

Confederação Brasileira de Futebol de Mesa

Disco 1 Toque & Regras Experimentais

REGRA BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

VERSÃO 2.0 – Edição Dez/2006

www.cbfdisco.com.br



CNPJ 00.243.729/0001-99



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

HISTÓRICO DA EDIÇÃO DA REGRA



F01-01 Inauguração do "Mineirão" de Oldemar Seixas (5/11/1966). Sr. José Pinto cortando a fita simbólica. ED. José Pinto, Oldemar, Aurélio, Valério Souza, Ademar Carvalho, Nélson Carvalho, Roberto Dartanhã, Roberto Lacerda, Milton Silva e Jomar Moura.

Em 2000 foi elaborado um novo elenco de Regra do Futebol de Mesa com a necessidade de esclarecer e extinguir quaisquer dúvidas relativas à prática do jogo que ainda pudessem existir. A novíssima Regra Brasileira de Futebol de Mesa, também conhecida como Disco, Baiana ou 1 Toque, nasceu com a pretensão de ser a compilação definitiva sobre o assunto, ponto final das discussões que permeiam as competições organizadas em todo o território nacional.

5 anos após a compilação e publicação da Regra da Modalidade Disco realizada em 2000, foi verificado em 2005 no Campeonato Brasileiro realizado em Natal/RN a necessidade de reescrever regra de tal maneira que os assuntos fossem melhor organizados para tentar evitar duplas interpretações. Este trabalho foi elaborado pelo sr Claribenor de Oliveira Freitas, indicado pelo vice Presidente de Disco da CBFM, Robson Fabrício Marfa e com a aprovação de todas as federações presentes na Assembléia Ordinária. Sendo assim, a Confederação Brasileira de Futebol de Mesa e toda comunidade botonista do Brasil agradecem o trabalho deste nobre companheiro pernambucano com total empenho, amor e dedicação ao nosso esporte.

Faz parte do Histórico Nacional que a até 2004 nossa Regra somente editada em livros que eram distribuídas para os botonistas. A partir deste ano o sr. Marcelo Coutinho do Rio de Janeiro, a pedido do então Presidente da CBFM Jomar Moura, digitou toda a Regra para que a mesma fosse publicada na internet.

Comissão original da moderna Regra Brasileira do Futebol de Mesa

- Aduino Celso Sambaqui, RS.
- Adhemar Dias de Carvalho, BA.
- Gilberto Gizzy, RS.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

- Nelson Menezes de Carvalho, BA.
- Oldemar Dória Seixas, BA.
- Roberto Dartanhã Costa Melo, BA.

Comissão de elaboração da Regra Brasileira do Futebol de Mesa (1988)

- Carlos Rebouças, RN.
- David Szpiro, RJ.
- José Bernardo da Rocha Figueira, RS.
- Raimundo Cirne, PE.

Compilação e Redação: Dílson Milton da Silveira, BA.

Comissão de elaboração da Regra Brasileira do Futebol de Mesa (2000)

- Antônio Augusto Garcia, BA.
- Cláudio Savi Guimarães, SC.
- José Bernardo da Rocha Figueira, RS.
- Weber José Gomes, RJ.

Representante CBFM Jomar Antônio Jesus de Moura, BA

Desenhos: César Minnato Amboni, SC

Comissão de reedição da Regra Brasileira do Futebol de Mesa (2006)

- Claribenor de Oliveira Freitas, PE



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

ÍNDICE GERAL

REGRA I.....	5
A- DO CAMPO E SEU EQUIPAMENTO	5
B - CAMPO	5
REGRA II.....	7
C - DOS TÉCNICOS, PEÇAS DO JOGO e EQUIPES.....	7
D - TÉCNICOS	7
E - PEÇAS DO JOGO.....	7
F - EQUIPES	8
G - DO JOGO	9
H - LANCE	9
I - DESENVOLVER DO JOGO	10
J - DURAÇÃO DE JOGO	11
K - SAÍDA DE JOGO.....	11
L - JOGADORES FORA DE CAMPO.....	12
REGRA IV	13
M - DAS OCORRÊNCIAS	13
N - GOL	13
O - TIRO DE META	14
P - LATERAL.....	16
Q - ESCANTEIO	18
R - REPOSIÇÃO.....	19
REGRA V	20
S - DAS INFRAÇÕES	20
T - COBRANÇA – DISPOSIÇÕES GERAIS.....	20
U - FALTA	21
V - PÊNALTE.....	21
W - TOQUE.....	21
Y - LATERAL E ESCANTEIO DOIS TOQUES	22
REGRA VI.....	22
DAS FALTAS TÉCNICAS E DISCIPLINARES	22
X - FALTA TÉCNICA.....	22
Z - FALTA DISCIPLINAR	27
DISPOSIÇÕES GERAIS	30



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

REGRA I

A- DO CAMPO E SEU EQUIPAMENTO

Art. 1º - Constitui campo a superfície plana, limitada pôr um retângulo demarcatório, de uma mesa de madeira onde se pratica o Futebol de Mesa.

§ 1º - A mesa deve ter uma cor (preferencialmente verde) que contraste com a bola e estar apoiada em uma base de quatro pés sem tampa, ou em cavaletes, com 0,78m de altura, e que proporcione um correto nivelamento.

§ 2º - A mesa deve ser de compensado de madeira de lei (jequitibá, Gonçalo Alves, pau marfim ou MDF), medindo 2,20m x 1,60m, com 0,015m a 0,020m de espessura, podendo ser complementada com um engradamento em sua parte inferior, para evitar um futuro empenamento.

§ 3º - A mesa deve ser contornada por uma rede, cuja finalidade é impedir a queda dos jogadores (botões) ao chão, e ter ainda uma palheta de madeira ou acrílico (0,09m de comprimento) de cada lado do campo de jogo dentro da rede de proteção, que o árbitro fará uso em frente à linha divisória do campo, com o objetivo de indicar o lado em que a bola saiu.

§ 4º - A mesa apresenta uma trave (meta, arco) embutida no campo, tangenciando por fora a linha de fundo de cada lado do campo e eqüidistante das linhas laterais, e feita preferencialmente de madeira, composta de duas hastes (postes) verticais, distanciadas 0,15m entre si, ligadas superiormente por um travessão situado a 0,06m de altura da superfície do campo, medindo todas as peças 0,009m de diâmetro, e que servem de sustentação a uma rede fixada fora do campo;

B - CAMPO

Art. 2º - O campo de jogo é o retângulo de 2,00m x 1,40m, traçado a 0,10m dos extremos laterais e de fundo da mesa, apresentando as seguintes marcações e medidas (**figura 01**):

- a) - LINHA LATERAL - cada linha que vai da extremidade de uma linha de fundo a outra longitudinalmente ao campo;
- b) - LINHA DE FUNDO - cada linha que vai da extremidade de uma linha lateral a outra, transversalmente ao campo;
- c) - LINHA GOL - a secção de cada linha de fundo compreendida entre os postes de uma meta;
- d) - MEIO-DE-CAMPO - linha divisória transversal que divide o campo de jogo em duas partes iguais e simétricas (1,00m de cada lado);
- e) - MARCA DE SAÍDA - o ponto situado no centro do círculo central na linha divisora do campo, eqüidistante das linhas laterais;
- f) - CÍRCULO CENTRAL - a circunferência de 0,30m de diâmetro tendo como ponto concêntrico à marca de saída de jogo;



