

# REGRAS OFICIAIS

## 1 Toque – CHAMADA “REGRA BAIANA”

### DO CAMPO E SEU EQUIPAMENTO

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

Parágrafo 1 - 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 78 cm. de altura, e que proporcione um correto nivelamento.

Parágrafo 2 - A mesa deve ser de compensado de madeira de lei, medindo 2,20 m. x 1,60 m., com 1,5 a 2 cm. de espessura, podendo ser complementada com um engradamento em sua parte inferior, para evitar empenamento.

Parágrafo 3 - A mesa deve ter em torno de si uma proteção (sarrafo), com altura de 1 cm., cuja finalidade é impedir a queda dos botões (jogadores) no chão, apresentando em seu lado interno um anteparo (cordão) que evite o choque do botão no sarrafo e, se possível, seu retorno ao campo.

Parágrafo 4 - A mesa apresenta uma trave (meta, arco) embutida no campo, tangenciando por fora a linha de fundo de cada lado do campo e equidistante das linhas laterais, feita preferencialmente de madeira, composta de duas hastes (postes) verticais, distanciadas 15 cm. entre si, legadas superiormente por um travessão situado a 6 cm. de altura da superfície do campo, medindo todas as peças 9 mm. de diâmetro, e que servem de sustentação a uma rede situada fora do campo.

Parágrafo 5 - A mesa deve apresentar ainda duas palhetas (de madeira, acrílico) giráveis e facilmente removíveis, com 8 cm. de comprimento, fixadas de cada lado de fora do campo de jogo (lateral da mesa), em frente à linha central divisória, afastadas 1 cm. desta linha, e destinadas a indicar o lado do campo que a bola sair, quando de um lance.

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

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 de uma extremidade de uma linha lateral a outra, transversalmente ao campo;

C) LINHA DE GOL - a seção 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 (1m. de cada lado);

E) MARCA DE SAÍDA - o ponto situado dentro do círculo central na linha divisória do campo, equidistante das linhas laterais;

F) CÍRCULO CENTRAL - a circunferência de 30 cm. de diâmetro, tendo como ponto concêntrico a marca de saída de jogo;

G) ÁREA PEQUENA - o retângulo centralizado na área grande, medindo 6 cm. da linha de fundo a uma linha de 28 cm. de comprimento, paralela à linha de fundo do campo;

H) ÁREA GRANDE - o retângulo centralizado na linha de gol, medindo 30 cm. da linha de fundo a uma linha de 72 cm. de comprimento, paralela à linha de fundo do campo;

I) MARCA DE PÊNALTI - o ponto distanciado 16 cm. da metade da linha de gol em direção ao centro da área grande;

J) MEIA-LUA DA ÁREA - o arco de círculo de 14 cm. centralizado na linha de comprimento da área grande e sobressaindo 4 cm. desta linha, em direção ao meio de campo;

L) MARCA DE ESCANTEIO - o quarto de círculo de 3 cm. de raio a partir das linhas lateral e de fundo do campo.

### DOS TÉCNICOS, JOGADORES, EQUIPES E BOLA

Art. 3 - Técnicos são as pessoas que praticam o futebol de mesa.

Parágrafo Único - Os técnicos deslocaram os seus goleiros manualmente e só através da pressão da

unha, do pente ou da palheta (ficha) farão deslizar os demais jogadores, apenas de suas próprias equipes, sendo-lhes vetado empurrar os jogadores.

Art. 4 - Jogadores são botões de formato cilíndrico ou tronco-cônico, fabricados de material plástico (resina acrílica), tendo as medidas máximas de 6 cm. de diâmetro e 1 cm. de altura, podendo sua face inferior ser lisa ou cavada e sua face lateral (chuteira ou bainha) apenas vertical ou somente inclinada.

