Confederação Brasileira de Futebol de Mesa

MODALIDADE BOLA 12 TOQUES

REGRAS OFICIAIS

EDIÇÃO 2016

ELABORAÇÃO: Departamento Técnico da Federação Paulista de Futebol de Mesa
REDAÇÃO ORIGINAL: Antônio Maria Della Torre
REVISÃO: Conselho de Representantes da CBFM
ATUALIZAÇÃO E REVISÃO FINAL: Comitê Gestor da CBFM das Regras da Modalidade Bola 12 Toques – Junho-2016

ÍNDICE Pág.

CAPÍTULO I - Da Participação do Botonista 3

CAPÍTULO II - Da Participação do Árbitro 4

CAPÍTULO III - Da Mesa e Campo de Jogo. 4

CAPÍTULO IV - Das Traves 7

CAPÍTULO V - Da Bola de Jogo 7

CAPÍTULO VI - Da Palheta ou Batedeira. 8

CAPÍTULO VII - Do Goleiro 8

CAPÍTULO VIII - Dos Botões 9

CAPÍTULO IX - Da Duração da Partida 10

CAPÍTULO X - Do Posicionamento dos Botões 11

CAPÍTULO XI - Do Acionamento e Movimentação dos Botões e Goleiros 13

CAPÍTULO XII - Da Posse de Bola 18

CAPÍTULO XIII - Da "Furada" 20

CAPÍTULO XIV - Da Bola de Jogo e Linhas Demarcatórias 21

CAPÍTULO XV - Do Lateral. 21

CAPÍTULO XVI - Do Tiro de Meta 22

CAPÍTULO XVII - Do Escanteio. 22

CAPÍTULO XVIII - Do Chute a Gol 23

CAPÍTULO XIX - Do Gol. 25

CAPÍTULO XX - Da Penalidade Máxima 26

CAPÍTULO XXI - Do Tiro Livre Direto 28

CAPÍTULO XXII - Do Tiro Livre Indireto 29

CAPÍTULO XXIII - Das Faltas Técnicas 33

CAPÍTULO XXIV - Da "Cera". 34

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA - CBFM

REGRAS OFICIAIS MODALIDADE
BOLA 12 TOQUES

CAPÍTULO I
DA PARTICIPAÇÃO DO BOTONISTA

Art. 1º. Chama-se botonista ou simplesmente jogador à pessoa física praticante do Futebol de Mesa. Usualmente o termo "técnico" também designa o praticante, entretanto, o termo "técnico" poderá referir-se apenas ao preparador técnico de um botonista ou de uma equipe de botonistas.

Art. 2º. Cada partida contará com dois botonistas adversários entre si.

Art. 3º. Uma vez inscrito em competições oficiais, são obrigatórios ao botonista os seguintes compromissos:

I - conhecer a fundo as regras do jogo;

II - apresentar-se ao local do jogo com antecedência mínima de quinze minutos do horário marcado para o início da partida;

III - apresentar-se devidamente trajado e calçado, sendo vedado disputar eventos oficiais com os pés descalços ou com o uso de chinelos, salvo por motivo de saúde, portando documento de filiação próprio da Entidade caso o regulamento da competição assim o exija e a camisa do clube a que estiver vinculado;

IV - portar-se com esportividade no transcorrer da partida, dirigindo-se ao árbitro (quando presente) e ao adversário somente quando necessário e não interpelar pessoas alheias à partida no transcurso da mesma, bem como não se comunicar com elas através de sinais, gestos, expressões ou qualquer outro meio;

V - nunca fazer reclamações ao árbitro, quando presente, quanto às decisões deste no decorrer da partida, exceto quando se tratar de erro de direito em que pedirá tempo e exporá o fato em voz baixa e com as devidas esportividade e educação. Erros de direito são todos os cometidos quanto à aplicação das regras, enquanto que erro de fato é a visualização errônea do que ocorreu num determinado lance de jogo;

VI - manter sempre as mãos e os braços limpos, a fim de que não prejudique a superfície de jogo da mesa, portando toalha ou similar para eliminar o excesso de suor de seu corpo que possa prejudicar a boa qualidade da superfície de jogo da mesa e conseqüentemente o nível técnico da partida;

VII - nunca fumar, comer ou ingerir líquidos durante a partida, sendo terminantemente proibido portar ou ingerir bebidas alcoólicas nos locais do evento;

VIII - estar posicionado sempre atrás de sua meta quando a posse de bola for do adversário e quando o adversário for chutar a gol, manter-se afastado da mesa após a arrumação do goleiro, de forma a inclusive evitar sombras que impeçam a ideal execução da jogada por parte do adversário;

IX - nunca chutar contra o gol do adversário posicionando-se atrás da meta do mesmo;

X - jamais tocar a mesa quando não for sua a posse de bola;

XI - colaborar através de sua participação como árbitro sempre que solicitado ou convocado pela comissão organizadora do evento do qual participa como jogador ou

observador;

XII - nunca deixar transparecer às mesas vizinhas os problemas surgidos na mesa onde estiver atuando, bem como proclamar sua má sorte ou acertos por meio de palavras, gestos ou atitudes, assim como deve evitar comemorações exageradas de gols marcados, que possam prejudicar os botonistas das mesas vizinhas;

XIII - solicitar ao árbitro ou ao adversário a correção de posicionamento de botões ou goleiro quando a irregularidade for clara;

XIV - não usar relógio ou equipamento similar que lhe permita saber o tempo de jogo.

CAPÍTULO II
DA PARTICIPAÇÃO DO ÁRBITRO

Art. 4º. Chama-se árbitro à pessoa física encarregada de iniciar, finalizar, interpretar e tomar decisões quanto aos lances e andamento de uma partida.

Art. 5º. A autoridade do árbitro, *quando solicitado,* é suprema em todo o recinto de jogo, iniciando-se quando do recebimento da súmula da partida até a devolução da mesma, sendo que os acontecimentos após a devolução da súmula são de competência da Entidade ou Órgão que fiscaliza e organiza a competição através de seu representante ou, na falta deste, do elemento de maior escalão hierárquico da mesma, presente no recinto.

Art. 6º. A escalação ou não de árbitros para uma competição é facultativa ao órgão responsável pela organização da competição, mantendo-se o direito dos botonistas à solicitação de arbitragem quando e se acharem necessário, sendo então designada pelo delegado da competição.

CAPÍTULO III
DA MESA E CAMPO DE JOGO

Art. 7º. Chama-se MESA DE JOGO ao conjunto de mesa, alambrados, traves, cavaletes ou similares, em torno dos quais se desenrola uma partida de Futebol de Mesa.

§ 1º. Os cavaletes devem ter resistência suficiente para que as mesas sejam firmes.

§ 2º. Devem ser constantes a verificação de nível e a limpeza da mesa, de modo que a técnica do esporte sempre prevaleça.

§ 3º. As mesas devem ter protetores de borracha, couro ou outro material nos alambrados a fim de protegerem os botões.

Art. 8º. A mesa de jogo pode ser confeccionada em madeira aglomerada, maciça ou outro tipo de madeira. Pode ser também em material similar que venha a ter a aprovação da CBFM.

