

Prefeitura Municipal de Sabará
Secretaria Municipal de Esporte
Rua da Ponte s/n B. Siderúrgica
Fone: (31) 3672-7679 - (031) 3672-6413
E-mail: steniomessias@yahoo.com.br



REGRAS OFICIAIS

3 Toques – CHAMADA “REGRA CARIOCA & SABARENSE”

CAMPEONATO DE FUTEBOL DE BOTÃO

PARTES INTEGRANTES DO JOGO:

1. **TIME:** São onze peças, sendo 10 jogadores de linha (botões) padronizados todos da mesma cor, com o mesmo uniforme e numerados, um goleiro também numerado retangular medindo 07 cm largura e 3,5cm altura;
2. **TÉCNICO:** É a pessoa física (jogador) que executa o deslocamento dos botões utilizando uma palheta;
3. **PALHETA:** É o dispositivo usado pelo técnico para efetuar as jogadas;
4. **SÚMULA:** É o documento utilizado para registrar todas as ocorrências dos jogos;
5. **APONTADOR (MESÁRIO):** É a pessoa designada para registrar na súmula todas as ocorrências dos jogos;
6. **CAMPO DE JOGO:** Com formato retangular, medindo mínimo de 190 cm e máximo de 200 cm de comprimento e como também, mínimo de 134 cm e máximo de 140 cm de largura, em madeira lisa, a altura da mesa em relação ao chão deverá ser de 75 cm;
7. **TRAVES:** As traves de ferro com redes de que permitam uma boa visualização de sua parte interna, medindo entre os dois postes 14,6cm e 4,9cm de altura;
8. **A BOLA:** A bola será Disquinho/Queijinho, achatada, ou Dadinho. Conforme acordado entre os Técnicos no Plenário;
9. **JUIZ:** É designado para dirigir uma partida e cabe a ele aplicar à regra do jogo, decidindo qualquer divergência as regras ligadas a partida. Sua jurisdição começa no momento em que assina a súmula e só termina depois de finalizada a partida. Ele deve anotar no verso da súmula as ocorrências, e deve ser responsabilizado pelo bom andamento do jogo;
10. **MESÁRIO:** Será responsável pelo preenchimento das súmulas dos jogos.

REGRAS A SEREM SEGUIDAS:

1. **FORMAÇÃO DOS JOGADORES EM CAMPO:**

1.1 – NO INÍCIO DA PARTIDA: Antes da saída da bola os jogadores deverão ser arrumados em campo por seus técnicos, sendo que o time a quem couber a saída deverá colocar dois jogadores abertos um em cada ponta do campo (ponta direito-esquerda), três dentro do círculo central para efetuar a jogada da saída da bola e os outros cinco restantes poderá ficar em qualquer posição a critério dos técnicos no seu campo exceto dentro da área onde ficará o goleiro.

Já no time defensor também os dois pontas abertos, três jogadores no centro fora do círculo central e os outros cinco a critério do técnico não estando estes dentro da sua área onde se colocará o goleiro.

1.2 – DURANTE A PARTIDA: Só poderão mover seus botões de lugar com o lance de tiro de meta (saída da bola pela linha de fundo), com o gol de qualquer time (saída no centro de campo) e com a saída do 2º tempo. Cada técnico deverá organizar primeiro seus atacantes e posteriores sua defesa. É vedada a colocação de atacantes na área adversária com exceção apenas em lances normais de jogo (involuntários). Em momento algum o técnico poderá deslocar seus jogadores seja para efetuar uma jogada ou não (ex.: tirar qualquer jogador que esteja atrapalhando a jogada seja ele seu ou do adversário) exceto nos casos acima citados.