Parágrafo 1 - chama-se também jogador ao goleiro que terá o formato de um paralelogramo retangular, com as seguintes medidas máximas: 6 cm. de comprimento, 2 cm. de espessura e 3,8 cm. de altura, podendo ser provido de uma chanfradura em sua face superior posterior;

Parágrafo 2 - todo jogador deverá ser facilmente identificável por número, podendo ter ainda nome ou emblema colocados em sua parte superior, não sendo permitido jogadores da mesma equipe terem números repetidos.

Art. 5 - Equipe é o conjunto de 11 (onze) jogadores, inclusive o goleiro, que disputam partidas de futebol de mesa.

Parágrafo Único - Os jogadores de uma equipe (time) deveram ter cores e modelo uniformes, sendo, por conseguintes, padronizados.

Art. 6 - A arrumação de cada equipe só se dará quando de início de cada fase do jogo ou da marcação de gol, da consumação de gol ou antes de tiro-de-meta.

Parágrafo 1 - Na arrumação de cada equipe, quando do início de cada fase de jogo ou da marcação de gol, será obrigatório que de cada equipe 5 jogadores estejam a uma distância de até 6 cm. da linha divisória, inclusive tangenciando o círculo central do seu meio-campo e os demais jogadores, excluindo o goleiro, posicionados próximos à linha da área grande e de seus supostos prolongamentos laterais, devendo, apenas a equipe iniciante da partida, apresentar os dois executantes dos lances de saída de jogo, situados no interior do círculo central, com arrumação anterior à da equipe contrária.

Parágrafo 2 - Na arrumação antes do tiro-de-meta, as equipes só poderão se defender, no máximo, com oito jogadores (inclusive o goleiro) e atacar com sete jogadores, no máximo.

Parágrafo 3 - Quando da arrumação das equipes, a distância de um jogador para outro adversário, não poderá ser inferior a 6 cm. Além disso, nenhum jogador da mesma equipe poderá ficar à distância inferior de 18 cm. dos jogadores colocados no campo do adversário, mesmo quando posicionados no campo de defesa.

Parágrafo 4 - 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.

Parágrafo 5 - 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, excluindo-se apenas seu posicionamento faceando a linha de gol por dentro, e jamais ser posto com o seu comprimento em sentido vertical.

Parágrafo 6 - A partida não poderá ser desenvolvida, no caso de uma equipe apresentar menos de sete integrantes.

Art. 7 - Chama-se bola , o disco polietileno com 1 cm. de diâmetro, 2 mm. de altura e 0,2 grama de peso, possuindo bisel em toda extensão de ambos os lados de sua parte lateral, o que lhe confere o formato característico, e geralmente na cor branca ou amarela.

## **DO JOGO**

Art. 8 - 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.

Parágrafo 1 - Constitui lance o ato de pressionar a unha, o pente ou a palheta sobre o jogador, fazendo-o consequentemente, deslizar no campo.

Parágrafo 2 - 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, o jogador poderá ser movimentado manualmente para o local de cobrança, inclusive o jogador que estiver fora do campo de jogo. Só será permitida uma única escolha de jogador para cobrança.

Parágrafo 3 - A cada lance regular de um técnico segue-se a vez de jogar o adversário, exceto nos casos de infração de dois toques e na saída de jogo, tendo como tempo normal máximo permitido de 15 segundos.

Parágrafo 4 - Qualquer lance só se dará quando a bola estiver completamente parada sobre o campo e jamais deverá ser tocada pelo técnico enquanto em jogo.

Parágrafo 5 - Será considerado lance quando o jogador se deslocar o mínimo perceptível, ao ser pressionado.

Parágrafo 6 - O goleiro, em determinadas circunstâncias, poderá ser deslocado manualmente no interior da pequena área, não sendo seu deslocamento, no entanto, considerado lance.

Parágrafo 7 - O goleiro só poderá obstruir lance do adversário, caso já esteja colocado em tal situação, quando da vez de jogar de seu técnico, o que não consiste lance, ou ao ser anunciado arremesso a gol pelo adversário.