Art. 9°. Chama-se CAMPO DE JOGO ao retângulo demarcado na superfície da mesa de jogo que compreende as seguintes linhas e marcas:

I - Os lados maiores do retângulo - dois segmentos de reta, traçados no sentido do comprimento da mesa e chamados LINHAS LATERAIS, cuja função é a de delimitar o campo de jogo e as chamadas pistas laterais;

II - os lados menores do retângulo - dois segmentos de reta, traçados no sentido da largura da madeira da mesa e chamados LINHAS DE FUNDO, cuja função é a de delimitar o

campo de jogo e as chamadas pistas de fundo. Os pontos extremos coincidirão com os pontos extremos das linhas laterais;

III - uma LINHA CENTRAL, paralela às linhas de fundo e que dividirá o campo de jogo em duas partes iguais, delimitando o campo de ataque e o campo de defesa para cada equipe. Seu traçado será considerado ZONA NEUTRA, isto é, se a bola (sua base) posicionar-se sobre essa linha, não será permitido o chute a gol;

IV - uma marca situada exatamente no centro geométrico da mesa de jogo e, portanto, no ponto médio da linha central, chamada de CENTRO DE CAMPO ou MARCA CENTRAL. Sua função única é demarcar o local onde a bola deverá ser colocada em cada saída de jogo com bola ao centro. Sua demarcação será simplesmente um pequeno círculo com diâmetro nunca superior a 10 mm;

V - um círculo de 160 mm de raio denominado CÍRCULO CENTRAL ou GRANDE CÍRCULO, cujo centro é a Marca Central. Sua função é a de demarcar a distância mínima para os botões adversários na saída com bola ao centro e também a de mostrar a área que a bola deverá ter abandonado para ter condições de chute a gol após a saída com bola ao centro, como também a área que a bola não poderá abandonar logo no primeiro toque após a saída com bola ao centro;

VI - quatro quartos de círculo de 30 mm de raio, traçados cada um com centro em cada ponto de encontro da linha lateral com a linha de fundo e de forma que unam essas linhas na parte interna do campo de jogo. Sua função é a de delimitar o espaço onde deverá ser colocada a bola na cobrança de escanteios, bem como determinar o espaço que a bola deverá abandonar quando cobrado um escanteio. Ao seu espaço interno denomina-se ÁREA DE ESCANTEIO;

VII - duas áreas chamadas ÁREAS PENAIS ou GRANDES ÁREAS, correspondendo cada uma delas à interseção do espaço entre a linha de fundo e um segmento de reta a ela paralelo com o espaço entre duas linhas paralelas às linhas laterais. Estas áreas estão centralizadas, uma em cada linha de fundo. As funções da ÁREA PENAL ou GRANDE ÁREA são as seguintes:

a) Delimitar o espaço dentro do qual os tiros diretos em favor do ataque serão cobrados como penalidades máximas;

b) delimitar a área que a bola terá que deixar na cobrança de um tiro de meta;

c) delimitar a área onde botões atacantes não poderão ser posicionados quando da arrumação de botões ou penalidades máximas;

d) delimitar a área onde o goleiro poderá ser posicionado após acionamento com o mesmo ou quando da arrumação dos botões e goleiros após chute a gol que resultou em tiro de meta a ser cobrado na pequena área em questão ou quando das saídas de bola ao centro;

e) delimitar a área em que ficando a bola, após um chute a gol efetuado pelo adversário, independente de em que bateu após o chute, desde que não tenha saído do campo de jogo, incluindo aqui a marcação de um gol, poderá a mesma ser acionada pelo goleiro;

VIII - duas áreas chamadas PEQUENAS ÁREAS ou ÁREAS DOS GOLEIROS, correspondendo cada uma delas à interseção do espaço entre a linha de fundo e um segmento de reta a ela paralelo com o espaço entre duas linhas paralelas às linhas laterais. Elas estão contidas nas Grandes Áreas e também estão centralizadas nas linhas de fundo. As funções da Pequena Área são as seguintes:

a) delimitar o espaço dentro do qual a bola será de posse do goleiro;

b) delimitar o espaço dentro do qual o goleiro poderá ser posicionado para defesa de chute a gol;

c) delimitar a zona onde a bola deverá ser colocada para cobrança de tiro de meta;

d) delimitar a área onde não poderão ficar botões atacantes quando de um chute a gol;

e) delimitar a área de onde a defesa poderá opcionalmente retirar seus botões quando de um chute a gol contra sua meta;

f) - duas marcas chamadas MARCAS PENAIS, situadas cada uma delas em uma área penal, em ponto eqüidistante às duas linhas laterais e no ponto médio de distância entre as linhas paralelas da Área Penal e da Pequena Área. Sua função é a de mostrar o local onde deverá ser colocada a bola para a cobrança de uma penalidade máxima;

IX - dois arcos de círculo traçados cada um deles com o centro na marca penal e formando uma zona em forma de meia-lua com os pontos extremos na linha horizontal da grande área. A essa zona, situada junto à grande área, chama-se MEIA-LUA. Sua função única é a de mostrar a zona da grande área onde não poderá haver botões defensores quando da cobrança de uma penalidade máxima. Seu traçado terá um raio de 160 mm;

X – duas LINHAS DE DEMARCAÇÃO DA DEFESA, paralelas à Linha Central e distantes 240 mm das mesmas, determinando a posição máxima dos botões de defesas nas saídas com bola ao centro de campo;

XI - duas LINHAS DE DEMARCAÇÃO DOS BOTÕES DAS PONTAS, paralelas à Linha Central e distantes 40 mm das mesmas, determinando a posição dos botões das pontas nas saídas com bola ao centro de campo.

Parágrafo Único. O espaço de cada linha de fundo compreendido entre as traves chama-se LINHA DE GOL e terá um comprimento de 125 mm. A sua função é a de demarcar o campo de jogo, delimitando o espaço interno situado além das traves ou balizas e coberto pela REDE, a fim de que se verifique a assinalação de gols ou pontos.

Art. 10. Toda linha faz parte da área que ela delimita. Assim, uma bola (sua base) sobre a linha da grande área é considerada dentro da área. Um botão atacante, estacionado sobre a linha da grande área, pelo menos tocando a linha, no caso de sofrer falta, esta será cobrada como penalidade máxima.

Art. 11. A mesa oficial de Futebol de Mesa poderá ter as seguintes dimensões:

Item	**Descrição**	**Medidas em Milímetros**		
		Mínima	**Máxima**	**Ideal**
1	Mesa de Jogo	-x-	-x-	-x-
	Comprimento	1.660	2.300	1.830
	Largura	1.160	1.350	1.200
	Altura	750	850	780
2	Campo de Jogo (Linhas Demarcatórias)	-x-	-x-	-x-
	Comprimento	1.500	1.800	1.670
	Largura	1.000	1.150	1.040
3	Grande Área	250 x 500	350 x 600	300 x 600
4	Pequena Área	90 x 260	130 x 330	110 x 300
5	Círculo Central	Raio = 160	Raio = 160	Raio = 160
6	Meia-lua	Raio = 160	Raio = 160	Raio = 160
7	Marca do Escanteio	Raio = 30	Raio = 30	Raio = 30
8	Marca Penal (distância até Gol)	170	240	205
9	Pista Lateral	80	100	80
10	Pista de Fundo	80	250	100
11	Linha Demarcatória	0,5	3,0	1,5
12	Centro de Campo e Marca Penal (demarcação = círculo)	Raio = 1	Raio = 5	Raio = 5
13	Linha de Demarcação da Defesa	240	240	240
14	Linha de Demarcação dos Botões das Pontas	40	40	40
15	Borda Protetora da Mesa e do Botão (medida acima do campo de jogo)	10	40	20

CAPÍTULO IV
DAS TRAVES

Art. 12. Chama-se TRAVE, META OU BALIZA cada conjunto composto de 2 (dois) postes verticais e um travessão horizontal que os une nas extremidades superiores por sistema de colagem, encaixe, contínuo ou similar. Sua função é delimitar o espaço por onde a bola deverá passar a fim de que seja assinalado um gol.

§ 1º. São presas às traves, em sua parte posterior, as REDES, confeccionadas de tecido bem fino de modo que permita ótima visualização através dele, com a finalidade de reter as bolas que adentrarem a meta e facilitar a percepção do gol assinalado. Devem ser preferencialmente brancas ou de cor clara.

§ 2º. As traves podem ter, em sua parte posterior, equipamentos auxiliares para sua sustentação, fixação de redes e estética. Podem ainda ter outros sistemas ou equipamentos que venham a melhorar sua finalidade.

§ 3º. As traves podem ser confeccionadas em arame, chapa estampada, madeira, plástico ou similar, desde que aprovado pelo Departamento Técnico da Federação responsável pelo evento. Sua cor ideal é branca, sendo vedada a utilização de traves verdes ou pretas.

§ 4º. O formato dos postes e travessão das traves pode ser oval, roliço ou prismático, mas sua largura não deverá exceder a 5 mm e nem ser inferior a 1,5 mm.

§ 5º. As medidas internas das traves serão de 125 mm de comprimento (medida interna entre postes) e de 50 mm de altura (medida interna da superfície da mesa até a parte inferior do travessão).

§ 6º. As traves serão colocadas centralizadas em relação à linha de fundo e com os postes coincidentes com ela.

§ 7º. As traves poderão ser fixadas à mesa de jogo por encaixe, parafusadas ou presas com fita colante.

§ 8º. É proibido o deslocamento ou retirada intencional das traves, incluindo os apetrechos de fixação, para se efetuar uma jogada. A não observação deste artigo será punida com tiro livre indireto da posição em que se encontra a bola, esteja o infrator na defesa ou no ataque.