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

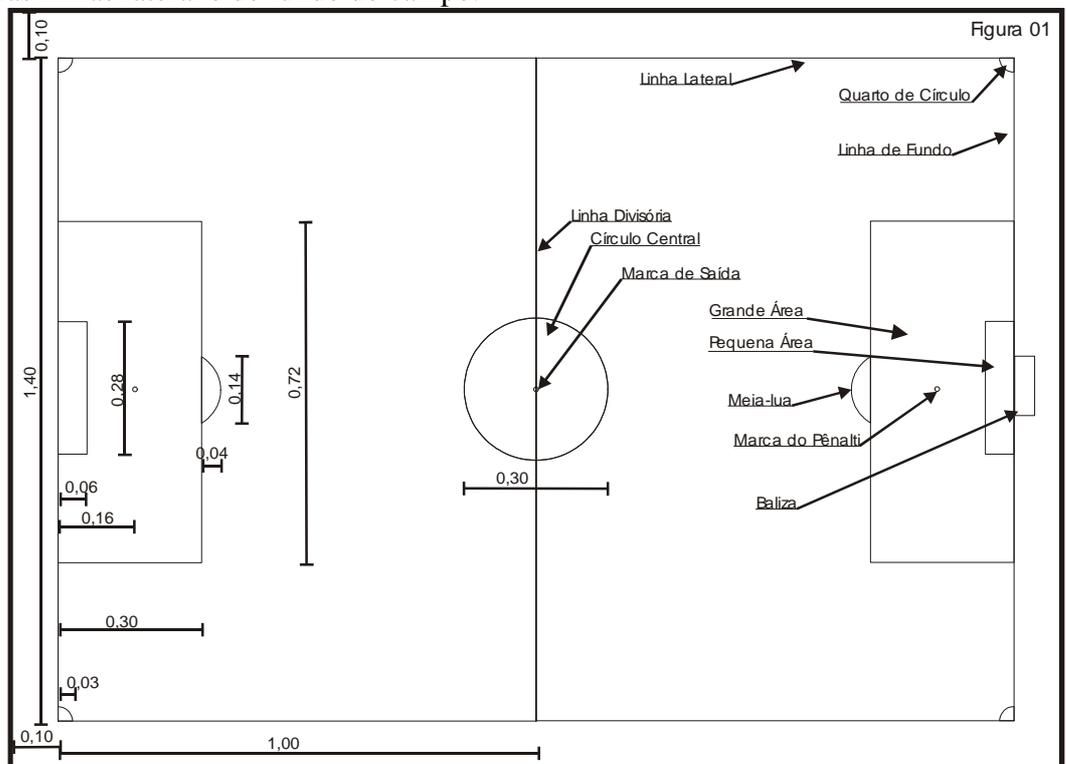
g) - **ÁREA PEQUENA** - o retângulo centralizado na área grande, medindo 0,06m da linha de fundo a uma linha de 0,28m de comprimento, paralela a linha de fundo do campo;

h) - **ÁREA GRANDE** - o retângulo centralizado na linha de gol, medindo 0,30m da linha de fundo a uma linha de 0,72m de comprimento, paralela a linha de fundo do campo;

i) - **MARCA DE PÊNALTI** - o ponto distanciado 0,16m da metade da linha de gol em direção ao centro da área grande;

j) - **MEIA-LUA DA ÁREA** - o arco de círculo de 0,14m, centralizado na linha de comprimento da área grande e sobressaindo 0,04m desta linha, em direção ao meio de campo;

l) - **MARCA DE ESCANTEIO** - o quarto de círculo de 0,03m de raio a partir das linhas lateral e de fundo do campo.





Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

REGRA II

C - DOS TÉCNICOS, PEÇAS DO JOGO e EQUIPES

D - TÉCNICOS

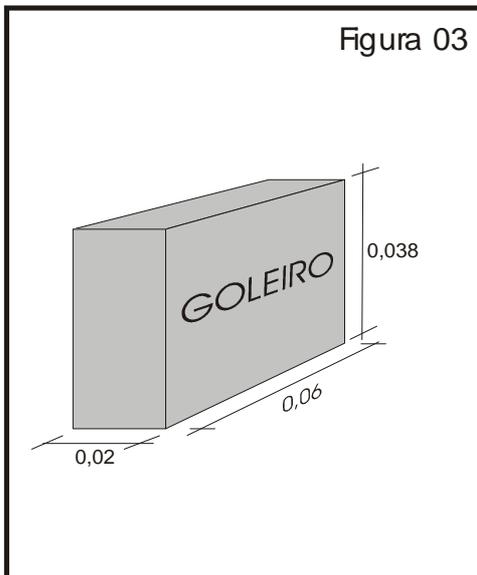
Art. 3º - Técnicos são as pessoas que praticam o futmesa, deslocando as peças do jogo com o objetivo de fazer a bola penetrar na meta adversária ou evitar que o adversário consiga fazê-la penetrar em sua meta.

E - PEÇAS DO JOGO

Art. 4º - São Peças do Jogo: os Jogadores e a Bola.

Art. 5º - São Jogadores: o goleiro e os botões. Tanto o goleiro, como os botões tem como matéria prima de fabricação material plástico (resina acrílica).

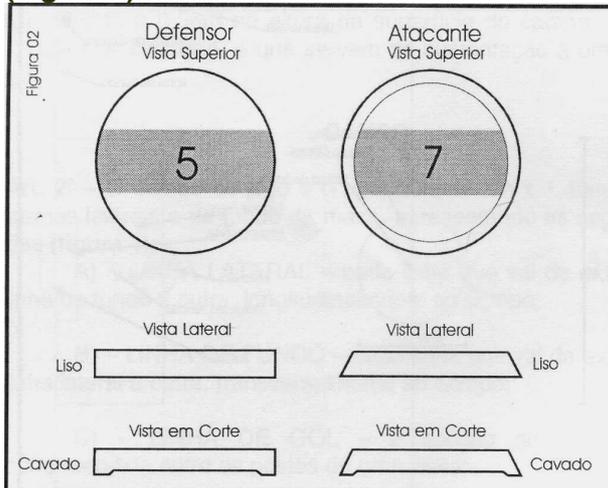
§ 1º - O goleiro terá o formato de um paralelogramo regular, com as seguintes medidas máximas: 0,06m de comprimento, 0,02m de espessura e 0,038 de altura, não sendo permitida a colocação de emblemas externos que possam descaracterizar quaisquer de suas faces, seja pelo tamanho, seja pelo material agregado. **(Figura 3)**.



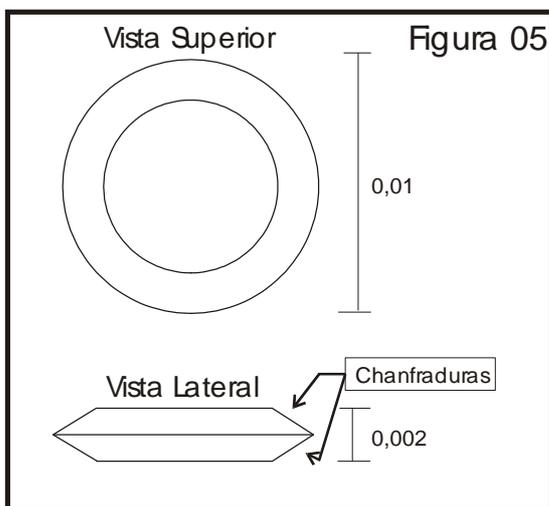


Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

§ 2º - Os botões terão o formato cilíndrico ou tronco-cilíndrico, tendo as medidas máximas de 0,06m de diâmetro e 0,01m de altura podendo sua face inferior ser lisa ou cavada e sua face lateral (chuteira ou bainha) apenas vertical ou somente inclinada. **(Figura 2).**



Art. 6º - A Bola é o disco de polietileno, geralmente nas cores amarela ou branca, com 0,01m de diâmetro, 0,002m de altura e 0,2 grama de peso, possuindo bisel em toda a extensão de ambos os lados de sua parte lateral, o que lhe confere o formato característico. **(Figura 5)**



F - EQUIPES



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

Art. 7º – Equipe é o conjunto de onze jogadores, um goleiro e dez botões, que disputam as partidas de futebol de mesa.

§ 1º - Os jogadores de uma equipe(time) deverão, obrigatoriamente, ter cores e modelo uniformes, sendo, por conseguinte, padronizados, com exceção do goleiro.

§ 2º - Todo jogador deverá ser facilmente identificável pelo número, podendo ter ainda nome, emblema e fotos colocados em sua parte superior. Não será permitido que jogadores da mesma equipe tenham números repetidos.

§ 3º - O número mínimo de jogadores, por equipe, para início e desenvolvimento de um jogo, é sete (7).

G - DO JOGO

Art. 8º – O jogo é a sucessão de lances dos técnicos, com o objetivo de impulsionar seus jogadores para locais estratégicos do campo, ou de encontro à bola, visando fazer o gol a seu favor, ou evitar que o adversário o faça.

§ 1º - Os botões só poderão ser impulsionados por pressão em sua superfície superior através da unha, pente ou palheta (ficha). Não poderão ser empurrados, sob pena de repetição da jogada, cabendo ao juiz, caso note a prática de anti-jogo, punir disciplinarmente.

§ 2º - Os técnicos só poderão impulsionar diretamente os botões da sua equipe.

§ 3º - Os goleiros poderão ser deslocados manualmente, sempre e somente no interior da pequena área. Esses deslocamentos não serão considerados lances.

H - LANCE

Art.9º – Lance é o ato de pressionar a unha, o pente ou a palheta sobre o jogador, fazendo-o, conseqüentemente, deslizar no campo. Para que o lance seja válido, é necessário que o técnico mantenha pelo menos um pé, ou parte deste, apoiado no chão.