Parágrafo 8 - Nos lances de bola parada (saída de jogo, infração, ocorrência, falta técnica) a bola deverá estar afastada do jogador cerca de 1 cm. de distância (tamanho da bola), no mínimo.

Parágrafo 9 - O jogo terá a duração de 50 minutos, divididos em duas fases (tempos) distintas de 25 minutos cada. Serão marcados, no máximo, 5 minutos de intervalo entre o término da primeira fase e o início da segunda, e, após o final da fase inicial ocorrerá, obrigatoriamente, mudança de lado do campo entre as equipes.

Parágrafo 10 - O final de jogo ou de meio tempo ocorrerá concomitantemente com o alarme do relógio.

Art. 9 - Constitui saída de jogo aos dois lances iniciais e consecutivos, executados por dois jogadores de uma mesma equipe, feitos em direção do campo contrário, com a bola permanecendo no interior do círculo central no primeiro lance e saindo deste círculo no segundo arremesso.

Parágrafo 1 - A escolha da equipe que terá direito à saída de jogo, será feito mediante sorteio efetuado pelo árbitro da partida; ao perdedor da escolha de saída da primeira fase do jogo, caberá a saída na etapa complementar.

Parágrafo 2 - Após os dois lances iniciais e consecutivos da saída de jogo, cada técnico terá direito somente a 1 (um) lance por vez, salvo em caso de dois toques.

Parágrafo 3 - 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 do campo), mesmo que ainda assim permaneça em campo.

Parágrafo 4 - O jogador que sair regularmente de campo, a 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;

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 local 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 todo o local ficar desimpedido, para então poder retornar

Parágrafo 5 - Quando um jogador ao fazer um lance sai de campo, bate no sarrafo e retorna ao campo deslocando, direta ou indiretamente, a bola e/ou jogadores que neste momento estavam parados ou em movimentos, o árbitro os recolocará nos respectivos locais onde estavam no instante do abaloamento e retirará de campo o jogador causador do transtorno.

Parágrafo 6 - O jogador que parar na sua própria área pequena poderá permanecer aí ou ser retirado imediatamente - atendendo desejo do técnico - para fora da área pequena e em condições normais de jogo; enquanto que o jogador que parar dentro da área pequena do campo do adversário, será afastado dela imediatamente. O afastamento de um jogador para fora da área pequena será feito de modo que seja recolocado no local onde penetrou na referida área, tangenciando a respectiva linha demarcatória.

Parágrafo 7 - Caso a bola saia pela linha demarcatória do campo (lateral ou linha de fundo) e, sem que bata no anteparo venha a tocar em jogador que esteja tangenciando-a por fora, o beneficiado do lance será a equipe contrária àquela do jogador em que a bola tocou por último.

Art. 10 - Fica estabelecido em 3 (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.

## **DAS OCORRÊNCIAS**

Art. 11 - 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.

Art. 12 - Constitui gol o lance em que a bola ultrapassar totalmente a linha de gol.

Parágrafo 1 - Para validade do gol torna-se necessário que o técnico executante do lance avise o adversário, de modo claro sua intenção de chutar em gol, indicando o jogador que fará o arremesso, após o técnico defensor autorizá-lo, afastar-se da meta e manter-se quieto até o desfecho da cobrança

Parágrafo 2 - Configura-se gol, também, sempre que a bola rebater em um jogador situado de campo

do executante da jogada (lance comum, lateral, falta técnica, tiro-de-meta) e penetrar em sua meta; ou ainda ser arremessada voluntariamente ou não contra sua própria meta (gol contra), partindo do campo defesa.

Parágrafo 3 - Ocorrerá arremesso a gol nas seguintes condições:

A) quando a bola estiver estacionada no meio de campo do adversário e o lance pertencer à equipe atacante;

B) quando da cobrança de qualquer infração.

Parágrafo 4 - Para validade do arremesso a gol será indispensável que a bola esteja situada totalmente do lado do campo da equipe adversária.