CAPÍTULO V
DA BOLA DE JOGO

Art. 13. Chama-se BOLA DE JOGO à esfera cujo domínio ou posse é disputado na mesa de jogo pelos botonistas participantes com a finalidade de fazê-la adentrar a meta adversária.

§ 1º. A bola é esférica, com diâmetro de 10 mm e seu peso varia entre 0,1 e 0,2 gramas. Há uma tolerância de 0,2 mm para menos ou mais no diâmetro da bola.

§ 2º. Ao final da temporada do ano, a CBFM, por intermédio da Vice Presidência da modalidade 12 toques, definirá, em caso de mudança, o material da bola a ser utilizado por todas as Federações, sem exceção, para o ano vindouro, em competições oficiais; é obrigatório que as Federações estaduais utilizem o mesmo material, sendo que as cores podem ser escolhidas por cada Federação (devendo-se evitar a bola da cor da mesa de jogo), o mesmo se aplicando às competições nacionais e internacionais. Atualmente a microfibra é o material determinado pela CBFM.

§ 3º. Sempre que a bola apresentar sujeira, pelos, fios ou qualquer coisa que esteja prejudicando seu rolar pela mesa, um dos jogadores pedirá licença e esta concedida, poderá limpá-la, colocando-a de volta ao local onde se encontrava, prosseguindo o lance.

§ 4º. Caso um dos jogadores solicite a substituição da bola, o adversário deve ser consultado. Se não houver concordância, o árbitro, se presente, decidirá a substituição ou não da bola. Se não há árbitro no jogo, a Entidade responsável pelo evento, através de representante(s) legal(ais), decidirá.

CAPÍTULO VI
DA BATEDEIRA

Art. 14. Chama-se BATEDEIRA, PALHETA, TACADEIRA OU FICHA o objeto que o jogador usa para acionar seus botões, podendo ser feita de qualquer material e ter o formato e dimensões que convierem ao botonista, desde que não prejudiquem a visibilidade do árbitro, do adversário e o bom andamento do jogo, sendo, entretanto, vedado o uso de batedeiras com dispositivos eletrônicos.

§ 1º. É vedado qualquer tipo de batedeira que tenha que ser apoiada na superfície do jogo da mesa para o acionamento do botão, e também qualquer interferência direta da mão do botonista no acionamento ou acionamento com a unha.

§ 2º. É vedado qualquer tipo de batedeira que danifique ou prejudique a superfície de jogo da mesa ou que seja de manejo que demande tempo além dos 5 (cinco) segundos regulamentares para o acionamento de um botão.

§ 3º. É permitido o uso de mais de uma batedeira durante o desenrolar de uma partida, desde que isto não crie dificuldades que retardem ou atrapalhem o desenrolar normal do jogo.

CAPÍTULO VII
DO GOLEIRO

Art. 15. Chama-se GOLEIRO ao paralelepípedo retangular com o qual o botonista guarnece sua meta, com o objetivo de impedir a marcação de gols por parte do adversário, sendo homogêneas, faces retas e lisas*, sem saliências*, com peso variável entre 50 e 60 gramas, com dimensões de 80 mm de comprimento, por 35 mm de altura e 15 mm de espessura, não podendo conter dispositivos eletrônicos e deve ter pelo menos número, na face anterior ou posterior, com tamanho nunca inferior a 2,5mm de altura e diferente dos números dos botões de seu time.

§ 1º. Cada equipe contará com um goleiro que só poderá ser substituído durante a partida caso ocorra alguma quebra ou defeito no mesmo.

§ 2º. O goleiro poderá ser de qualquer cor ou combinação de cores, sendo permitidos os goleiros com faces translúcidas, sejam incolores (cristal), coloridas ou fumê, entretanto, é terminantemente proibida a utilização de material reflexivo (espelhos), como também os" olhos de gato", iluminação e outros recursos antidesportivos.

§ 3º. O goleiro poderá ser de qualquer material, exceto metálico, rochoso ou que ofereça risco de quebra para os botões e acidentes para os botonistas (como por exemplo, vidro). Recomenda-se aferir o peso dos goleiros feitos de madeira.

§ 4º. É vedada a incrustação de objetos, emblemas, adornos e números no goleiro em suas laterais. Qualquer inclusão desses dispositivos deverá ser feita de modo a manter sua face, anterior ou posterior, onde estiverem incrustados, lisa. Assim, permite-se apenas a aplicação de decalques, colantes, pinturas lisas e gravações que tenham até 0,5 mm de espessura.

Art. 16. O goleiro serve principalmente para guarnecer a meta, mas também pode ser usado como marcador e obstrutor de passagem para botões, obedecendo, é claro, os dispositivos deste regulamento.

CAPÍTULO VIII
DOS BOTÕES

Art. 17. Chama-se BOTÃO cada um dos 10 (dez) discos que cada jogador deve colocar sobre a mesa para, por acionamento, mover a bola. Em nenhuma hipótese uma partida será iniciada com menos de 10 botões em cada time, sob pena de WO contra o time irregular.

§ 1º. Os botões, em número de dez, devem ter o formato circular, ou seja, de disco, com diâmetro mínimo de 35 mm, máximo de 60 mm e altura máxima de 8 mm, podendo ser confeccionados com qualquer material que não provoque danos aos botões do adversário, vedados assim os botões total ou parcialmente feitos de material metálico. É proibido, também, que contenham dispositivos eletrônicos.

§ 2º. Os botões poderão ser confeccionados de qualquer cor ou conjunto de cores, vedados, contudo, aqueles que tiverem suas bordas (anéis) externas constituídas de material espelhado, de forma que dificulte a perfeita visualização das mesmas.

§ 3º. Os botões da mesma equipe deverão ser identificados com números diferentes entre si, com tamanho nunca inferior a 2,5 mm e de cor que se destaque no botão.

§ 4º. Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos diferentes, respeitadas as dimensões mínimas e máximas constantes neste Capítulo. Poderão ainda ser de cores diferentes entre si, desde que venham a conter um símbolo comum para todos. Nesse caso, contudo, se algum ou alguns dos botões dessa equipe mesclada forem de difícil diferenciação dos botões do adversário, o botonista da equipe não homogênea deverá substituí-lo(s) por outro(s) de fácil diferenciação. Recomenda-se, contudo, aos jogadores, a utilização de equipes com botões da mesma cor ou combinação de cores. Entende-se por símbolo um desenho qualquer em uma ou mais cores, com tamanho mínimo de 2,5 milímetros de largura e de comprimento.

§ 5º. Respeitadas as dimensões, cores, formato e materiais permitidos, os botões poderão ser confeccionados com cavas em sua parte inferior, furos no seu centro, perfis diferentes e ao gosto de cada jogador. Basicamente temos três tipos de botões quanto à sua aparência externa:

I - Discos, que são aqueles botões fechados com emblemas no centro e geralmente confeccionados em acrílico, paladon ou outro material;

II - argolas, que são os com furo no centro que não permitem a colocação de emblemas em seu centro e ficam com a parte central vazia;

III - tampas, geralmente feitas com tampas de relógios ou lâminas prensadas ou ainda injetadas, apresentando geralmente pintura ou similar em toda a sua superfície, mas feitas em sua parte inferior.

Art. 18. Quando ambos os botonistas se apresentarem com botões idênticos ou de difícil diferenciação, verificar-se-á se um dos botonistas fará a troca espontaneamente. Se ambos permanecerem com o desejo de continuar com a equipe, far-se-á um sorteio para verificação de quem deve substituir o time. Se o botonista a quem o sorteio indicou para efetuar a troca não possuir no momento outro time, deverá providenciar a diferenciação dos botões dentro de um prazo estipulado pela organização ou pelo árbitro, sob pena de perda dos pontos (WO).

Art. 19. Cada equipe poderá substituir no máximo 3 (três) botões no intervalo entre as fases e com numeração distinta dos que tenham saído ou ficado na mesa de jogo. Somente em caso de quebra que não permita ao botão continuar jogando, a substituição poderá ser feita no decorrer do jogo e independente de substituições anteriores.

Parágrafo Único. O posicionamento e o acionamento dos botões serão tratados em Capítulos próprios, dadas a importância e complexidade dos mesmos.