§ 1º - O lance fica caracterizado quando o jogador se deslocar o mínimo perceptível, ao ser pressionado.

§ 2º - O técnico só poderá dar início ao seu lance, quando a bola estiver completamente parada sobre o campo. A bola não deverá ser tocada pelo técnico, enquanto estiver em jogo, exceto quando da cobrança de ocorrências, infrações e faltas técnicas.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

I - DESENVOLVER DO JOGO

Art. 10º – Os técnicos só arrumarão suas equipes para a saída de jogo ou para a cobrança de tiro de meta. Essas arrumações não poderão ser totalmente aleatórias. Terão que seguir o que preceitua os artigos 20 e 28.

§ 1º - Na modalidade Livre, só se arrumarão as equipes quando da saída de jogo.

Art. 11º – A cada lance regular de um técnico, segue-se a vez de jogar do adversário, exceto nos casos de infração de dois toques e na saída de jogo. O tempo máximo para a execução de cada lance é 15” (quinze segundos).

§ 1º - Após a realização de cada lance, os botões que foram movimentados permanecerão nos respectivos locais onde pararam, ou, caso algum(s) haja(m) saído de campo, cumprirá(ão) o que determina o art. 22 voltando a campo, tangenciando a linha no local exato de onde saíram.

§ 2º - O jogador só será movimentado a partir do local onde se encontrar em jogo, contudo, em caso de infração, ocorrência, falta técnica ou falta disciplinar, poderá ser deslocado manualmente para o local de cobrança, inclusive se o mesmo estiver fora de campo de jogo. Nas cobranças acima, só será permitida uma única escolha de jogador.

§ 3º - Para a execução das cobranças acima referidas, o botão deverá estar afastado da bola a uma distância mínima de 0,01m(tamanho da bola).

Art. 12º – Durante o jogo, o goleiro não poderá ficar com nenhuma de suas faces, total ou parcialmente, fora dos limites de sua área pequena, seja pela linha de fundo, seja pela linha de gol. Porém, ao se colocar para defender chute a gol ou atraso de bola, o mesmo poderá ser recuado para dentro do gol, mantendo-se, obrigatoriamente, por sobre a linha de gol, no mínimo, mantendo a tangência. Após o lance de chute ou atraso de bola, é obrigatório o seu retorno para dentro da área pequena.

§ 1º - O goleiro não poderá, jamais, ser colocado com seu comprimento no sentido vertical.

§ 2º - O goleiro só poderá obstruir lance do adversário, caso já esteja colocado em tal situação, quando da vez de jogar de seu técnico, ou haja sido assim colocado naquela oportunidade, ou ao ser anunciado arremesso a gol pelo adversário.

Art.13º – O jogador que parar dentro da pequena área adversária será imediatamente retirado pelo árbitro para fora da mesma, devendo ser colocado no local onde penetrou na referida área, tangenciando a linha demarcatória.

Art. 14º – O jogador que parar em sua própria área pequena, poderá, a critério do seu técnico, permanecer ou ser retirado pelo árbitro para fora da mesma. Na segunda



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

hipótese, o técnico terá que solicitar, de imediato, ao árbitro que o retire, devendo este o colocar no local onde penetrou na área, tangenciando a linha demarcatória.

§ 1º – A solicitação só deverá ser atendida, se feita antes da realização do lance seguinte.

§ 2º - Quando o jogador defensor, que permaneceu em sua pequena área, for deslocado, por jogador adversário, para outra posição dentro desta área, poderá, a critério do seu técnico, ser retirado, pelo árbitro, para fora da mesma, obedecendo-se todas as exigências do caput deste artigo.

Art. 15º – Em ambos os casos constantes dos arts. 13º e 14º os jogadores retornam em condições normais de jogo.

Art. 16º – Fica estabelecido em três o número máximo de substituições de jogadores de uma mesma equipe, permitidas em partidas de competições oficiais, podendo, o jogador substituído, no entanto, retornar ao jogo. As substituições deverão ser realizadas quando do tiro de meta, gol, ou intervalo de jogo.

J - DURAÇÃO DE JOGO

Art. 17º – O jogo terá a duração de 50' (cinquenta minutos), divididos em duas fases (tempos) distintas de 25' (vinte e cinco minutos) cada. Serão marcados, no máximo, 5' (cinco minutos) de intervalo entre o término da primeira fase e o início da segunda, e, após o final da fase inicial ocorrerá, obrigatoriamente, mudança do lado do campo entre as equipes.

§ 1º - O final de jogo, e/ou o 1º tempo, ocorrem simultaneamente com o primeiro toque do alarme do relógio ou cronômetro.

K - SAÍDA DE JOGO

Art. 18º – A saída de jogo (ou centro) é a forma de se dar início ao jogo, no começo de cada fase ou após a consolidação de cada gol.

Art. 19º – Constituem saída de jogo os dois lances iniciais e consecutivos, executados por dois jogadores, de uma mesma equipe, feitos em direção do campo contrário. Para a validade da saída de jogo, é necessário que:

- a) A bola esteja posicionada na marca de saída;
- b) Os dois botões encarregados da saída estejam totalmente dentro da metade do grande círculo do lado de sua equipe;
- c) No primeiro arremesso, executado, obrigatoriamente, por um dos botões acima, a bola seja deslocada para dentro da metade do grande círculo correspondente ao campo do adversário. Nesse arremesso, a bola poderá ser deslocada apenas o mínimo perceptível, e poderá permanecer tocando a linha central, ou ficar sobre ela;



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

- d) No segundo arremesso, executado, obrigatoriamente, pelo segundo dos botões acima, a bola saia, completamente, do círculo central.

§ 1º - A saída de jogo inválida constitui falta técnica.

§ 2º - A escolha da equipe que terá direito à saída de jogo, no início da primeira fase, será feita mediante sorteio efetuado pelo árbitro da partida. No entanto, um dos contendores poderá ceder a saída ao adversário. No início da segunda fase, a saída será dada pela outra equipe.

§ 3º - Após os dois lances iniciais, e consecutivos, da saída de jogo, cada técnico terá direito somente a um lance por vez, salvo em caso de dois toques.

Art. 20º – Na saída de jogo, as equipes deverão estar arrumadas, da seguinte forma, na sua respectiva metade de campo:

- a) Os goleiros, obviamente, dentro dos limites de sua área pequena;
- b) Os cinco botões de defesa, de ambas equipes, posicionados por sobre à linha da área grande e seus supostos prolongamentos laterais ou afastados dela o máximo de 0,06m.
- c) Os botões de ataque da equipe encarregada da saída, da maneira seguinte:
 - a. Os ponteiros, cada um em seu respectivo lado, na região compreendida entre o ponto de interseção do círculo central e a lateral, e tangenciando a linha divisória ou dela afastados o máximo de 0,06m;
 - b. Os dois botões encarregados da saída, no interior da metade do grande círculo em seu lado;
 - c. O botão restante, tangenciando ou afastado o máximo de 0,06m do grande círculo por fora a qualquer distância da linha divisória.
- d) Os botões de ataque da outra equipe:
 - a. Os ponteiros, da mesma forma dos ponteiros adversários;
 - b. Os demais botões, tangenciando ou afastados o máximo de 0,06m do grande círculo por fora a qualquer distância da linha divisória.

L - JOGADORES FORA DE CAMPO

Art. 21º - Será considerado fora de campo o jogador que ultrapassar totalmente a linha demarcatória do campo, inclusive a linha de gol, ou tocar na palheta (divisória de campo), mesmo que ainda assim permaneça em campo.

Art. 22º – O jogador que sair regularmente de campo, à exceção do goleiro, será recolocado em campo somente após a conclusão do lance simples ou de dois toques do outro técnico, observando-se, ainda o que se segue:

- a) ficará impedido de executar o lance imediatamente seguinte de sua equipe;
- b) deverá ser posicionado no local exato onde saiu, tangenciando a linha demarcatória do campo, pelo lado de fora;



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

- c) Caso tenha saído pela área pequena ou transposto a linha de gol, será colocado tangenciando por fora a linha demarcatória desta área pequena, no lugar por onde a tenha ultrapassado;
- d) Caso outro jogador ou a bola impeça a recolocação do jogador que saiu, este aguardará fora de campo, até que o local fique desimpedido, para, então, poder retornar, em condições de jogo, desde que tenha cumprido o que preceitua a letra a acima.