Parágrafo 5 - Caso a bola esteja sobre a linha divisória do campo, ou mesmo tangenciando-a, o que é possível certificar-se olhando por cima se a bola cobre um mínimo visível da referida linha, será considerada neutra, não podendo, por conseguinte, ser arremessada a gol por nenhum dos técnicos.

Parágrafo 6 - Quando o arremesso a gol coincidir com o alarme de encerramento da fase de jogo, o técnico beneficiado terá direito ainda a realizar o lance, que será o último.

Art. 13 - Constitui-se tiro-de-meta, quando a bola sair pela linha de fundo, parar na área pequena ou penetrar na meta, sem a consumação de gol, impulsionada ou rebatida por jogador da equipe atacante.

Parágrafo 1 - Será também tiro-de-meta quando um jogador fizer um lance e tocar na bola outra vez, impulsionando-a para fora de campo pela sua própria linha de fundo ou de gol, estando a bola situada no campo do adversário ou sobre a linha divisória.

Parágrafo 2 - Será ainda tiro-de-meta quando um jogador fizer a cobrança de tiro-de-meta e a bola rebater em qualquer jogador em campo e sair pela linha de fundo ou de gol da equipe adversária.

Parágrafo 3 - Também será tiro-de-meta quando a bola parar dentro da área pequena, tendo sido impulsionada por jogador da equipe defensora.

Parágrafo 4 - A cobrança do tiro-de-meta se fará através de qualquer de um dos jogadores arrumados em seu campo defesa, exceto o goleiro, estando ele e a bola situados dentro da área grande, e no lado onde ela saiu pela linha de fundo.

Parágrafo 5 - O tiro-de-meta será executado de qualquer parte da área grande, caso a bola tenha parado na área pequena ou ultrapassado a linha de gol, sem caracterização de gol (bola do goleiro).

Parágrafo 6 - Da cobrança de tiro-de-meta não será possível conseguir escanteio, lateral ou gol a seu favor, a não ser gol contra.

Parágrafo 7 - Para validade de tiro-de-meta, a cobrança deverá ser direta com a bola saindo da área grande em direção ao meio de campo. Caso a bola não atinja ou ultrapasse a linha divisória do meio-de-campo, o técnico adversário optará por lance normal ou falta técnica.

Art. 14 - Constitui-se 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 dos dois lados do campo;

C) no caso de a bola ser impulsionada outra vez pelo mesmo jogador, em continuação do lance inicial, estando ela ainda em campo, e sair pela linha lateral em qualquer um dos dois lados do campo.

Parágrafo 1 - A cobrança do lateral ocorrerá sempre em um único lance, com a bola sobre a linha lateral, no local exato onde ela saiu.

Parágrafo 2 - Para validade do lateral cobrado no campo de defesa, a bola deverá sair em direção do meio-de-campo. Caso a bola não atinja ou ultrapasse a linha divisória do campo, o técnico adversário optará por lance normal ou falta técnica no local onde ficou a bola.

Parágrafo 3 - Da cobrança de lateral não será permitido provocar escanteio nem outro lateral a seu favor, Caso isto ocorra, o lance será revertido para o adversário.

Parágrafo 4 - Todo jogador que estiver situado a uma distância de até 6 cm. do local de cobrança do lateral poderá ser retirado, a desejo do técnico cobrador do lance, retornando, contudo, a seu local anterior após a conclusão do arremesso, e o jogador cobrador do lateral, irá para o lugar da cobrança, tangenciando a linha lateral por fora. Caso um jogador ou mesmo a bola, em novo toque, seja deslocado em decorrência do lance, voltará a seu local de origem.

Art. 15 - Constitui-se escanteio o fato de a bola sair integralmente pela linha de fundo do campo do defensor nas seguintes condições:

A) o lance em que a bola arremessada por jogador da equipe defensiva tocar em seu companheiro que se encontre no lado de seu campo de jogo, ser impulsionada quando ainda dentro de campo, novamente pelo mesmo jogador e em continuação do lance ou, ainda, quando a bola sair rolando, mesmo que não toque em nenhum outro jogador.

