brasileiro de Futebol de Mesa, Modalidade “Disco”.

Art. 95º - Neste mesmo ano foi adotada também para a prática da modalidade “Pastilha”, sendo incluída no Calendário Oficial da FEBOERJ a partir de Janeiro de 2004.

Art. 96º - Com a fusão da FEBOERJ com a FEFUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro), a partir de Janeiro de 2005, foi elaborada por uma comissão especialmente nomeada pelos clubes praticantes uma nova redação para adequá-la especificamente à modalidade “Pastilha” e a nova realidade, devido à unificação do Futebol de Botão fluminense em uma única entidade reguladora.

Art. 97º - A nova redação específica à modalidade “Pastilha” não envolveu mudança na regra de jogo, mas apenas na diagramação e apresentação da mesma.

Art. 98º - Em Julho de 2005 foi elaborada por uma comissão especialmente nomeada pelos clubes praticantes da modalidade “Pastilha”, na FEFUMERJ, uma nova redação, com a introdução de algumas modificações na Regra, que foi unanimemente aprovada pelo Congresso Técnico que sucedeu a disputa da 1ª Taça Guanabara (Equipes), realizada em Nova Friburgo, RJ, em 04 de julho de 2005, sendo então a nova **Regra Oficial da Modalidade “Pastilha 8x2”**, posta em prática pela primeira vez dentro desta Federação em 24 de julho de 2005, quando da disputa da 1ª Copa Baixada, em Duque de Caxias, RJ.

Art. 99º - A partir desta reformulação, foi instituído o **Comitê Gestor da Regra**, formado por um representante de cada um dos clubes praticantes da modalidade, filiados à FEFUMERJ.

Art. 100º - Em 21 e 22 de Julho de 2007 a Regra Oficial da “Pastilha 8x2” foi adotada também pela FPFM (Federação Paulista de Futebol de Mesa), quando da disputa do 1º Torneio RJxSP da modalidade, em Campinas, SP.

Art. 101º - Em 28 de Outubro de 2007 e 30 de Setembro de 2019 sofreu novos ajustes técnicos, efetuados pelo Comitê Gestor da Regra.

Art. 102º - Este glossário deverá ser distribuído entre todos os clubes, associações, botonistas e/ou entusiastas para que tomem ciência e possam também divulgar o Futebol de Botões.

§ Único - É permitida e incentivada para tal, a sua reprodução “xerográfica”, sem alterações.

Art. 103º - Quaisquer dúvidas em suas interpretações deverão ser encaminhadas aos representantes legais da modalidade “Pastilha” na FEFUMERJ, demais Federações estaduais ou da CBFM (Confederação Brasileira de Futebol de Mesa).



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Art. 104º - Comissão Original da FEBOERJ para Compilação e Redação da Regra “Dadinho 8x2” (Rio de Janeiro, RJ – 2002):

Adriano Moutinho (Rio de Janeiro);  
Marcelo Coutinho (Rio de Janeiro);  
Rafael Lauria (Rio de Janeiro).

Art. 105º - Congresso Técnico da 1ª Copa Rio de “Dadinho 8x2” (Macaé, RJ – 2002):

Bruno Coutinho (Rio de Janeiro);  
Diego Massili (Macaé);  
Ivan Machado (Macaé);  
Marcelo Coutinho (Rio de Janeiro);  
Mônica Coutinho (Rio de Janeiro);  
Paulo Tinoco (Macaé);  
Rafael Lauria (Rio de Janeiro).

Art. 106º - Congresso Técnico do 1º Campeonato Brasileiro de “Dadinho 8x2” (Rio de Janeiro, RJ – 2003):

Denílson Fonseca (Rio Grande do Sul);  
Edison Coelho (São Paulo – Representante Não-Oficial);  
Henrique Langlois (Rio Grande do Sul);  
Marcelo Coutinho (Rio de Janeiro);  
Nilo Cunha (Rio Grande do Sul);

Art. 107º - Comissão Original da FEFUMERJ para a Nova Redação e Adequação da Regra “Dadinho 8x2” para “Pastilha 8x2” (Rio de Janeiro, RJ – 2005):

Álvaro Marcelo (Nilópolis);  
Charles Espínola (Nova Friburgo);  
Eduardo Barbosa (Rio de Janeiro);  
Fernando Cruz (Nova Friburgo);  
Igor Monteiro (Rio de Janeiro);  
Jaime Pereira (Rio de Janeiro);  
Marcelo Coutinho (Rio de Janeiro);  
Marcelo Lages (Rio de Janeiro);  
Marcos Moysés (Rio de Janeiro);  
Robson Marfa (Rio de Janeiro);  
Washington Freire (Rio de Janeiro).

Art. 108º - Comissão Original da FEFUMERJ para Compilação e Redação da Regra “Pastilha 8x2” (Rio de Janeiro, RJ – 2005):

Adonai Barbosa (APROFUME - RJ);  
Agnaldo Nascimento (AFFM - NF);  
Charles Espínola (AFFM - NF);  
Eduardo Barbosa (Portuguesa - RJ);  
Éwerton Lucena (Vasco - RJ);  
Fábio Freitas (AFFM - NF);  
Fábio Gama (Vasco - RJ);



## FEFUMERJ (FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO)

### Regras Oficiais da Modalidade Pastilha

Fernando Cruz (AFFM - NF);  
Fernando Fontes (Portuguesa - RJ);  
Fernando Salvador (APROFUME - RJ);  
Horácio Junior (Portuguesa - RJ);  
Igor Monteiro (Vasco - RJ);  
Jaime Pereira (APROFUME - RJ);  
João Paulo (Light - RJ);  
José C. Cavalheiro (Vasco - RJ);  
José Waner (Light - RJ);  
Marcelo Coutinho (APROFUME - RJ);  
Marcelo Lages (Vasco - RJ);  
Marcos Moysés (Light - RJ);  
Rafael Lauria (Portuguesa - RJ);  
Rafael Maia (Portuguesa - RJ);  
Ricardo Sigolo (APROFUME - RJ);  
Robson Marfa (Vasco - RJ);  
Washington Freire (APROFUME - RJ).

Art.109º - Membros do Comitê Gestor da Regra (Art. 99º) quando dos primeiros ajustes técnicos (Duque de Caxias, RJ – 2007):

Marcelo Dias (AABB – Tijuca);  
Marcelo Lages (Vasco da Gama);  
Marcio Maia (River);  
Ricardo Alves (AFML – Campos);  
Washington Freire (APROFUME);

Art.110º - Membros do Comitê Gestor da Regra (Art. 99º) quando dos segundos ajustes técnicos (Rio de Janeiro, RJ – 2019):

Fernando Cruz (Friburguense - NF);  
Igor Monteiro (Vasco da Gama - RJ);  
Jonas Kojala (Nova Friburgo - NF);  
Marcelo Coutinho (Bangu - RJ);  
Marcelo Lages (Vasco da Gama - RJ);  
Marcus Vinícius (Friburguense - NF);

Art.111º - Como referência bibliográfica, foram fontes de consulta para a elaboração da Regra “Pastilha 8x2” todos os compêndios oficiais de Regras da CBFM (Confederação Brasileira de Futebol de Mesa), a saber:

- a) Bola (3 Toques);
- b) Bola (12 Toques);
- c) Dadinho (8x2);
- d) Disco (1 Toque).

Rio de Janeiro, 24 de Julho de 2005.