Art. 23º – Quando um jogador, ao fazer um lance, sai de campo, bate na rede e retorna ao campo deslocando, direta ou indiretamente, a bola e/ou jogadores que, neste momento, estavam parados ou em movimento, o árbitro os recolocará nos respectivos locais onde estavam, no instante do abalroamento, e retirará do campo o jogador causador do transtorno.

REGRA IV

M - DAS OCORRÊNCIAS

Art. 24º – Ocorrências são acontecimentos que interrompem transitoriamente o andamento do jogo, caracterizando-se nas seguintes circunstâncias:

- A) Gol;
- B) Tiro de meta
- C) Lateral
- D) Escanteio
- E) Reposição

N - GOL

Art. 25º – Constitui gol o lance, em que a movimentação da bola se inicia e transcorre no meio de campo respectivo e esta bola ultrapassa totalmente a linha de gol.

§ 1º - Para a validade do gol, torna-se necessário que o técnico executante do lance avise ao adversário, de modo claro, sua intenção de chutar em gol, indicando o jogador que fará o arremesso, o qual só poderá ser executado após o técnico defensor autorizá-lo. É obrigatório que o técnico defensor se afaste da mesa e se mantenha quieto até o desfecho do lance.

§ 2º - Configura-se gol, também, sempre que a bola rebater em um jogador situado no campo do executante da jogada (lance comum, lateral, falta técnica, tiro de meta, reposição) e penetrar em sua meta. Ou ainda ser arremessada, voluntariamente ou não, contra sua própria meta (gol contra), desde que o lance haja se iniciado e totalmente transcorrido no campo de defesa.

§ 3º - Só será permitido o arremesso a gol nas seguintes situações:



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

- A) quando a bola estiver estacionada no campo do adversário, e o lance pertencer a equipe atacante;
- B) quando da cobrança, direta, de qualquer infração.

§ 4º - Não será permitido o arremesso a gol, se a bola não estiver totalmente contida no meio de campo da equipe adversária.

§ 5º - Caso a bola esteja sobre a linha divisória do campo, ou mesmo tangenciando-a, – o que é possível certificar olhando por cima se a bola encobre um mínimo visível da referida linha – será considerada neutra, não podendo, por conseguinte, ser arremessada a gol por nem uma das equipes.

§ 6º - Se em um arremesso a gol, válido e autorizado pelo árbitro, a bola, por qualquer motivo, transitar pelo outro meio de campo, retornar ao meio de campo de ataque e penetrar no gol, este não será validado.

§ 7º - Se em um arremesso a gol, válido e autorizado pelo árbitro, a bola, por qualquer motivo, tocar em qualquer botão que, esteja tangenciando, ou por sobre a linha divisória, o gol será nulo, caracterizando-se a reposição ou escanteio.

§ 8º - Caso o técnico peça a gol, antes do início do alarme do relógio, ou cronômetro, ainda terá direito a realizar o lance, que será o último.

O - TIRO DE META

Art. 26º – Constitui tiro de meta a retomada de jogo, com arrumação das equipes, após a saída da bola pela linha de fundo, ou, a penetração, desta, na meta sem consumação do gol, em lance iniciado e transcorrido no campo de ataque, por jogador da equipe atacante e tendo a bola saído, diretamente, sem tocar em nenhum outro jogador e nem rolar.

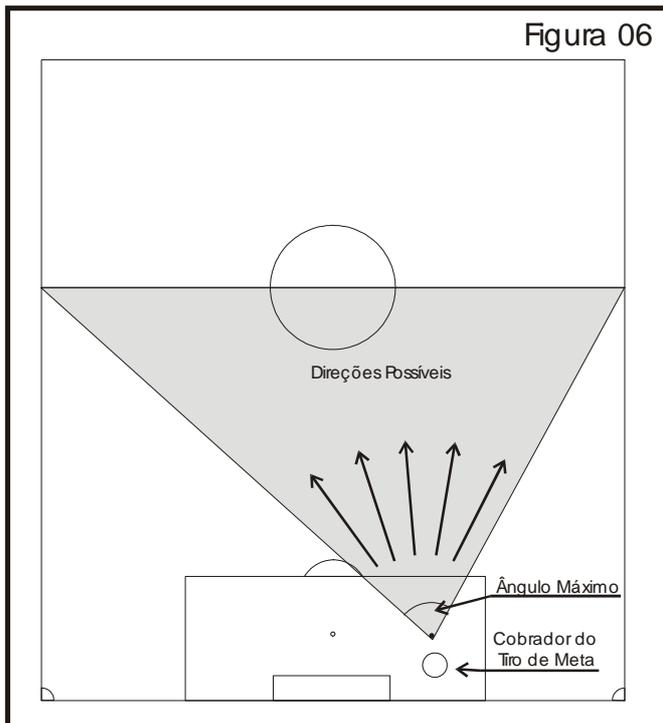
Art. 27º – A cobrança do tiro de meta, se fará através de qualquer um dos botões da equipe, devendo para a realização, dessa cobrança, estarem posicionados, botão e bola, dentro dos limites da grande área, admitindo-se que um ou outro (botão e/ou bola) estejam tangenciando ou sobre uma das linhas demarcatórias da área.

§ 1º - Da cobrança de tiro de meta não será permitido conseguir escanteio, lateral ou gol (a não ser contra). Caso isso ocorra será marcada falta técnica conforme art. 49 § U II a,c e g.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

§ 2º - Para validade do tiro de meta, a cobrança deverá ser direta, com a bola saindo da área grande em direção ao meio de campo (**Figura 6**). Caso a bola não atinja a linha divisória do meio de campo, o técnico adversário optará por lance normal ou falta técnica. Caso atinja ou ultrapasse a linha divisória, é considerada bola em jogo.

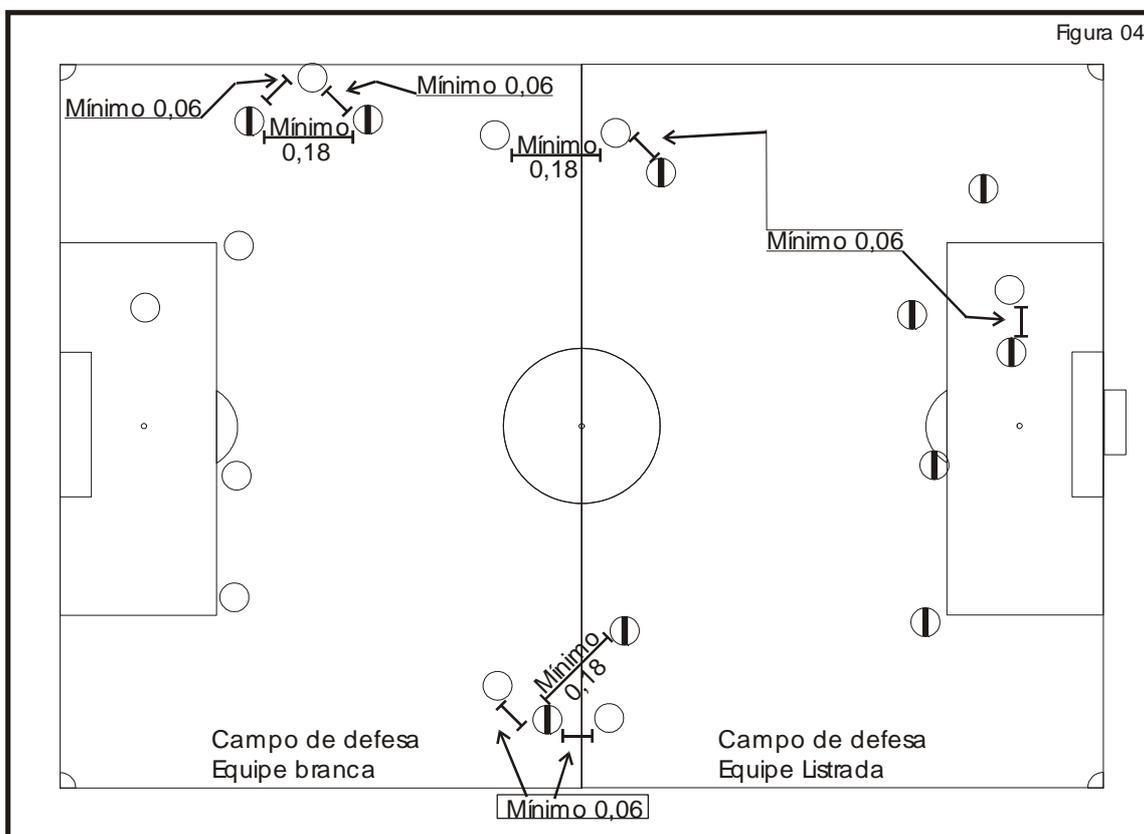


Art. 28º – Para que a cobrança do tiro de meta seja executada, é necessário que as duas equipes estejam devidamente arrumadas, obedecendo-se os seguintes critérios:

- a) A ordem de arrumação obedecerá a seguinte seqüência:
 - a. O cobrador arrumará primeiro o seu ataque;
 - b. O adversário, em seguida, arrumará o seu ataque;
 - c. O cobrador arrumará a defesa;
 - d. O adversário arrumará a defesa.
- b) Os botões poderão ser colocados em qualquer ponto do campo, a critério de seu técnico, obedecendo-se, apenas, o limite máximo de 8(oito) jogadores(inclusive o goleiro) na defesa, e sete jogadores no ataque.
- c) A distancia de um jogador para outro adversário, não poderá ser inferior a 0,06m.
- d) Nenhum jogador da mesma equipe poderá ficar a uma distância inferior a 0,18m dos jogadores colocados no campo do adversário, mesmo quando posicionados no campo de defesa (**Figura 4**).