CAPÍTULO IX
DA DURAÇÃO DA PARTIDA

Art. 20. Cada partida terá a duração de 20 (vinte) minutos e será disputada em 2 (duas) fases de 10 (dez) minutos, com intervalo máximo de 5 (cinco) minutos entre a primeira e segunda fase.

Parágrafo Único. O tempo será controlado por um contador de minutos, cronômetro ou sistema equivalente que fará soar um alarme ao atingir o fim de cada fase. É permitido o uso pela mesa controladora de um apito ou similar, acionado pelo cronometrista em substituição ao alarme automático.

Art. 21. Se ao soar o alarme de final de fase, o jogador detentor da posse de bola tiver manifestado intenção de chute a gol, através de som audível, ANTES de o alarme soar, terá direito a concluir esse e somente esse chute. Considerar-se-á o lance concluído quando a bola parar. No caso da bola bater na trave, no goleiro ou em algum botão e entrar no gol de quem chutou, o gol será validado. Se houver a interceptação da bola pelo botonista que efetuou o chute a gol, quando do retorno da mesma em direção a seu próprio gol, também será marcado gol contra si. Não será permitido chute a gol se o botonista atacante tiver manifestado a intenção de chute a gol AO MESMO TEMPO ou DEPOIS de soar o alarme de final de fase.

Art. 22. Se antes de soar o alarme, houver sido assinalada uma penalidade máxima, o jogador terá direito ao chute a gol. Aqui e somente neste caso, não há necessidade de solicitação de chute a gol. Em caso de tiro livre direto que não seja uma penalidade máxima, além de ser necessário o aviso de chute a gol ANTES de soar o alarme, a bola e o botão executante devem estar prontos para o chute quando do anúncio de chute a gol.

Art. 23. A saída de bola na primeira fase caberá a um dos jogadores por sorteio, cabendo a saída na outra fase automaticamente ao adversário.

Art. 24. O árbitro ou a mesa controladora, sempre que se fizer necessário, fará acréscimos de tempo por eventuais paralisações em qualquer das fases do jogo, prorrogando-a até atingir 10 (dez) minutos efetivos de jogo. Contudo, nenhuma prorrogação poderá ser inferior a 30 (trinta) segundos e nem poderá ser transferida para a segunda fase de jogo a prorrogação eventual da primeira fase.

§ 1º. Sempre que for decidido que se dará prorrogação em uma das fases, o árbitro ou a mesa comunicará tal fato aos participantes antes da prorrogação e não durante a mesma.

§ 2º. Havendo qualquer falha no sistema de marcação de tempo, de forma que sejam excedidos os 10 (dez) minutos regulamentares, a fase encerrar-se-á tão logo se perceba a falha. Eventuais ocorrências havidas entre o tempo dos 10 (dez) minutos

normais e o tempo em que foi verificada a falha valerão para todos os efeitos de contagem e disciplinares.

§ 3º. Eventualmente em torneios, por força de regulamentos próprios, jogam-se partidas em que são previstas prorrogações para desempate.

CAPÍTULO X
DO POSICIONAMENTO DOS BOTÕES

Art. 25. Em toda saída com bola ao centro de campo, os botões atacantes terão o seguinte posicionamento obrigatório:

I - ATAQUE DO TIME A QUEM COUBER A SAÍDA:

a) Dois ponteiros colocados em seu campo de jogo, **tangenciando (tocando)** a respectiva linha lateral e a 4 cm da linha de centro;

b) três botões colocados dentro da metade do círculo central de seu campo de jogo, sem tocar qualquer linha divisória, exceto o botão que fará o 1º toque na bola, que pode tocar a linha central sem, entretanto, atingir o campo adversário propriamente dito. Esses 3 botões serão dispostos de forma que fiquem desalinhados verticalmente, sendo a saída de bola feita pelo botão do meio, podendo estar desalinhados ou não, horizontalmente.

II - ATAQUE DO TIME QUE SE DEFENDE:

a) Dois ponteiros colocados em seu campo de jogo, **tangenciando (tocando)** a respectiva linha lateral e a 4 cm da linha central;

b) dois botões que ficam nas meias, colocados um de cada lado de seu campo de jogo, externamente às linhas do grande círculo e junto à linha central, **tangenciando (tocando)** as referidas linhas;

c) um centro-avante, **tangenciando (tocando)** a linha do grande círculo, colocado de forma que o centro do botão fique num ponto pertencente à reta imaginária entre o CENTRO do campo e a MARCA PENAL.

Art. 26. Os demais botões, defensores, 5 de cada equipe, poderão ser colocados ao gosto de seus jogadores em seus respectivos campos de jogo, inclusive nas grandes áreas, desde que guardem uma distância mínima de 24 cm da linha central e de 8 cm (distância mínima) entre botões e entre botões e goleiro, sendo vedada a colocação de tais botões fora do campo de jogo, ou seja, nas pistas laterais ou de fundo ou tocando as respectivas linhas.

Parágrafo Único. Os goleiros têm que ficar dentro dos limites da grande área.

(*ARTIGO REVOGADO) ~~**Art. 27.** A arrumação geral dos botões, antes de tiro de meta resultante de chute a gol, obedecerá aos seguintes dispositivos:~~

~~**I** - Cada jogador deverá se colocar à direita de seu ataque, a fim de que um não atrapalhe o outro;~~

~~**II** - a arrumação não deverá exceder 10 segundos;~~

~~**III** - a arrumação terá início com os botões de ataque de ambas as equipes simultaneamente e logo a seguir, serão arrumados os botões de defesa ao gosto dos botonistas e em função da arrumação dos ataques adversários. Iniciada a arrumação da defesa, não mais poderão ser mexidos os atacantes, nem ser colocado botão no ataque ou tirar-se botão posicionado já no ataque para colocá-lo na defesa. Se isso ocorrer, tal botão ou botões deverá(ão) ser colocados na pista lateral, junto à linha central. Entenda-se por atacante, nesse caso, botão que se encontra no campo do adversário;~~

~~**IV** - é vedada a colocação de botões atacantes na área penal (grande área) adversária;~~

~~**V** - os botões, adversários ou não, deverão guardar entre si uma distância mínima de 8 cm, inclusive do goleiro. Contudo, é sempre permitida à defesa a colocação de um botão entre 2 (dois) atacantes ou mais, fato que não dará obrigatoriedade à defesa de manter a distância mínima de 8 cm em relação a botões adversários ou do próprio time (que estejam também entre dois atacantes), visto que o encurtamento da distância foi provocado pela colocação do ataque;~~

~~**VI** - se a defesa posicionar mal um ou mais botões, com distância inferior a 8 cm, o árbitro ou adversário solicitará a correção da distância, preferencialmente antes de se colocar a bola em jogo. A reincidência da marcação com distância inferior à mínima, dá direito ao árbitro ou ao adversário de fazer a retirada do botão para a pista lateral, próximo à linha central de campo;~~

~~**VII** - é ainda vedada a colocação de botões total ou parcialmente ocupando as pistas laterais ou de fundo ou tocando as respectivas linhas, assim como tocando a linha central;~~

~~**VIII** - o goleiro poderá ser colocado, na arrumação quando do tiro de meta ou nas saídas com bola ao centro, até os limites da área penal, respeitadas as distâncias mínimas entre ele e seus "companheiros" e seus adversários.~~

~~**Parágrafo Único.** Só é permitida a arrumação geral dos botões quando houver saída com bola ao centro de campo (saídas das fases e saídas após gol) ou antes de tiro de meta resultante de chute a gol contra a meta onde o mesmo será cobrado.~~

Art. 28. Os botões, mediante acionamentos e choques legais entre si, irão mudando suas posições originais e ganhando outras de onde só poderão ser removidos nas seguintes situações:

I - Para que se efetue com ele uma reposição de bola em jogo, como tiro de meta, escanteio, lateral, falta direta ou indireta, penalidade máxima;

II - para que seja colocado a 0,5 cm do alambrado, do ponto em que eventualmente tenha batido ou por onde tenha caído da mesa de jogo em virtude de seu acionamento ou de ter sofrido impacto de outro botão;

III - para que seja colocado sobre sua base quando eventualmente, em virtude de jogada, tiver ficado virado ou noutra posição que não a sua correta;

IV - para que seja retirado de cima de outro botão sobre o qual tenha ficado em decorrência de jogada. A retirada se fará no sentido do eixo que une o centro de ambos, em direção ao lado mais coberto do botão de baixo, ficando os botões envolvidos a uma distância de 0,5 cm um do outro. Essa retirada é imediata e obrigatória;