B) o lance em que a bola estando no campo do adversário for atirada ou não ao gol, rebater em jogador da outra equipe posicionado em seu lado defensivo.

Parágrafo 1 - A cobrança de escanteio se efetuará do lado em que a bola sair, em um único lance, colocando-se a bola no quarto de círculo de escanteio ou mesmo tangenciando uma de suas linhas.

Parágrafo 2 - Da cobrança de escanteio não será permitido provocar lateral, nem outro escanteio a seu favor. Caso a bola saia pela linha lateral, a ocorrência será cobrada pelo adversário no local onde saiu a bola; se ela sair pela linha de fundo, será batido tiro-de-meta.

Parágrafo 3 - Todo jogador que estiver situado a uma distância de 6 cm. da marca de escanteio poderá ser retirado, a desejo do cobrador do lance, retornando, contudo, a seu local anterior após a conclusão do lance, e o jogador cobrador do arremesso irá para o local da cobrança, tangenciando a linha de fundo por fora. Caso algum jogador ou mesmo a bola, em novo toque, seja deslocado em decorrência do lance, voltará a seu local de origem.

## **DAS INFRAÇÕES**

Art. 16 - Considera-se infração as seguintes violações das regras do jogo, que exigem imediata punição do infrator, caracterizando-se como:

- A) falta;
- B) toque;
- C) lateral dois-toques;
- D) escanteio dois-toques.

## **COBRANÇA**

Art. 17 - A infração pode ter cobrança direta ou indireta. Direta, quando é feita em um único lance direto ao gol. Indireta, quando é realizada em dois lances: um jogador passa a bola a outro e este poderá arremessar a gol, caso o técnico assim deseje e seja válido o arremesso.

Parágrafo 1 - 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, será reversão de lateral; se sair pela linha de fundo, será batido tiro-de-meta sem direito a arrumação das equipes, do lado onde a bola saiu.

Parágrafo 2 - Quando da cobrança de uma infração, só será permitido retirar jogadores que estejam situados a menos de 0,06 m. do local da cobrança, os quais, no entanto, retornaram aos locais anteriores, após a cobrança do primeiro lance.

Parágrafo 3 - Na cobrança de qualquer infração, o goleiro adversário só será manuseado após a advertência de chute a gol.

Parágrafo 4 - Caso o aviso de encerramento da fase do jogo se dá no mesmo instante de uma infração, o técnico beneficiado ainda terá o direito de realizá-la, constituindo-se no último lance, haja ou não gol ou mais infração.

## **FALTA**

Art. 18 - Constitui falta o lance em que um jogador tocar em outro adversário, inclusive no goleiro, antes de bater na bola.

Parágrafo 1 - A falta no goleiro será cobrada no interior de sua área grande em dois lances.

Parágrafo 2 - Ocorrendo falta em um jogador situado em seu meio-campo ou mesmo sobre a linha divisória do campo, o técnico favorecido terá o direito a efetuar a cobrança em dois lances.

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

## **PÊNALTI**

Art. 19 - Constitui penalidade cada falta ou toque cometido dentro da área grande do técnico infrator.

Parágrafo Único - 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, indo 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 participaram dos lances subsequentes nos locais onde o árbitro os colocou;

C) o goleiro em sua colocação deverá situar-se em uma posição tal que sua frente fique tocando por fora a linha de gol.

## **TOQUE**

Art. 20 - Constitui toque o lance em que a bola tocar em um técnico ou por ele for tocado 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, etc.

Parágrafo Único - A cobrança do toque será feita a semelhança da falta.

### **LATERAL E ESCANTEIO DOIS-TOQUES**

Art. 21 - Entende-se por lateral dois-toques e escanteio dois-toques toda vez que a bola arremessada por jogador da equipe que estiver se defendendo sair pela linha lateral ou de fundo, respectivamente, do seu próprio campo, sem tocar em nenhum jogador e em um único toque, sem rolar mesmo que bata na trave.