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006



P - LATERAL

Art. 29º – Constitui lateral quando a bola sair, integralmente, do campo de jogo, nas seguintes condições:

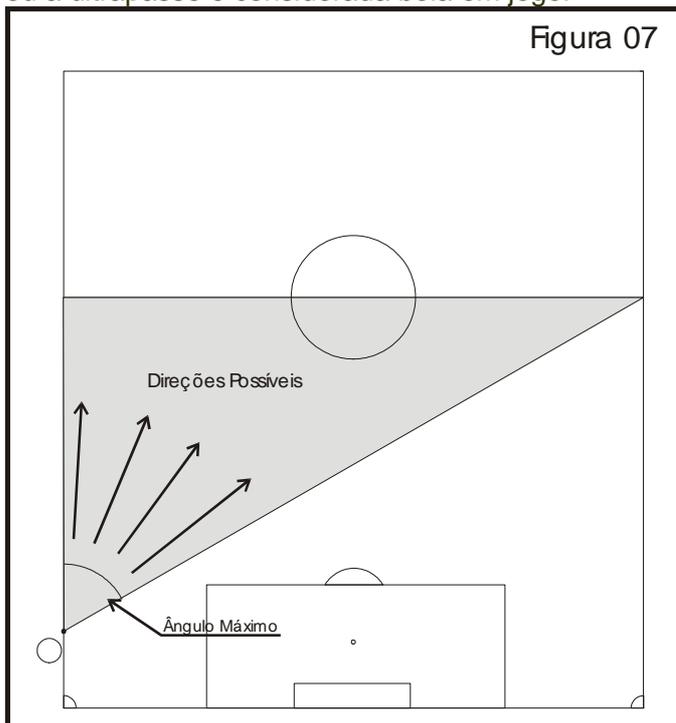
- A) toda vez que a bola arremessada por um jogador ultrapassar a linha lateral do campo do adversário;
- B) quando a bola lançada por um jogador tocar em outro qualquer e sair pela linha lateral em qualquer um dos dois lados do campo;
- C) no caso de a bola ser impulsionada outra vez pelo mesmo jogador, em continuação ao lance inicial, estando o jogador e a bola ainda em campo, e sair pela linha lateral em qualquer um dos lados do campo.
- D) Quando um técnico faz um lance em qualquer lado do campo e a bola rola e sai.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

Art. 30º – A cobrança do lateral ocorrerá sempre em um único lance, com a bola sobre a linha lateral, no local exato onde ela saiu.

Art. 31º – Para validade do lateral cobrado no campo de defesa, a bola deverá sair em direção ao campo do adversário. Caso a bola não atinja a linha divisória, o técnico adversário optará por lance normal ou falta técnica (**Figura 7**). Caso atinja a linha divisória ou a ultrapasse é considerada bola em jogo.



Art. 32º – Para facilitação da arbitragem, toda vez que a bola ultrapassar a linha lateral, e em seguida, já fora de campo, vier a tocar em botão em condições de jogo, mas, com parte do mesmo fora de campo, ou tangenciando a linha por fora, o beneficiado do lance será a equipe contrária àquele botão.

§ 1º – O lateral deverá ser cobrado (batido) no local onde estava o botão em que a bola bateu por último. Caso este botão haja permanecido no local, e não tenha sido escolhido como cobrador, deverá ser afastado para a realização da cobrança, retornando, em seguida ao mesmo local, e enquanto permanecer aí o cobrador ficará preso.

§ 2º - Caso a bola volte a campo, será considerada em jogo normalmente.

Art. 33º – Da cobrança de lateral não será permitido provocar escanteio nem outro lateral a seu favor. Caso isto ocorra, será considerada falta técnica.

§ U – A falta técnica deverá ser cobrada:

- a) No primeiro caso (escanteio) semelhante a uma reposição;
- b) No segundo caso (lateral) semelhante a um lateral.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

Art. 34º – Todo jogador que estiver situado a uma distância de até 0,06m do local de cobrança do lateral poderá ser retirado, a critério do técnico cobrador do lance, retornando, contudo, ao seu local anterior após a conclusão do arremesso. Neste caso, o jogador cobrador não poderá deslocar botões, ou mesmo a bola, em um segundo toque. Caso isso ocorra, os botões serão recolocados em seus lugares de origem, e a bola no ponto onde foi tocada pela segunda vez.

§ 1º - O jogador cobrador do lateral irá para o lugar da cobrança, tangenciando a linha lateral por fora. Se algum jogador, que foi retirado, estiver ocupando esse espaço, o cobrador ficará fora de jogo, aguardando a desocupação do local.

§ 2º - Para que o cobrador retorne em jogo, é necessário, apenas, que ele alcance o ponto de tangência sem tocar em nenhum outro jogador que esteja por perto, não sendo necessário a observância de nenhuma distância regulamentar.

Q - ESCANTEIO

Art. 35º – Constitui escanteio, o fato de bola sair integralmente pela linha de fundo da equipe defensora, após tocar em qualquer jogador desta equipe, em qualquer lado do campo ou nas seguintes condições:

- A) – quando ela é impulsionada pela segunda vez, no mesmo lance, pelo jogador do técnico defensor, em qualquer lado do campo;
- B) – quando o técnico faz um lance em qualquer lado do campo e a bola rola;
- C) – quando a bola penetrar na meta, após tocar em jogador da equipe que a defende ou ser impulsionada por um deles, sem consumação de gol.

Art. 36º – A cobrança de escanteio se efetuará em um único lance, do lado em que a bola sair, colocando-se a bola no quarto de círculo de escanteio ou mesmo tangenciando uma de suas linhas. Quando o escanteio se caracteriza com a penetração da bola no gol, o cobrador terá direito a escolher o lado de cobra-lo.

Art. 37º – Da cobrança de escanteio não será permitido provocar lateral nem outro escanteio a seu favor. Caso isso ocorra será considerado falta técnica.

§ U – A falta técnica deverá ser cobrada:

- c) No primeiro caso (lateral) semelhante a um lateral;
- d) No segundo caso (escanteio) semelhante a uma reposição.

Art. 38º – Todo jogador que estiver situado a uma distância de até 0,06m do local de cobrança do escanteio poderá ser retirado, a critério do técnico cobrador do lance, retornando, contudo, ao seu local anterior após a conclusão do arremesso. Neste caso, o jogador cobrador não poderá deslocar botões ou mesmo a bola em um segundo toque. Caso isso ocorra, os botões serão recolocados em seus lugares de origem, e a bola no ponto onde foi tocada pela segunda vez.

§ 1º - O jogador cobrador do escanteio irá para o lugar da cobrança (quarto de círculo), tangenciando a linha de fundo, ou de lateral, por fora. Se algum jogador, que foi



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

retirado, estiver ocupando esse espaço, o cobrador ficará fora de jogo, aguardando a desocupação do local.

§ 2º - Para que o cobrador retorne em jogo, é necessário, apenas, que ele alcance qualquer ponto da linha de fundo, ou da linha lateral, pertencente ao quarto de círculo, sem tocar em nenhum outro jogador que esteja por perto, não sendo necessário a observância de nenhuma distância regulamentar.

Art. 39º – Para facilitação da arbitragem, toda vez que a bola ultrapassar a linha de fundo, e em seguida, já fora de campo, vier a tocar em botão, da equipe defensora, em condições de jogo, mas, com parte do mesmo fora de campo, ou tangenciando a linha por fora, o beneficiado do lance será a equipe atacante, a qual terá direito a bater o escanteio.