V - para que seja colocado fora dos apetrechos de fixação da trave ou fora desta, quando ficar sob a mesma. A remoção se fará para uma distância de 0,5 cm dos apetrechos se estiver fora de campo, ou a 0,5 cm da trave no sentido inverso ao que tenha tomado para lá se encontrar caso tenha se colocado sob a mesma;

VI - para ser retirado de dentro da meta se lá tiver ficado em decorrência de jogada. A remoção se fará para a pista de fundo, qualquer dos dois lados, a 0,5 cm dos apetrechos de fixação das traves. Não serão removidos botões que ficarem sobre a linha de gol até que seja pedido chute contra esse gol;

VII - para ser colocado na pista lateral do campo junto à linha central quando esse botão, por acionamento, atingiu ou fez outro botão de seu time atingir botão ou goleiro adversários, sem antes tocar(em) a bola, ou seja, cometeu falta;

VIII - para dar espaço para cobrança de faltas, laterais, escanteios, sendo então afastado a uma distância de 8 cm da bola, em qualquer direção, podendo arrastar, sem prejuízo, o botão ou botões "companheiros" ou adversários que estiverem no trajeto, sem ter que manter distância mínima de qualquer componente do jogo, exceto a bola. Se o botão a ser afastado estiver em uma pista lateral ou de fundo, deve ser levado a uma distância de aproximadamente 0,5 cm do alambrado e, a seguir, ser deslocado

lateralmente, para o lado mais próximo de se chegar a uma distância de 8 cm da bola, onde o referido botão ficará;

IX - para ser cobrada uma penalidade máxima deverão os botões defensores ou atacantes ser retirados de dentro da área penal e da meia lua, exceção feita ao botão que irá cobrar a penalidade máxima. O deslocamento se fará para junto da linha da área penal que estiver mais próxima, sem prejuízo, se precisar arrastar botão que lá se encontrava ou ficar colado a botão;

X - para que um botão atacante seja colocado junto ao ângulo formado pela linha de fundo e a linha perpendicular da grande área, externamente a ela, do lado em que se encontrava dentro da área do goleiro ou tocando a linha da mesma por ocasião da solicitação de chute contra esse gol, sendo tal retirada obrigatória; no caso de dois ou mais, repartem-se os botões entre os dois lados;

XI - para que um botão defensor seja colocado junto ao ângulo formado pela linha de fundo e a linha perpendicular da pequena área, externamente a ela, do lado em que se encontrava dentro da área do goleiro ou tocando a linha da mesma por ocasião da solicitação de chute contra esse gol, sendo tal retirada opcional; no caso de dois ou mais, repartem-se os botões entre os dois lados;

XII - para que qualquer botão mal posicionado quando da arrumação dos botões, em caso de reincidência, seja retirado para a pista lateral, próximo à linha central. Essa retirada é questão de direito indiscutível e inquestionável.

Parágrafo Único. O lado para o qual o(s) botão(ões) será(ão) retirado(s), para que fique(m) na pista lateral, próximo à linha central, em virtude de qualquer punição que determine isso, pode ser indicado pelo jogador beneficiado, caso seja de seu interesse.

Art. 29. Em toda saída com bola ao centro, caso a equipe encarregada de fazê-la tenha algum botão, dentre os colocados no interior do grande círculo para a saída de bola, posicionado "queimando" a linha do grande círculo ou central, ou no campo adversário, exceto o botão que fará o primeiro toque, que pode tocar a linha central, sem entretanto atingir o campo adversário propriamente dito, será concedida reversão de posse de bola, assim como se o primeiro toque não for executado pelo botão do meio, em relação às linhas laterais, no círculo central. A saída com bola ao centro passará para o adversário.

Art. 30. Quando da arrumação geral dos botões em caso de saída com bola ao centro, é o jogador que irá dar a saída que terá a prerrogativa de posicionar, por último, os seus três botões situados dentro do círculo central e os botões de defesa, em função da arrumação da defesa adversária. Antes de tiro de meta com arrumação geral é o botonista que se defende (contra quem será batido o tiro de meta) o último a poder mexer em sua defesa. Se o executor do tiro de meta mexer em algum botão após a arrumação geral, terá o defensor o direito de reposicionar sua defesa.

CAPÍTULO XI
DO ACIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DOS BOTÕES E GOLEIROS

Art. 31. Chama-se acionamento ou toque de um botão ao ato de fazê-lo mover-se mediante a colocação da batedeira sobre o mesmo, pressionando-o com a mesma contra a superfície da mesa de jogo. O botonista que detém a posse de bola tem até 5 (cinco) segundos entre um acionamento e outro e a bola deve estar parada quando da realização do acionamento.

Art. 32. Considera-se como acionado ou toque concluído quando após ter-se colocado a batedeira sobre o botão, este se mover, um mínimo visível que seja, e

estacionar sobre a mesa ou mesmo cair da mesma; não é considerado toque quando uma vez colocada a palheta sobre o botão, tocando o mesmo, sem que nenhum movimento de tal botão ocorra, seja a batedeira retirada do mesmo.

Art. 33. Estando um jogador com a posse de bola, salvo em casos previstos neste capítulo, terá direito a um limite coletivo de 12 (doze) toques, sendo que se até o 12º toque não houver chute a gol, será punido com tiro livre indireto cobrado do local onde a bola estiver estacionada. Assim, se findo o 11º toque, o referido jogador não tem CONDIÇÕES LEGAIS ou técnicas de chute a gol, terá direito a dar o 12º toque e a cobrança do tiro livre indireto pelo adversário, que também poderá continuar o lance de onde a bola parou observando a lei da vantagem, será feita com a bola, que tenha permanecido no campo de jogo, colocada no local onde tiver parado após a conclusão do último toque.

Art. 34. Cada botão, obedecido o limite coletivo de 12 (doze) toques, terá direito a 3 (três) toques ou acionamentos consecutivos. Se ocorrer um quarto acionamento consecutivo, será punido com tiro livre indireto cobrado onde ocorreu o acionamento excedente.

Parágrafo Único. As seguintes situações fazem com que sejam "zerados" os toques individuais de um determinado botão com o qual se esteja jogando: o acionamento de outro botão da mesma equipe ou a perda da posse de bola, incluindo-se aqui a perda da posse de bola através de uma "furada". O fato de a bola ter tocado em outro botão da mesma equipe ou ainda em botão adversário e ter voltado ao botão em questão ou outro do mesmo time, não dará direito ao reinício de contagem individual de toques. Também não são "zerados" os toques individuais de um botão se com ele é "cavado" um lateral, escanteio ou tiro de meta, uma vez que não houve troca da posse de bola. Neste caso, outro botão deve ser usado para a cobrança, sob pena de tiro livre indireto contra o infrator, com a bola colocada sobre a linha lateral ou de fundo (se escanteio ou tiro de meta cobrado com o botão de toques excedentes), conforme seja, o mais próximo possível da infração.

Art. 35. A contagem dos toques coletivos pelo botonista que estiver fazendo as jogadas é OBRIGATÓRIA e deve ser feita em tom de voz perfeitamente audível pelo adversário. Se a partida contar com árbitro, a esse caberá a fiscalização das contagens. O jogador que se recusar a fazer a contagem em voz audível, após advertência, será passível de exclusão da partida e conseqüente perda dos pontos, como se houvesse recusado jogá-la.

Art. 36. Quando, após tocar a bola, inclusive nas reposições de bola em jogo, um botão deslocar o goleiro ou um ou mais botões adversários ou fizer com que um outro botão de sua equipe desloque o goleiro ou um ou mais botões adversários, inclusive no caso de bola prensada contra um botão ou goleiro adversários (mesmo que apenas a bola tenha provocado tal deslocamento, sem ter havido choque direto entre os botões ou entre botão e goleiro), o botonista perderá o direito ao limite de 12 (doze) toques coletivos, passando a ter só mais três acionamentos, ou seja, depois de ocorrido o deslocamento, o jogador terá obrigatoriamente que chutar a gol até o terceiro toque subseqüente e caso não o faça será punido com tiro livre indireto cobrado do local onde a bola parar após o último toque. Esta regra vale somente até o 9º (nono) toque coletivo; a partir do 10º (décimo) toque, ele terá apenas os toques restantes, ou seja, não excederá o limite de doze toques.