Parágrafo 1 - Caso o jogador que efetuar o lance de dois-toques ainda venha a tocar na bola quando esta já tenha ultrapassado totalmente a linha lateral ou de fundo, o lance será considerado dois-toques.

Parágrafo 2 - O lateral e o escanteio dois-toques terão sempre cobrança indireta.

### **DAS FALTAS TÉCNICAS E DISCIPLINAR**

Art. 22 - Falta técnica vem a ser todo lance inapropriado realizado por um técnico, em desacordo com as normas do jogo.

Parágrafo Único - As faltas técnicas se caracterizam quando:

#### **SAÍDA DE JOGO**

I - Na saída de jogo:

A) após a única tentativa de saída de jogo, os jogadores não a tornam válida. Cobra-se do local onde estiver a bola, sem arrumação de jogadores;

B) ao realizar o primeiro lance de saída, o jogador cobrador tira um adversário de campo. Cobra-se do local onde ficou a bola.

C) sendo válida a saída, o jogador que o segundo lance desloca jogador adversário para fora de campo. Cobra-se a depender do seguinte: se a bola permanecer em campo, o local da cobrança será onde a bola parou; se a bola sair de campo, teremos três possibilidades de cobrança: 1) no lugar exato onde a bola transpôs a linha lateral; 2) no interior da área grande, do lado correspondente ao da linha de fundo onde a bola saiu; 3) no interior da área grande, em qualquer lugar, se a bola ultrapassou a linha de gol. Em todos os casos, o jogador adversário deslocado para fora do campo, retornará imediatamente à posição que ocupava, e em condições de jogo.

### **TIRO DE META**

II - No tiro-de-meta

A) o jogador que cobrou o tiro-de-meta provoca um lateral a seu favor. Cobra-se, com a bola no local exato em que transpôs a linha;

B) o jogador que cobrou o tiro-de-meta faz com que a bola bata em qualquer jogador situado no campo adversário ou sobre a linha divisória do campo. A cobrança será feita 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 tenha entrado no gol;

C) o jogador que bateu o tiro-de-meta consegue que a bola toque em atacante adversário e saia por sua linha de fundo. Cobra-se da marca de escanteio do lado onde a bola saiu;

D) o jogador que cobrou tiro-de-meta 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. Cobra-se com a bola no interior da área grande, do lado correspondente da linha de fundo que ela transpôs, ou com a bola em qualquer lugar da área grande, se ela saiu pela linha de gol;

E) o jogador que cobrou tiro-de-meta desloca, direta ou indiretamente, jogador adversário para fora de campo. Cobra-se de acordo com o que preceitua a letra "C" do inciso I deste artigo;

F) na cobrança do tiro-de-meta o jogador não consegue colocar a bola em jogo. Cobra-se com a bola no "bico" da área grande do infrator, correspondente ao lado onde a ocorrência foi cobrada;

G) o jogador é movimentado após cobrar tiro-de-meta, 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 o jogador faltoso retornará ao local que ocupava;

H) o jogador que cobrou tiro-de-meta não consegue que a bola ultrapasse a linha divisória do campo. Cobra-se, caso o técnico contrário faça esta opção, do lugar onde a bola parou.

### **LATERAL E ESCANTEIO**

III - No lateral e 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 tiro-de-meta, lateral ou escanteio a seu favor, ou desloca jogador adversário para fora de campo. Cobra-se, nos três primeiros casos, reversão do lance, ao passo que em caso de retirada de jogador contrário de campo, a cobrança será efetuada do local onde a bola se encontrar;

C) 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 jogadora. Caso isto ocorra, o lance será revertido para o adversário e o jogador que o cobrou ficará fora de campo, só retornando ao local de onde bateu o lateral ou escanteio, após a cobrança da falta técnica.