§ 1º - Caso a bola volte a campo, não será considerada em jogo, devendo-se bater o escanteio.

§ 2º - Mesmo que a bola haja sido lançada por botão da equipe defensora, a equipe atacante será beneficiada com o escanteio simples.

R - REPOSIÇÃO

Art. 40º – Constitui reposição a retomada do jogo sem arrumação das equipes. Acontece toda vez que a bola parar na pequena área, sair pela linha de fundo ou entrar na meta sem caracterizar falta técnica ou gol.

Art. 41º – A cobrança da reposição se fará através de qualquer um dos botões da equipe, devendo para a realização, dessa cobrança, estarem posicionados, botão e bola, dentro dos limites da grande área, admitindo-se que um ou outro (botão e/ou bola) estejam tangenciando ou sobre uma das linhas demarcatórias da área.

§ 1º - Da cobrança de reposição não será permitido conseguir escanteio, lateral ou gol (a não ser contra). Caso isso ocorra será marcada falta técnica conforme art. 49 §U II a,c e g.

§ 2º - Para validade da reposição, a cobrança deverá ser direta, com a bola saindo da área grande em direção ao campo do adversário. Caso a bola não atinja a linha divisória, o técnico adversário optará por lance normal ou falta técnica. Caso atinja a linha divisória ou ultrapasse a mesma, será considerada bola em jogo.

Art. 42º – Para facilitação da arbitragem, toda vez que a bola ultrapassar a linha de fundo, e em seguida, já fora de campo, vier a tocar em botão, da equipe atacante em condições de jogo, mas, com parte do mesmo fora de campo, ou tangenciando a linha por fora, o beneficiado do lance será a equipe defensora, a qual terá direito a bater a reposição.

§ U - Caso a bola volte a campo, será considerada em jogo.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

REGRA V

S - DAS INFRAÇÕES

Art. 43º – Consideram-se infrações as seguintes violações da regra do jogo, as quais exigem imediata punição do infrator, caracterizando-se como:

- A) Falta.
- B) Toque.
- C) Lateral dois toques.
- D) Escanteio dois toques.

T - COBRANÇA – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 44º – A infração pode ter cobrança direta ou indireta. Direta, quando, ocorrida no campo de defesa do infrator, o beneficiado opta em cobrá-la em um único lance direto a gol. Indireta quando é realizada em dois lances: um jogador passa a bola a outro e este complementa a jogada, podendo arremessar a gol caso a bola esteja em seu campo de ataque.

§ 1º - A cobrança indireta é obrigatória sempre que a infração ocorrer no campo de ataque do infrator (campo de defesa do beneficiado).

§ 2º - Na cobrança indireta, se após o primeiro lance a bola sair de campo diretamente, ou tocar em jogador adversário, a equipe cobradora perderá o direito ao segundo lance. Caso a bola toque em jogador adversário e saia pela linha lateral, o lateral será cobrado pela equipe deste jogador; se sair pela linha de fundo será cobrado reposição.

§ 3º - Quando da cobrança de uma infração, só será permitido retirar jogadores que estejam situados a menos de 0,06m do local da cobrança, os quais, no entanto, retornarão aos locais anteriores, após a cobrança do primeiro lance.

§ 4º - Na cobrança de qualquer infração o goleiro adversário só será manuseado após a advertência de chute a gol.

§ 5º - Caso o aviso de encerramento da fase do jogo se dê no mesmo instante de uma infração, o técnico beneficiado ainda terá o direito de cobrá-la constituindo-se na última jogada, haja ou não gol ou mais outra infração.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

U - FALTA

Art. 45º - Constitui falta o lance em que um jogador tocar em outro adversário, inclusive no goleiro, antes de bater na bola.

§ 1º - A falta no goleiro será cobrada de qualquer ponto do interior da sua área grande e de forma indireta.

§ 2º - Ocorrendo falta em um jogador situado em seu campo ou mesmo sobre a linha divisória do campo, a cobrança será obrigatoriamente de forma indireta.

§ 3º - Ocorrendo falta em um jogador situado no campo do adversário, o técnico favorecido terá o direito a optar por cobrança direta ou indireta.

V - PÊNALTE

Art. 46º – Constitui pênalti toda falta ou toque cometido dentro da área grande do técnico infrator ou sobre a linha demarcatória desta área.

§ 1º - Caso o botão da equipe atacante que esteja colocado por sobre a linha demarcatória da área grande, ou a tangenciando por fora, venha a sofrer falta, será assinalado o pênalti, mesmo que o ponto de colisão esteja situado fora daquela área.

§ 2º - Na cobrança do pênalti serão tomadas as providências que se seguem:

- A) – Afastar para fora da área grande os jogadores que porventura se encontrem em seu interior. Estes botões devem ir para os locais mais próximos de onde se achavam, inclusive contornando por fora a meia lua da área grande;
- B) – Após o arremesso do pênalti, e permanecendo a bola em jogo, os jogadores participarão dos lances subseqüentes nos locais onde o árbitro os colocou;
- C) – O goleiro deverá ser colocado com a sua frente tocando por fora a linha de gol.

W - TOQUE

Art. 47º – Constitui toque o lance em que a bola tocar em um técnico ou por ele for tocada, dentro do campo ou no espaço delimitado pela projeção vertical superior deste campo. Incluem-se, no caso, a roupa do técnico ou qualquer objeto a ele pertencente, como flanela, pente, palheta ...etc.

§ U – A cobrança do toque será feita a semelhança da falta.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

Y - LATERAL E ESCANTEIO DOIS TOQUES

Art. 48º – Acontece lateral dois-toques e escanteio dois-toques toda vez que a bola arremessada por jogador da equipe que estiver se defendendo sair pela lateral ou de fundo, respectivamente, do seu próprio campo, sem tocar em nenhum outro jogador e em um único toque, sem rolar, mesmo que bata na trave.

§ 1º - Caso o botão que arremessou a bola para dois toques venha a toca-la, uma segunda vez, ainda em movimento, após a mesma haver transposto a linha (lateral ou de fundo), estará caracterizado o dois-toques, mesmo que o botão ao dar o segundo toque ainda esteja com parte dentro de campo.

§ 2º - O lateral dois-toques e o escanteio dois-toques terão, sempre, cobrança indireta. Art. 22 § U.

§ 3º - Se a bola após ultrapassar a linha de fundo ou de lateral, caracterizando o dois toques, vier a tocar em botão da equipe defensora, que esteja por sobre ou tangenciando a linha de fundo, será marcado o escanteio ou lateral dois toques.

REGRA VI

DAS FALTAS TÉCNICAS E DISCIPLINARES

X - FALTA TÉCNICA

Art. 49º – Falta Técnica vem a ser todo lance inapropriado realizado por um técnico, em desacordo com as normas do jogo.

§ U – As faltas técnicas se caracterizam quando:

I – Na saída de jogo:

- A) - Ao realizar o primeiro lance de saída o jogador não movimenta a bola. Cobra-se do local onde estiver a bola, sem arrumação das equipes;
- B) - Ao realizar o primeiro lance de saída, mesmo impulsionando a bola, o jogador cobrador tira (o) jogador adversário de campo. Cobra-se do local onde estiver a bola. O(s) jogador(es) adversário(s) que saiu de campo retorna a sua posição de origem, e o jogador infrator deverá ser colocado no local por onde saiu jogador adversário, tangenciando a linha por fora.
- C) - Sendo válida a saída, o jogador que fez o segundo lance desloca (o) jogador adversário para fora de campo. Cobra-se a depender do seguinte:



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

- a) Se a bola permanecer em campo, o local de cobrança será onde a bola parou.
- b) Se a bola sair de campo, teremos duas possibilidades de cobrança:
 - 1ª) - No lugar exato onde a bola transpôs a linha lateral;
 - 2ª) – No interior da área grande, semelhante a uma reposição, quando a bola houver ultrapassado a linha de fundo, ou de gol.

Obs: Em todos os casos o jogador adversário deslocado para fora de campo retornará imediatamente à posição que ocupava e em condições de jogo, enquanto o infrator será colocado no local onde o adversário transpôs a linha, devendo ficar tangenciando esta por fora. Quando o jogador deslocado entra no gol, o infrator deverá ser colocado fora da área pequena, tangenciando-a, a altura do local de saída do deslocado.