Art. 37. Toda furada será contada como um acionamento e o fato do adversário também furar em seguida não dará direito ao recomeço de contagem do limite coletivo de 12 (doze) toques, mas tão somente à continuação da contagem dos toques restantes, entretanto, a contagem de toques do botão em questão é recomeçada, terá mais três toques, desde que não exceda o limite coletivo. Se após a furada, o adversário, por acionamento, tocar a bola e voltar a perder a posse da mesma em seguida, aí sim haverá recomeço de contagem coletiva para o jogador que furou inicialmente.

Parágrafo Único. Quando a bola for entregue de "presente", mesmo que involuntariamente, a posse de bola da equipe que a recebeu só se caracteriza efetivamente quando um botão, por acionamento, tocar a bola; caso a equipe que recebeu a "devolvida" não toque a bola, a contagem coletiva de toques continua para o botonista que devolveu a bola.

Art. 38. É considerada bola em jogo:

I - Nas saídas do centro de campo (início das fases ou após gols):
Quando, ao dar a saída, o botão fizer a bola movimentar-se um mínimo visível que seja, em direção ao campo adversário. Caso isso não ocorra e não seja atingido nenhum botão adversário, terá direito a mais 2 (duas) tentativas, sendo que para todas elas, inclusive a primeira, será contado um acionamento. Caso não consiga colocar a bola em jogo após três tentativas, será marcada reversão da saída em favor do adversário. No caso de não mover a bola e atingir um ou mais botões do adversário, será recomposta a defesa adversária e o botonista dará nova saída tendo apenas mais 3 (três) toques coletivos. Se na segunda tentativa de dar a saída, ocorrer novamente de não mover a bola, terá apenas mais dois toques coletivos na próxima tentativa. Caso não consiga colocar a bola em jogo após três tentativas, será marcada reversão da saída em favor do adversário. O primeiro toque da saída com bola ao centro é obrigatoriamente efetuado pelo botão do meio em relação às linhas laterais, no círculo central. Se o botão encarregado da cobrança, após tocar a bola, atingir direta ou indiretamente algum componente adversário (botão ou goleiro), sua equipe terá redução do número de toques disponíveis, como em um lance qualquer.

II - Nas cobranças de tiro livre, lateral ou escanteio:
Quando a bola movimentar-se um mínimo visível que seja, entrar no campo de jogo ou sair do quarto de círculo (área de escanteio), respectivamente, tendo o botão designado, 3 (três) chances para fazê-lo, findas as quais, o lance será revertido para o adversário, lembrando que reversão de escanteio é tiro de meta e vice-versa. Se o botão encarregado da cobrança, após tocar a bola, colocando a mesma em jogo, atingir direta ou indiretamente algum componente adversário (botão ou goleiro), sua equipe terá redução do número de toques disponíveis, como em um lance qualquer.

III - Nas cobranças de tiro de meta:
Quando a bola sair dos limites da grande área, mesmo que no mesmo lance volte e fique dentro da mesma. O goleiro ou botão encarregado da cobrança terá três chances para fazê-la corretamente; caso não consiga, haverá reversão do lance, transformando-se em escanteio para o adversário, cobrado do lado em que estava sendo executado o tiro de meta. Vale salientar que assim como o botão, o goleiro, se for escolhido para executar o tiro de meta, fará a cobrança efetuando apenas um toque.

§ 1º. Os acionamentos efetuados para colocar a bola em jogo, inclusive os que tiverem de ser repetidos, nos casos de saída com bola ao centro, lateral, escanteio, faltas indiretas e tiro de meta, entram na contagem coletiva de toques, como um toque qualquer.

§ 2º. Em nenhuma reposição de bola em jogo, seja cobrança de lateral, tiro de meta, falta, saída no centro de campo ou escanteio, o botão encarregado dessa reposição poderá ser acionado uma segunda vez sem que outro botão de sua equipe ou da equipe

contrária, por acionamento, toque a bola. Assim sendo, uma perda da posse de bola após a reposição, seguida por uma furada do adversário, não permite um novo acionamento do botão que repôs a bola em jogo.

Art. 39. Nas saídas com bola ao centro de campo, no primeiro toque, efetuado com o botão do meio, a bola não poderá deixar o grande círculo, sendo que a linha de sua demarcação pertence a ele. O acionamento seguinte, obrigatoriamente, deverá ser feito com um dos dois outros botões que se encontram no grande círculo. Se houver reversão de posse de bola em virtude de a mesma ter deixado o grande círculo após o toque inicial, a equipe contrária deverá prosseguir a jogada, iniciando sua contagem de toques.

§ 1º. Na saída com bola ao centro de campo, o chute a gol só será possível a partir do terceiro toque, com a bola fora do círculo central, no campo de ataque. Se a bola, a partir do segundo toque, sair do grande círculo e retornar ao mesmo, estando no campo de ataque do pretendente ao chute a gol, ele poderá ser efetuado. Caso o adversário tome a posse de bola do time que deu a saída, também não poderá chutar a gol se a bola ainda não saiu do grande círculo.

§ 2º. Mesmo que ocorra uma falta passível de tiro livre direto, este não poderá ser executado a gol se a bola ainda não saiu do grande círculo, transformando-se, então, em tiro livre indireto cobrado de onde ocorreu a falta.

Art. 40. Caso a bola venha a parar sobre um botão ou dentro do furo de botão tipo argola, o jogador só poderá acionar aquele botão e nenhum outro mais, tendo direito apenas aos toques restantes daquele botão, respeitado o limite coletivo de toques, para tirar a bola dali, sendo permitido chute a gol com a bola sobre o botão ou dentro do furo, desde que haja condições legais para tal.

Art. 41. Botão(ões) que se encontre(m) total ou parcialmente nas pistas laterais ou de fundo, por qualquer que seja o motivo: acionamento, impacto de outro botão, punição, queda da mesa de jogo, toque no alambrado, está(ão) apto(s) a participar do jogo a qualquer momento.

Art. 42. O Botonista poderá mover seu goleiro nas seguintes situações durante a partida:

I - Quando o adversário anunciar que vai chutar a gol, devendo ser colocado obrigatoriamente dentro dos limites da pequena área quando da arrumação para receber um chute a gol, sendo que a linha de gol não pode aparecer total ou parcialmente à frente de qualquer parte do goleiro; o goleiro pode ficar fora da pequena área, nos limites da grande área, desde que não seja modificada sua posição quando do anúncio de chute a gol, exceto em caso de chute a gol em cobrança de falta que permita tiro livre direto pelo oponente, quando deverá ser arrumado dentro dos limites da pequena área. Em caso de ser arrumado, ficando fora da pequena área ou em caso de a linha de gol estar aparecendo total ou parcialmente à frente do goleiro, o chute só será permitido após a correção de posicionamento. O goleiro não terá que manter distância mínima em relação a nenhum botão quando colocado dentro de sua pequena área para defender chute a gol;

II - quando a bola parar dentro dos limites da pequena área, fato que significa posse de bola para o time ao qual pertence o goleiro, que será o único que poderá movê-la, desde que haja acionamentos a executar dentro da contagem coletiva, podendo jogar mediante 1 (um), 2 (dois) ou 3 (Três) acionamentos, valendo 1 (um) toque para a contagem coletiva, efetuados pelo botonista, pegando o goleiro com a mão e levando de encontro à bola qualquer das faces laterais, frontal ou posterior do mesmo. O goleiro não precisa deslizar sobre a mesa, pode ser levantado, desde que a bola não seja rolada embaixo do mesmo. Se a bola estiver dentro do furo, sob ou sobre um botão, quando

parar dentro dos limites da pequena área, o botão será afastado e o goleiro jogará normalmente, sendo o botão recolocado na posição de origem após o(s) acionamento(s). Se estiverem esgotados os toques coletivos ou após o 3º acionamento a que tem direito o goleiro, a bola permanecer ou vier a ficar dentro dos limites da pequena área, será marcado tiro livre indireto contra sua equipe, que será cobrado com a bola sobre a linha frontal (paralela à linha de fundo) da pequena área, no ponto que representa a projeção vertical do local onde estacionou a bola. O mesmo vale se a bola, após um chute a gol, ficar dentro da pequena área do time que executou tal chute. É vedado rolar a bola sob o goleiro ou conduzi-la empurrando, sob pena de tiro indireto cobrado onde ocorreu o fato;