2. **DO ACIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DOS BOTÕES E GOLEIROS:**

2.1 – NA SAÍDA DE BOLA: Deverão ser posicionados para a saída de bola dois ou três jogadores (conforme o desejo do técnico) que foram colocados dentro do grande círculo onde a bola deverá ser deslocada para frente igual ao futebol profissional. A bola deverá ser deslocada de seu lugar original com a saída de bola caso não seja o árbitro efetuará outra saída pelo mesmo time; se ocorrer novamente será punido com tiro livre indireto para o adversário. Com a saída sem problemas o time que tem a posse de bola só poderá chutar a gol com a bola saindo do grande círculo central.

2.2 – NO DECORRER DA PARTIDA: Depois da saída de bola o time que a efetuou só perderá a posse de bola se errar a bola ao efetuar o lance (não encostar o jogador na mesma), se chutar a gol e for para linha de fundo ou lateral sem encostar-se a qualquer jogador adversário, se errar a bola e colidir com qualquer jogador em campo seja adversário ou não onde ocorrerá uma falta com tiro livre indireto se esta ocorrer no campo de defesa e tiro livre direto se for ao campo de ataque de quem estiver defendendo. Poderá perder a posse de bola também se esgotar seu tempo de ataque.

2.3 – NÚMERO DE TOQUES POR JOGADOR: Só poderão ser dados apenas três toques com cada jogador, ocorrendo o quarto será assinalado falta técnica com tiro livre indireto para o adversário. Em caso de chute a gol, após o segundo toque o técnico deverá pedir para que haja a colocação do goleiro e posteriormente o terceiro toque será o do chute a gol.

2.4 – TIRO DE META: O tiro de meta deverá ser cobrado a critério do técnico pelo goleiro ou por qualquer jogador de linha sendo vedado o toque duplo onde se ocorrer deverá efetuar novamente o tiro de meta ocorrendo o toque duplo novamente será punido com tiro livre direto numa distância mediana entre a área e a linha de meio de campo. A bola deverá ultrapassar a linha de delimitação da grande área se isto não ocorrer deverá ser cobrado novamente e ocorrendo de novo será efetuado o tiro livre direto também da distância mediana entre a grande área e a linha de meio de campo.

2.5 – LATERAL: Ao sair à bola pela linha de lado esta será de posse do adversário exceto se bater em algum jogador do outro time no seu deslocamento. Este será cobrado por qualquer jogador sendo vedado o toque duplo se este ocorrer será invertida a cobrança para o adversário. Um único jogador poderá ser deslocado para bater o lateral estando os outros em seus devidos locais antes da ocorrência do fato.

2.6 – ESCANTEIO: Ocorrendo a saída de bola pela linha de fundo sendo a posse de quem estiver atacando (se a bola rebater no goleiro ou em qualquer outro jogador adversário no lance) este terá direito a bater o escanteio com qualquer jogador à escolha. Poderá ser deslocado no lance apenas aquele que efetuar a cobrança do escanteio estando todos os outros na mesma posição de antes do lance. O escanteio poderá ser cobrado direto para o gol (tentando um gol olímpico), mas primeiro é necessário pedir colocação do Goleiro. Ou tocado para qualquer jogador de quem estiver atacando dando sequência assim na jogada.

2.7 – TIRO LIVRE DIRETO E INDIRETO: Ocorrerá o tiro livre direto se for efetuado uma falta no campo de ataque de qualquer time e o indireto no campo de defesa e como também nas demais ocorrências em que haja a cobrança desses. O adversário obedecerá a uma distância de no mínimo um palmo (aberto do juiz) de seus jogadores que estiverem na linha de frente onde será efetuada a cobrança da falta seja ela direta ou indireta, os mesmos deverão ser deslocados em direção a linha de fundo se estiverem nesta distância. Somente poderá ser deslocado para a cobrança da falta apenas um jogador os outros permanecerão estáticos em seus lugares de origem antes do lance que originou a falta.