II - No Tiro de Meta e na Reposição:

- A) – O jogador que cobra o tiro de meta ou a reposição provoca um lateral a seu favor.
Cobra-se com a bola no local exato em que transpôs a linha;
- B) - O jogador, que cobra o tiro de meta ou reposição, faz com que a bola bata em qualquer jogador situado em qualquer parte do campo, e saia pela linha de fundo. ou de gol de seu campo.
Cobra-se com a bola no quarto de círculo correspondente ao lado da linha de fundo onde a bola transpôs, ou em qualquer marca de escanteio, caso ela haja penetrado no gol;
- C) - O jogador, que cobrou o tiro de meta ou reposição, impulsiona a bola diretamente pela linha de gol ou de fundo do campo contrário, ou seja, a bola sai de campo sem tocar em nenhum jogador e sem rolar.
Cobra-se em qualquer lugar da área grande do beneficiado, semelhante à reposição.
- D) - O jogador que cobrou o tiro de meta ou a reposição desloca, direta ou indiretamente, jogador adversário para fora de campo.
Na cobrança aplica-se o que preceitua as letras B e C do inciso I deste artigo;
- E) - Na cobrança do tiro de meta ou reposição o jogador não consegue colocar a bola em jogo, isto é, a bola não sai da área grande.
Cobra-se com a bola no bico da área grande do infrator, correspondente ao lado onde a ocorrência foi cobrada;
- F) - O jogador è movimentado, após cobrar o tiro de meta ou reposição, direta ou indiretamente, pelo seu técnico antes de a bola ser tocada por qualquer outro jogador.
Cobra-se com a bola na posição onde estava em jogo e, após a cobrança, os jogadores envolvidos retornarão ao local que estavam.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

G) – O jogador que cobra tiro de meta ou reposição provoca um escanteio a seu favor.
O técnico beneficiado cobra de qualquer lugar de sua área grande, semelhante a uma reposição.

III) – No lateral e no escanteio:

A) – O jogador cobrador é movimentado direta ou indiretamente pelo seu técnico antes de a bola ser tocada por qualquer outro jogador em campo, após a cobrança.
Cobra-se com a bola na posição onde estava em jogo e, após a cobrança o jogador faltoso retornará à sua posição anterior.

B) – O jogador cobrador provoca reposição a seu favor.
Cobra-se com a bola no quarto de círculo correspondente ao lado da linha de fundo onde a bola transpôs, ou, em qualquer marca de escanteio, caso ela haja penetrado no gol.

C) – O jogador cobrador provoca lateral a seu favor.
Cobra-se do local exato onde a bola transpôs a linha lateral.

D) - O jogador cobrador provoca escanteio a seu favor.
Cobra-se em qualquer lugar da área grande do beneficiado, semelhante a uma reposição.

D) E) - O jogador cobrador desloca, direta ou indiretamente, jogador adversário para fora de campo.
Procede-se conforme o inciso I letra c deste art.

F) – Na cobrança de lateral ou escanteio a bola sai diretamente pela linha de fundo ou de gol do campo adversário, sem rolar ou tocar em nenhum jogador. O jogador que efetuou a cobrança fica onde parou e a cobrança se dá de qualquer parte da área grande, semelhante à reposição.

IV) – Nas infrações.

A) - Ao tentar efetuar a cobrança direta ou o primeiro lance de uma cobrança indireta o jogador não consegue realizá-la porque furou.
Cobra-se com a bola na posição onde se encontrava em campo.

B) – Após realizar uma cobrança direta ou o primeiro lance de uma cobrança indireta, o jogador cobrador vem a ser movimentado, por seu técnico, direta ou indiretamente, antes de qualquer outro jogador haver tocado na bola.
Cobra-se com a bola na posição onde estava em jogo. Se o adversário optar pelo prosseguimento do lance o jogador infrator retornará a posição onde se encontrava anteriormente.

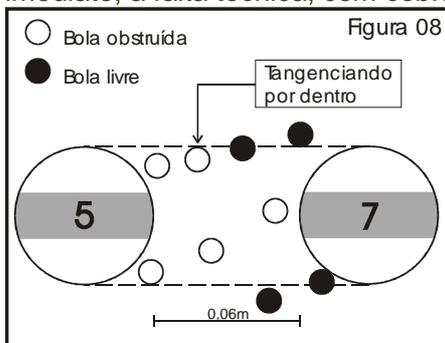


Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

V) – Outras situações:

- A) - Quando o jogador que retornou ao campo é movimentado, direta ou indiretamente, por seu técnico, antes que outro jogador de sua equipe faça um lance ou que a bola seja movimentada.
Aplica-se a letra B do inciso IV deste art.
- B) – Quando a bola, após a cobrança de falta técnica ou do primeiro lance de uma infração dois toques, ocupa o espaço de jogador que houvera sido retirado para facilitar a cobrança.
Cobra-se com a bola no lugar onde ficou. O jogador retirado retorna ao seu lugar, caso não haja executado a cobrança.
- C) – Quando o jogador atira a bola situada no campo adversário, diretamente e sem rolar, e a mesma transpõe a sua própria linha de fundo ou de gol.
Cobra-se com a bola no quarto de círculo correspondente ao lado da linha de fundo que foi transposta, ou em qualquer quarto de círculo, se saiu pela linha de gol.
- D) – Quando a bola fica parada em cima ou em baixo de um jogador (bola presa).
Cobra-se contra o técnico que efetuou a jogada e provocou o lance, com a bola no local ocupado pelo jogador, que retornará, em condições de jogo, à sua posição, após a cobrança da falta técnica.
- E) - Quando a bola for obstruída por dois jogadores da mesma equipe e ficar (a bola) totalmente contida entre duas linhas paralelas imaginárias que cercam os dois jogadores (**Figura 8**), e esta obstrução não for aberta no lance seguinte da equipe obstrutora.
Cobra-se com a bola no local onde estiver.

Obs: Se após a desobstrução, e antes da bola percorrer a distância mínima de 0,06m, os mesmos dois jogadores voltarem a obstruir a bola, será marcada, de imediato, a falta técnica, com cobrança no local onde a bola ficar.

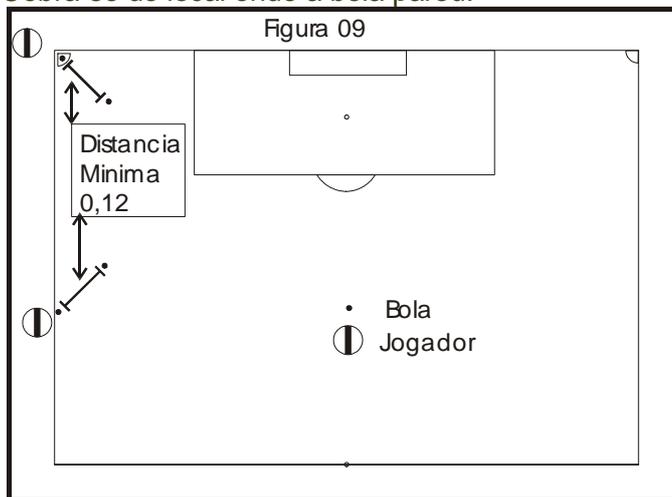




Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

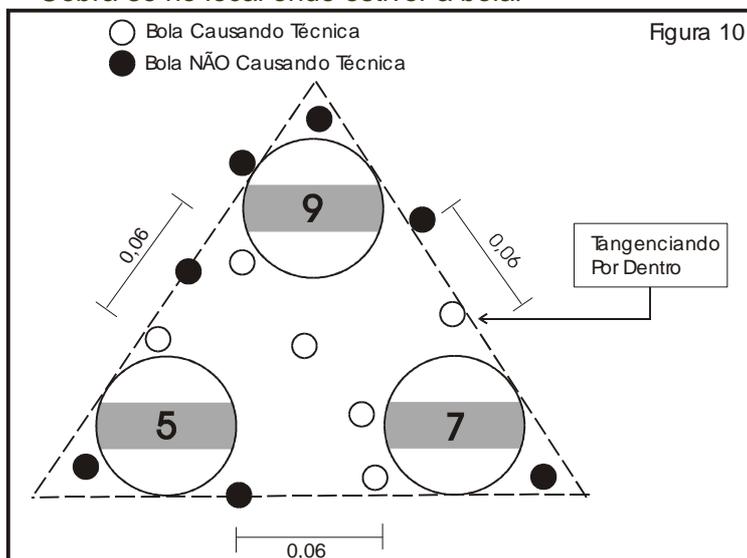
- F) – Quando da cobrança de escanteio ou lateral a bola não percorrer a distância mínima de 0,12m. **(Figura 9)**

Cobra-se do local onde a bola parou.