III – para, através de um único acionamento, executar tiro de meta ou tiro livre indireto dentro dos limites da grande área. Em ambos os casos, há a opção de utilizar um botão para tais cobranças;

IV - ~~toda vez que houver arrumação dos botões antes da execução de tiro de meta ou saídas de bola ao centro, o jogador terá o direito de posicionar seu goleiro dentro dos limites da área penal (grande área), observada a regra da distância mínima (8 cm) entre ele e os botões do mesmo time e adversários. O mesmo vale após os até 3 (três) toques regulamentares do goleiro, quando for acionado, após tiro de meta ou tiro livre indireto cobrados pelo mesmo;~~ **(REVOGADO)**

V - toda vez que a bola tocar por último no goleiro e ficar nos limites de sua grande área, este adquire o direito de tocar de 1 a 3 vezes na bola, considerando-se 1 toque para a contagem coletiva; a bola também poderá ser movimentada por um botão de sua equipe, desde que não esteja nos limites da pequena área. Se o limite de toques estiver esgotado, será cobrado tiro indireto pelo adversário, como em um lance qualquer. Atente-se também para o seguinte fato: o botonista chuta a gol, a bola, sem sair do campo, incluindo aqui a marcação de um gol, retorna, bate por último no goleiro do time que efetuou o chute e permanece nos limites da grande área, fora da pequena área. Ao tentar recuperar a bola, o adversário fura. Nesse caso, o goleiro não pode ser usado para acionamento, uma vez que o último lance em questão foi a furada do adversário e não o toque da bola no goleiro;

VI - o goleiro poderá ser deslocado, sempre ficando dentro dos limites da pequena área após tal movimento, uma vez somente, durante cada posse de bola, sem que seja contado toque para a contagem coletiva do botonista executante, não havendo necessidade de ser mantida a distância mínima de 8 cm entre o goleiro e qualquer botão, adversário ou não, depois de efetuado tal deslocamento. Caso o jogador desloque o seu goleiro por mais de uma vez, dentro da mesma posse de bola, será marcado tiro livre indireto contra si, que será cobrado da linha frontal da pequena área, no ponto mais próximo de onde se encontrava o goleiro antes do deslocamento excedente; aqui não conta o deslocamento do goleiro após ter feito algum toque na bola, por acionamento, na posse de bola em questão;

VII - após um chute a gol efetuado pelo adversário, ficando a bola, que esteja em jogo, dentro dos limites da grande área do goleiro que recebeu o chute, independente de em que bateu depois do chute, poderá a mesma ser acionada pelo goleiro em questão, que terá direito a tocar de 1 a 3 vezes na bola, considerando-se 1 toque para a contagem coletiva; a bola também poderá ser movimentada por um botão de sua equipe, desde que não esteja nos limites da pequena área;

VIII - toda vez que o goleiro, em virtude de jogada, ficar em posição irregular: caído, inclinado, encostado às traves, sobre um ou mais botões, com a linha de gol aparecendo total ou parcialmente à frente de qualquer parte do mesmo, fora da área penal, total ou parcialmente sobre a bola, o botonista deve anunciar que o recolocará na posição imediatamente anterior ao lance que o deslocou. O botonista deve fazer isso independentemente de quem seja a posse de bola e antes mesmo que a jogada prossiga. O jogador adversário também tem o direito de solicitar sua imediata recolocação na

posição de origem, desde que na seqüência do lance que o deslocou o goleiro tenha ficado em posição irregular;

IX - quando houver necessidade de aferição de distância entre botões, o botonista poderá pegar seu goleiro e fazer a medição ou solicitar ao adversário que o faça com o goleiro dele, antes da reposição da bola em jogo; após a aferição, o goleiro deve retornar à posição de origem.

§ 1º. Se a bola tocar no goleiro, estando ele fora de sua pequena área, mesmo em ocasião de chute a gol se não foi arrumado, dentro dos limites da grande área, a jogada será normal, funcionando assim como um botão qualquer de sua equipe, ou seja, marcando espaços e sendo de sua equipe a bola se nele bater por último e ficar em campo;

§ 2º. O goleiro só poderá ser posicionado sobre sua base que é uma das faces de medidas 15 x 80 mm.

§ 3º. É vedado ao jogador arrumar o goleiro com a bola em movimento, visto que o acionamento só termina quando a bola para.

§ 4º. Se ao arrumar ou jogar com o goleiro, um botonista, involuntariamente, esbarrar em um seu botão ou em botão do adversário, o botão deslocado involuntariamente deverá ser recolocado em seu lugar anterior. Se contudo o deslocamento for um insulto ou proposital, o botonista será punido com falta técnica.

§ 5º. Quando uma bola estacionar na área do goleiro e ficar entre dois ou mais botões ou sobre a linha de gol com qualquer botão à frente, o botonista que for acionar o goleiro poderá proceder à remoção de um único botão seu ou do adversário e terminado o acionamento com o goleiro, conjunto de até 3 (três) toques, recolocará o botão no local de origem.

§ 6º. Se ao usar o direito de tocar a bola até o limite da área penal, por descuido, propósito ou outro motivo qualquer, o goleiro tocar a bola estando esta fora da área penal, dentro do campo de jogo, será concedido um tiro livre direto contra sua equipe com a bola colocada no local da ocorrência da irregularidade.

§ 7º. Durante o acionamento, o goleiro pode tocar a bola, estando ele fora dos limites da área penal, desde que a bola esteja nos limites da grande área.

CAPÍTULO XII
DA POSSE DE BOLA

Art. 43. Chama-se posse de bola ao direito que um botonista tem para executar acionamento(s) com os botões ou goleiro de sua equipe.

Art. 44. Um jogador perderá a posse de bola sempre que:

I - Chutar a gol;

II - couber ao botonista adversário qualquer reposição de bola em jogo: saída com bola ao centro, cobranças de falta, lateral, escanteio ou tiro de meta;

III - a bola, acionada de forma legal por um jogador, vier a tocar por último em um botão ou goleiro do time do adversário e permanecer dentro do campo de jogo, exceção feita à área do goleiro do botonista que efetuou o acionamento, desde que este ainda tenha toques a executar; a posse de bola da equipe que a recebeu só se caracteriza efetivamente quando um botão, por acionamento, tocar a bola; caso a equipe que recebeu a "devolvida" cometa uma "furada", a contagem coletiva de toques continua para o botonista que devolveu a bola;

IV - quando cometer uma "furada" ou tiver seu limite de toques esgotado;

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

Art. 45. Se após um acionamento qualquer efetuado por um botonista, exceto chute a gol, ocorrer tiro de meta, lateral ou escanteio a favor do mesmo, a posse de bola continua com o jogador que acionou o botão, que terá apenas o restante dos toques disponíveis dentro do seu limite coletivo (doze ou três).

Art. 46. Um jogador obterá lateral, escanteio ou tiro de meta, quando após acionamento feito por um dos botonistas, com botão ou goleiro, a bola tocar por último em botão ou goleiro adversário e sair do campo de jogo pela linha lateral, linha de fundo do oponente ou sua própria linha de fundo, respectivamente, desde que ainda tenha toques a executar. Quando o limite coletivo estiver esgotado ou após chute a gol, a reposição de bola será do adversário, sendo que tiro de meta se transforma em escanteio e vice-versa.

Art. 47. Para efeito de correta interpretação dos três artigos anteriores, esclarece-se que quando o jogador estiver em seu último toque dentro do seu limite coletivo (12 ou 3) e não tiver condições legais ou técnicas de chute a gol, poderá efetuar o 12º ou 3º toque. A posse de bola, após esse último toque, passa para o adversário que segue a jogada ou cobra tiro livre indireto com a bola colocada no local onde parou. No caso de a bola, após o último toque do limite coletivo ou chute a gol em qualquer toque, sair do campo de jogo, será reposta em jogo pelo oponente, independente de em que botão ou goleiro tenha tocado antes de sair.

Art. 48. A posse de bola, quando esta estiver encostada em 2 (dois) botões adversários entre si ou um goleiro e um botão adversários entre si (fora da pequena área e dentro da grande área), caberá a quem tiver provocado a situação, isto é, tiver efetuado o último acionamento antes da bola parar naquela posição, desde que ainda tenha toques individuais e coletivos a executar, só podendo acionar o componente envolvido, botão ou goleiro,conforme seja o caso, sob pena de tiro livre indireto cobrado de onde ocorreu o acionamento indevido.