#### INFRAÇÕES

##### IV - Nas Infrações

A) o cobrador de qualquer umas das infrações faz a cobrança de uma falta (lance ou toque) ou o primeiro lance de uma cobrança de dois-toques (lateral ou escanteio) e não consegue realizá-la porque “furou”. Cobra-se com a bola na posição onde se encontrava em campo;

B) o cobrador de qualquer infração realiza a cobrança de um toque ou o primeiro lance de uma cobrança de dois-toques e depois é movimentado, direta ou indiretamente, por seu técnico antes de a bola ter sido tocada por qualquer outro jogador em campo. Cobra-se com a bola na posição onde estava em jogo e o jogador faltoso retornará ao lugar onde se encontrava antes de ser movimentado.

#### OUTRAS SITUAÇÕES

##### V) Outras situações:

A) quando em posição de espera, o jogador que retornou ao campo (e não ao jogo) é movimentado direta ou indiretamente por seu técnico antes que outro jogador de sua equipe faça um lance. Cobra-se segundo o que prescreve a letra “B” do inciso IV deste artigo;

B) quando a bola, após a cobrança de falta técnica ou do primeiro lance de infração dois-toques, ocupa um lugar que impeça o retorno do jogador que foi retirado de campo para facilitar a cobrança. Cobra-se com a bola no local onde ficou, retornando o jogador à sua posição inicial, caso não tenha sido ele o executante da falta técnica;

C) quando um jogador faz um lance com a bola situada no campo do adversário e ela sai diretamente de campo, sem rolar, pela linha de fundo ou de gol de sua própria equipe. Cobra-se com a bola no quarto de círculo correspondente ao lado da linha de fundo que foi transposta ou bola em qualquer quarto de círculo se ela saiu pela linha de gol;

D) quando a bola fica parada em cima ou embaixo de um jogador (bola presa). Cobra-se contra o técnico que provocou o lance, com a bola no local do 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 (a bola fica totalmente contida entre duas linhas paralelas imaginárias que cercam os dois jogadores), e esta obstrução não for aberta até o terceiro lance consecutivo que participarem ambas as equipes, contando o da obstrução como primeiro lance. Cobra-se com a bola no local onde estiver. (Obs.: Não será permitido aos mesmos jogadores fazer uma segunda obstrução da bola após a primeira abertura, até que a bola seja lançada para outro local do campo, a uma distância de no mínimo 0,06 m.. Caso ocorra esta segunda obstrução, ainda no primeiro lance de fechamento, será marcada falta técnica, com cobrança no local onde se encontra a bola);

F) quando da cobrança de escanteio ou lateral a bola não percorre a distância mínima de 0,12m., haverá reversão de lance;

G) quando a bola, após a execução do lance de um técnico, fica situada entre três jogadores de sua equipe equidistantes, no máximo, 0,06 m. entre si (a bola fica totalmente contida entre retas imaginárias que circundam os três jogadores). Cobra-se a falta técnica no local onde estiver a bola;

H) quando o jogador faz um lance estando a bola situada em seu campo de defesa e ela sai diretamente pela linha de fundo ou de gol do campo do adversário, sem rolar. Cobra-se como tiro-de-meta, sem direito à arrumação das equipes.

Art. 23 - Assim como um técnico poderá escolher entre a cobrança de uma falta técnica, uma ocorrência ou uma infração a seu favor, ou fazer um lance normal na partida, ele também poderá optar por uma entre duas faltas técnicas simultâneas a seu favor.

Art. 24 - Não existe caracterização de falta técnica oriunda de cobrança de uma falta técnica, desde que:

A) cobrança não provoque bola presa;

B) a bola não saia de campo no primeiro arremesso;

C) o jogador cobrador, após o arremesso, não ocupe a posição de qualquer jogador que fôra

afastado para facilitar a cobrança;

D) o técnico beneficiado com a cobrança não seja punido com falta disciplinar.