2.8 – DO CHUTE A GOL: Só poderá ser efetuado o chute a gol no campo de ataque do time, onde aquele que estiver atacando no momento do chute deverá sinalizar para o seu adversário a intenção de chutar a gol (pedindo coloca, prepara, vou chutar etc.), após este fato a mexida será apenas do goleiro do adversário que terá apenas 05 segundos para efetuá-la e ao acabar deverá assinalar que já está pronto (colocado, preparado, arrumado), só aí que o time atacante efetuará o chute a gol não podendo também ultrapassar os 10 segundos para efetuar o lance, se isto ocorrer ou o atacante chutar antes que o goleiro esteja pronto será aplicado um tiro livre indireto contra o time atacante. Não poderá também deslocar nenhum jogador que esteja atrapalhando na jogada seja seu ou do adversário, se isto ocorrer será marcado falta com um tiro livre indireto. Para efetuar o chute o técnico poderá fazer uso dos dedos da mão que não esteja

com a palheta para auxiliá-lo no lance desde que esta não se encoste à bola, se ocorrer será falta para o adversário.

2.9 – TEMPO PARA ATACAR: Cada time terá 30 segundos para efetuar o ataque e chutar a gol se este tempo for ultrapassado será marcada contra o time atacante uma falta técnica com tiro livre indireto no local onde se encontrar a bola.

2.10 – TEMPO DA PARTIDA: Cada partida terá a duração de 20 minutos sendo 10 cada tempo e 02 minutos de intervalo. Tempo este cronometrado pelo juiz sem acesso dos técnicos envolvidos na partida e nem de espectadores. No segundo tempo os times mudarão de campo de defesa.

2.11 – PENALIDADES:

2.11.1 – FALTAS EM EXCESSO: Em cada tempo da partida o time não poderá acumular mais de cinco faltas (todas as faltas serão anotadas na súmula), ocorrendo o mesário avisará ao juiz que passará a informação aos técnicos e ocorrendo a 6ª falta (o jogador que tiver o maior número de faltas será expulso) e Esta será cobrada com um tiro livre direto da distância mediana da linha da grande área e da linha central sendo deslocados todos aqueles jogadores que estiverem à frente da jogada.

2.11.2 – BOLA EMBAIXO DE UM JOGADOR: Caso ocorra que a bola encontra-se escondida embaixo de um jogador, será considerada uma falta, esta será removido e cobrado um tiro livre indireto no local da ocorrência pelo adversário.

2.11.3 – DESLOCAMENTO DE JOGADORES DURANTE A PARTIDA: Caso ocorra o deslocamento de qualquer jogador de qualquer time não sendo naqueles momentos em que seja autorizado (tiro de meta, saída de bola, lateral, escanteio, falta) por qualquer um dos técnicos este será advertido e anotado como uma falta técnica que contará para o acumulo de faltas. O jogador deslocado deverá ficar de fora da partida por 01 minuto sendo colocado na mesma após este tempo.

2.11.4 – EXPULSÕES: O jogador que fizer durante cada tempo da partida (sendo zerado as faltas com o término do 1ª tempo) mais de 05 faltas será punido com a expulsão de campo, sendo retirado da mesma e voltará só em outra partida. O time não poderá ter menos de 06 jogadores de linha na partida caso sejam expulsos 05 a partida será encerrada e dado a vitória para o adversário por abandono de campo independente do placar somente se a partida ainda não estiver com 19 minutos de seu tempo jogado neste caso valerá o placar do jogo.

2.11.5 – FALTAS: Ocorrerá a falta se o jogador que efetuar a jogada não encostar-se à bola e vier a colidir com qualquer jogador seja ele adversário ou do seu time.

2.11.6 – FALTA TÉCNICA: Ocorrendo a falta técnica por qualquer dos motivos acima citados esta será anotada para aquele jogador que se encontrar mais próximo da bola.