- G) – Quando a bola, após a execução do lance de um técnico, fica situada entre três jogadores de sua equipe, eqüidistantes no máximo 0,06m entre si (a bola fica totalmente contida entre retas imaginárias que circundam os três jogadores). **(Figura 10)**

Cobra-se no local onde estiver a bola.



- H) – Quando um jogador faz um lance em seu campo de defesa e arremessa a bola diretamente pela linha de fundo ou de gol do adversário, sem rolar.

Cobra-se em qualquer lugar da área grande, semelhante à reposição.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

Art. 50º – Em todos os casos de movimentação de jogador impedido, o adversário pode exigir o retorno ao posicionamento anterior, inclusive da bola. Neste caso, conta-se o lance ilícito, como jogada efetuada, passando o direito de efetuar o lance ao reclamante.

Art. 51º – O técnico poderá escolher entre a cobrança de uma falta técnica, uma ocorrência, uma infração a seu favor ou fazer um lance normal na partida.

Art. 52º – Ao cobrar uma falta técnica, o técnico cometerá falta técnica nos seguintes casos:

- A) A cobrança provoque bola presa;
- B) A bola saia de campo no primeiro arremesso, diretamente, sem tocar em nenhum outro jogador;
- C) O jogador cobrador, após o arremesso, ocupe a posição de qualquer jogador que fora afastado para facilitar a cobrança;
- D) O técnico beneficiado (cobrador) com a cobrança seja punido com falta disciplinar.

Art. 53º - Todo botão que provocou falta técnica, ao retornar ao jogo, ficará impedido de ser movimentado diretamente por seu técnico, na primeira jogada deste após a cobrança.

Z - FALTA DISCIPLINAR

Art. 54º – Falta disciplinar vem a ser toda atitude inconveniente praticada em desacordo com o bom andamento da partida.

Art. 55º – As faltas disciplinares se identificam quando:

- A) – O técnico ultrapassa o tempo regulamentar de 15”(quinze segundos) para executar qualquer tipo de lance: normal, dois-toques, ou colocação de goleiro. Todavia, ao atingir esse tempo, o árbitro deverá exigir do técnico a imediata efetivação do lance;
- B) - O técnico, ao posicionar-se para executar um lance, utiliza meios ilícitos com a mão ou o braço para afastar, ou reposicionar, qualquer jogador, inclusive o goleiro, do seu local no campo. O árbitro deverá impedir a consumação do lance ou, se não for possível, fará retornar os jogadores e a bola para suas posições anteriores.

Obs: Caso haja afastamento de jogador no exato momento em que o técnico executante do lance impulsiona seu jogador, não será caracterizada a falta disciplinar.

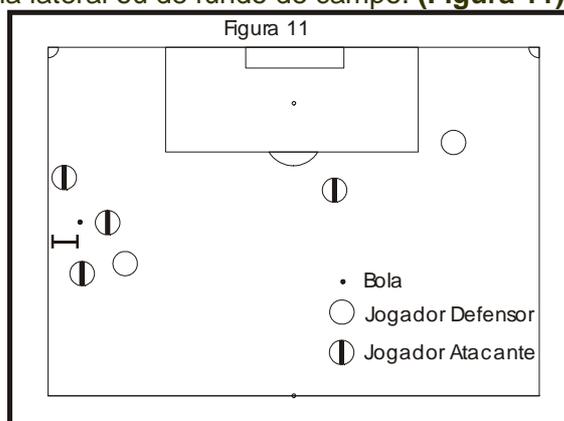
- C) – O técnico reclama ou insinua situação de jogo sem prévia licença do árbitro, ofende-o ou a seu adversário, comenta lances, ou ainda dificulta ou



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

atrasa de qualquer modo o andamento normal da partida. A critério do árbitro e dependendo da atitude inconveniente ocorrida, o técnico infrator poderá ser punido com expulsão imediata de um jogador ou com a perda dos pontos por encerramento do jogo.

- D) - O técnico demonstra predisposição para aplicar o anti-jogo, a “cera técnica”, cercado a entrada do adversário para manter a bola presa a até 0,06m da linha lateral ou de fundo de campo. **(Figura 11)**



- E) – O técnico faz a cobrança de uma ocorrência, infração, falta técnica ou disciplinar com o seu jogador afastado da bola menos de 0,01m, apesar de já ter sido advertido neste particular.

F) - Ao marcar o gol, o técnico festeja de maneira mal educada, anti-esportiva e ruidosa, promovendo algazarra, em prejuízo do bom andamento dos jogos das demais mesas do salão. Se neste ato, o técnico se afastar de sua mesa e invadir o espaço imaginário de 0,50m em redor de outra ou outras mesas, o árbitro, de imediato e obrigatoriamente, expulsará o jogador autor do gol. Em caso de reincidência, o árbitro, de imediato e obrigatoriamente, desclassificará o infrator, encerrando o jogo, e dando a vitória ao adversário.

§ U - No caso da desclassificação acima, será considerado o placar do momento, caso o beneficiado esteja vencendo. Caso contrário considera-se o placar de 1X0.

Art. 56º – Excetuando-se os casos previstos de expulsão imediata de jogador e encerramento antecipado da partida, a partir da terceira falta disciplinar de um técnico, corresponderá a expulsão de um jogador de sua equipe a cada falta disciplinar. O jogador que será expulso, excluindo-se o goleiro, será o que fizer o lance imediatamente anterior à falta disciplinar do técnico de sua equipe. Havendo dúvida, o árbitro escolherá qualquer um. Ao se concretizar a quinta expulsão o árbitro, obrigatoriamente, encerrará o jogo declarando a equipe infratora como perdedora.

§ 1º - Para conhecimento do placar, aplica-se o § U do art. (acima)



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

§ 2º - Se nos três minutos finais o técnico reincidir a falta disciplinar, de que trata a letra A do art. 55, com o intuito de se beneficiar com o iminente encerramento do jogo, o árbitro poderá reverter o lance em favor do adversário.

Art.57º – Conforme a situação, as faltas disciplinares serão cobradas da seguinte forma:

- I) – Quando a bola sai de campo ou está fora dele:
 - A) – Se a bola transpôs a linha de fundo do campo do técnico beneficiado, a cobrança será feita em qualquer lugar de sua área grande, semelhante à reposição; Se ela transpôs a linha de fundo do campo do infrator, a cobrança será feita no quarto de círculo do lado correspondente ao que ela saiu;
 - B) – Se a bola transpôs a linha de gol do campo do técnico beneficiado, a cobrança será realizada em qualquer lugar de sua área grande semelhante à reposição; Se ela ultrapassou a linha de gol do campo do infrator (sem caracterização de gol), a cobrança será feita no bico da área grande, da equipe infratora, em qualquer lado.
 - C) – Se a bola transpôs a linha lateral, a cobrança será executada no ponto em que a linha foi transposta.
- II) - Quando a vez de jogar pertencia ao técnico punido (infrator):
 - A) - A cobrança (inversão de lance) será efetuada no lugar onde a bola estiver em campo, seja em caso de lance normal, lateral ou escanteio, de um ou dois toques, falta, toque, falta técnica ou saída de jogo.
 - B) – Se o infrator fosse bater tiro de meta ou reposição, o beneficiado pela cobrança poderá optar por qualquer bico de área do infrator.

Art. 58º - Respeitadas as ressalvas do art. X, a cobrança de uma falta técnica ou disciplinar, que, obrigatoriamente, é realizada em apenas um lance, permite ao jogador cobrador:

- A) – Provocar lateral ou escanteio a seu favor;
- B) - Deslocar, direta ou indiretamente, jogador adversário para fora de campo;
- C) - Impulsionar a bola a qualquer distancia do local da cobrança.



Regra Brasileira de Futebol de Mesa – Início de Validade: 25/12/2006

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 59º - Quando, em um lance, acontecer mais de um fato punível, como ocorrência, infração, falta técnica ou disciplinar, o técnico beneficiado poderá escolher para cobrar o que melhor lhe convier, ou ainda, optar pela continuação do jogo.

Art. 60º - O jogador que efetuar alguma cobrança de ocorrência, infração, falta técnica ou disciplinar só poderá ser movimentado, direta ou indiretamente por seu técnico, após outro jogador, de qualquer das equipes movimentar a bola.

Art. 61º - Nos desempates através de pênaltis à distância, a bola deverá ser colocada na marca de pênalti, enquanto o botão cobrador se colocará do outro lado do campo, tendo como ponto de partida, a área do arco de círculo denominada meia lua da área.