### **FALTA DISCIPLINAR**

Art. 25 - Falta disciplinar vem a ser toda atitude inconveniente efetuada em desacordo com o bom andamento da partida.

Parágrafo 1 - 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 advertir ao técnico pela imediata efetivação do lance;

B) o técnico, ao posicionar-se para execução de um lance, utiliza meios ilícitos com a mão ou o braço para afastar qualquer jogador, inclusive o goleiro, de seu local no campo. O árbitro deverá impedir a consumação do arremesso ou, se não foi possível, retornar os jogadores e a bola para suas posições primitivas. (Obs.: Caso haja afastamento de jogador no exato momento em que o técnico executante do lance impulsione seu jogador, não será caracterizada falta disciplinar);

C) o técnico reclama ou insinua situações de jogo sem prévia licença do árbitro, ofende-o ou a seu adversário, comenta lances, comemora a conquista de gol de maneira mal-educada ou ainda dificulta ou 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 perda dos pontos por encerramento do jogo;

D) o técnico demonstra predisposição para aplicar o anti-jogo, a “cera técnica”, cercando a entrada do adversário para manter a bola presa até 0,6m. da linha lateral ou de fundo de campo;

E) o técnico faz a cobrança de uma ocorrência, infração ou falta técnica com seu jogador afastado da bola menos de 0,01m., já tendo recebido a primeira e única advertência neste particular;

F) executando-se os casos previstos de expulsão imediata de jogador e encerramento antecipado da partida, a partir da terceira falta disciplinar de um técnico corresponderá à expulsão de um jogador de sua equipe a cada falta disciplinar. O jogador a ser expulso, excluindo-se o goleiro, será o que fizer o lance imediatamente anterior à falta disciplinar do técnico de sua equipe; havendo dúvida, o técnico escolherá qualquer um. Cada técnico poderá ter, no máximo, quatro jogadores expulsos em uma partida; a possibilidade de uma quinta expulsão será substituída pelo encerramento da partida, com perda de pontos para o infrator. (Obs.: Caso se caracterize a repetição imediata de falta disciplinar pelo mesmo técnico, com o intuito de se beneficiar pelo iminente encerramento da fase de jogo, o árbitro reverterá o lance, permitindo que o outro técnico o execute).

Parágrafo 2 - Como efetuar a cobrança de faltas disciplinares em função de determinadas situações:

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; se ela ultrapassou a linha de fundo do campo do infrator, a cobrança será feita no quarto de círculo do lado correspondente da onde 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; 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, do lado onde ela saiu;

C) se a bola transpôs a linha lateral, a cobrança será executada no exato lugar onde ela saiu.

II) Quando a vez de jogar pertencia ao técnico punido:

A) a cobrança (reversão de lance) será efetuada no lugar onde a bola estiver em campo, seja em vaso de lance normal, lateral ou escanteio de um ou dois-toques, falta, toque, falta técnica ou saída de jogo;

B) se o infrator for bater tiro-de-meta, a cobrança será feita no “bico” desta área grande, do lado onde seria cobrado o tiro-de-meta; contudo, se o infrator for bater tiro-de-meta (bola do goleiro), o beneficiado pela cobrança poderá optar por qualquer “bico” daquela área.

Art. 26 - Respeitadas as ressalvas do artigo 24, a cobrança de uma falta técnica ou disciplinar, mesmo sendo 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) intervir no próximo lance de sua equipe, mesmo antes de a bola ser tocada por qualquer outro jogador;

D) impulsionar a bola a qualquer distância do local da cobrança.

## ***Superliga Paulista de Futebol de Mesa***

***Fone : (11) 5072-6583***

***E-mail : [futebol\\_mesa@hotmail.com](mailto:futebol_mesa@hotmail.com)***

***[Superliga\\_Paulista@hotmail.com](mailto:Superliga_Paulista@hotmail.com)***

***Site : [www.superligapaulista.kit.net](http://www.superligapaulista.kit.net)***