2.12 – PECULIARIDADES DIVERSAS:

2.12.1 – UM JOGADOR SOBRE O OUTRO: Caso ocorra num lance qualquer jogador venha a ficar sobre o outro poderá o que estiver em cima ser deslocado sem nenhum problema em direção ao seu campo de defesa numa distância que não ultrapasse a 05 cm do outro jogador que estava por baixo e como também sem atrapalhar o lance que esteja ocorrendo.

2.12.2 – MARCAÇÃO DO GOL: Só ocorrerá o gol se a bola ultrapassar totalmente a linha de delimitação do gol por inteiro. Na súmula será marcado o gol para aquele jogador que efetuou o chute independente de ter batido no seu caminho em qualquer jogador da partida.

2.12.3 – QUANDO A BOLA BATER NO TÉCNICO: Se ocorrer em algum momento da partida a bola vier a bater em alguma parte do corpo do técnico que esteja sobre o campo, este será punido (falta técnica) com tiro livre indireto no local onde ocorreu o fato, salvo se for dentro de sua área de defesa, será Pênalti..

2.12.3 – GOL CONTRA: Poderá ocorrer um gol contra quando ao atacar, o técnico der um chute muito forte, e a bola bater no goleiro e ultrapassar todo o campo e vier a entrar no gol de quem deu o chute. O gol será anotado para o goleiro.

2.12.4 – PÊNALTÍ – Será pênalti, quando ocorrer alguma falta dentro da área de ataque de qualquer técnico. Será marcado Pênalti também, quando o Goleiro estiver fora de sua área quando o técnico adversário pedir para chutar e a bola o acertar. Para a cobrança será deslocado apenas um jogador que depois de posicionado pedirá a colocação do goleiro que deverá estar sobre a linha que delimita o gol, o chute só poderá ser dado após o goleiro estar colocado e autorizado pelo árbitro.

2.12.5 – IMPEDIMENTO: Ocorrerá o impedimento se estiver somente um jogador adversário entre o atacante e a linha de fundo na sequência da jogada e este participar da mesma ou vier a receber alguma bola lançada.

2.12.6 – USO DA TABELA NO CAMPO: Será permitido o uso de tabela de Jogador com a lateral ou fundo do campo desde que não toque em nenhum jogador, pois poderá caracteriza falta.

2.12.7 – JOGADOR FORA DE CAMPO: Poderá ser usado desde que não esteja em condição de impedimento. Caso um jogador esbarre em outro fora do campo, não será caracterizado falta. O jogador que estiver fora do campo poderá ser utilizado para fazer tabela sem caracterizar falta.

2.12.8 – CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO: Cada técnico (jogador) Deverá registrar para cada partida 02 (Dois) times de diferente cor e uniforme para que não haja problema na hora da partida de times com cores iguais que podem confundir o árbitro e como também os técnicos.

2.12.9 – SORTEIO DOS TIMES: Se ocorrer na hora da partida dois técnicos (jogadores) estiverem com os times iguais ou que dêem para confundir, a critério do árbitro, acontecerá então um sorteio efetuado pelo árbitro para ver quem tem direito de jogar com o seu time de sua escolha e o outro escolherá um segundo time que o mesmo escreveu para a partida.

2.12.10 – INDISCIPLINA: Constitui indisciplina ofender moral ou fisicamente o árbitro, o adversário ou qualquer assistente; movimentar a bola com sopro, atirar objetos contra ela; tomar qualquer atitude inconveniente como tentar impedir um gol, movimentar a mesa, abandonar a mesa, fazer falta em um botão com objetivo de desarrumar a jogada; a punição é a suspensão imediata da partida e o adversário proclamado vencedor do jogo. No caso de indisciplina de ambos os técnicos o jogo será anulado com a perda dos pontos de ambos os técnicos. Tudo isto a critério do árbitro da partida.

2.12.11 – ÁRBITROS E MESÁRIOS: O árbitro da partida como também o mesário serão os próprios participantes do campeonato, porém de chaves diferentes daquelas a que pertencem, para não haver fraude.