Art. 49. Toda bola que ficar encostada ao mesmo tempo em um goleiro e um botão, adversários entre si, e a bola estiver fora da área penal, será sempre do botonista atacante, que continuará jogando, devendo o goleiro obrigatoriamente ser recolocado em sua primitiva posição antes do lance; caso o time atacante não tenha mais toques coletivos a executar, terá tiro livre indireto contra si. Se, contudo, o goleiro estava fora da área penal, total ou parcialmente, por descuido de seu jogador, antes do lance que provocou a situação em questão, será marcado tiro livre direto contra sua equipe, com a bola colocada no local da irregularidade, mesmo que tenha sido o último toque coletivo do time beneficiado com a falta, caso o mesmo tenha chutado a gol ou não, que terá recomeço de contagem de toques coletivos; o mesmo vale para o fato de a bola tocar numa parte do goleiro que esteja fora dos limites da grande área, dentro do campo de jogo, por descuido ou propósito.

Art. 50. Se a bola tocar acidentalmente no árbitro ou em algum instrumento por ele portado, permanecendo dentro dos limites do campo de jogo, continuar-se-á a jogar como se nele não houvesse batido.

CAPÍTULO XIII
DA "FURADA"

Art. 51. Chama-se FURADA ao fato de um botão acionado deixar de tocar a bola, fato esse que passará a posse de bola para o adversário, sendo que no caso de a furada ocorrer em um chute a gol, tal adversário poderá optar por tiro livre indireto com a bola no local onde estiver.

Parágrafo Único. Um botão acionado que se encostar à bola, sem, contudo, fazê-la mover, um mínimo visível que seja, terá cometido uma "furada" de bola.

Art. 52. Sempre que um botão acionado, tocar em um outro botão de sua equipe ou em seu goleiro, e tocar a bola em seguida, a posse da mesma passará a pertencer ao adversário que dará seqüência normal à jogada, como se tivesse havido uma "furada", caso a bola permaneça no campo de jogo, independente de em que tocar por último; nessa mesma circunstância, as seguintes situações poderão ocorrer e as respectivas resoluções serão tomadas, não importando em que a bola toque por último:

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

II - A bola sair pela linha de fundo do adversário, inclusive entrar no gol, tendo ou não sido solicitado chute a gol: será cobrado tiro de meta pelo mesmo, sem arrumação de componentes (botões e goleiros) pelos jogadores.

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

IV - A bola entrar no gol do botonista que cometeu a "furada": será marcado gol para o adversário, como em um gol contra qualquer.

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

VI - A bola ficar na pequena área do botonista que promoveu o fato em questão: será marcado tiro livre indireto a favor do adversário; para a cobrança, a bola será colocada sobre a linha horizontal (paralela à linha de fundo) da pequena área, no local que corresponde à projeção vertical do ponto em que parou a bola.

Art. 53. Não serão permitidas 2 (duas) furadas seguidas ou alternadas, com a bola entre 2 (dois) ou mais botões e/ou goleiro de uma mesma equipe, na mesma posse de bola (limite de 12 ou 3 toques), sem que o adversário tenha condições reais de atingi-la, o que caracteriza-se como "jogada fechada". O fato será punido com tiro livre indireto cobrado com a bola onde está.

Parágrafo Único. "Jogada fechada" é definida como inacessibilidade por todos os lados, tendo ou não botão adversário que no momento possa atingir a bola.

Art. 54. Quando ocorrer furada em qualquer reposição de bola em jogo, inclusive em saídas com bola ao centro de campo, o botonista deverá repetir a cobrança, sendo o(s) toque(s) em que tiver furado, contado(s) para efeito do limite coletivo. Se na terceira tentativa de recolocar a bola em jogo, não tiver o botonista posto a bola em jogo, será revertida a cobrança em favor do adversário, lembrando-se que reversão de escanteio é tiro de meta e vice-versa e reversão de faltas diretas ou indiretas, quaisquer que sejam, inclusive penalidade máxima, é tiro livre indireto.

Art. 55. Se um jogador que tiver a posse de bola "furar" e o adversário também furar, o primeiro terá o complemento dos toques de seu limite coletivo, isto é, 12 (doze) ou 3 (três) toques menos os já dados, conforme o caso.

Art. 56. Havendo furada no último acionamento (12º ou 3º) ou no chute a gol em qualquer toque, será concedido tiro livre indireto a favor da equipe contrária, cobrado com a bola onde está, que poderá optar por cobrá-lo ou continuar a jogada normalmente.

Art. 57. Caso uma equipe tenha tido um chute a gol contra a sua meta, ficando com a posse de bola, e furar, o adversário recuperará o direito a 12 toques.

CAPÍTULO XIV
DA BOLA DE JOGO E LINHAS DEMARCATÓRIAS

Art. 58. Para efeito de definição de bola além das linhas limítrofes do campo de jogo, considerar-se-á apenas o ponto de apoio da bola, que será aquele determinado pela parte da bola em contato com a superfície da mesa; tal ponto de apoio deverá ultrapassar totalmente a linha em questão, não necessitando que toda a bola o faça. Lembre-se que toda linha faz parte da área que ela delimita e se a bola estiver apoiada sobre a linha, estará dentro desta área ou do campo de jogo, conforme o caso, salvo se houver saído de campo e retornado. O mesmo vale para os botões, ou seja, o fato de qualquer parte de um botão estar tocando uma referida linha faz com que o mesmo seja considerado como estando dentro da área que tal linha delimita.

Parágrafo Único. Para ser marcado gol, o ponto de apoio da bola ou a projeção vertical do mesmo deve ultrapassar totalmente a linha de gol.

CAPÍTULO XV
DO LATERAL

Art.59. Chama-se lateral à saída de bola do campo de jogo por qualquer uma das duas linhas laterais e será cobrado pelo botonista adversário da equipe que tocou a bola para fora por acionamento e/ou tendo a bola tocado por último em botão ou goleiro da mesma. Será, ainda, cobrado lateral contra a equipe executante de um lance qualquer em que a bola saia pela lateral e a posse de bola não mais pertença à mesma (chute a gol, último toque dos doze ou três...), independente de em que a bola tocou antes de sair.

Art. 60. A cobrança de lateral será feita sempre mediante o acionamento de um botão que impulsionará a bola. Ambos, botão e bola deverão estar fora de campo de jogo, sob pena de reversão da cobrança que, então, pertencerá à equipe contrária. A bola deve ser colocada para a cobrança na pista lateral, em qualquer ponto da projeção perpendicular à linha lateral, partindo do ponto por onde a bola saiu.

Art. 61. Apenas o botão encarregado da cobrança poderá ser movido de lugar. Se, contudo, a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança do lateral, houver botão ou botões, sejam companheiros ou adversários, poderão a critério do jogador que for cobrar o lateral, ser retirados até a distância de 8 cm, arrastando-se o botão ou botões em qualquer direção, podendo nesta trajetória arrastar botões que porventura se encontrem no caminho.

§ 1º. A bola, na cobrança de um lateral, só estará em jogo depois de adentrar o campo de jogo.

§ 2º. A equipe encarregada tem direito a três tentativas para repor a bola em jogo. Caso não consiga até a terceira, inclusive, será determinada reversão da cobrança em favor da equipe contrária. Cada tentativa significa um toque para a contagem coletiva.

§ 3º. A cobrança de lateral não pode ser um chute a gol.

CAPÍTULO XVI
DO TIRO DE META

Art. 62. Chama-se tiro de meta à reposição da bola em jogo tendo esta saído pela linha de fundo e cuja cobrança seja a favor da equipe que defende a parte do campo por onde a bola saiu, ou seja, tendo tocado por último em botão ou goleiro do time que ataca para esse lado do campo de jogo ou após lance em que a equipe atacante perca a posse de bola (chute a gol, último toque coletivo...), independente de em que tocou por último antes de sair.

Art. 63. O tiro de meta será cobrado pela equipe de direito com a bola colocada em qualquer parte dentro dos limites de sua pequena area. (~~no lado correspondente ao da saída da bola, sendo que se houver dúvida, um dos lados pode ser escolhido~~.) Toda bola sobre a linha da pequena área estará dentro dessa área, portanto, também em posição correta para cobrança. **(ALTERADO)**

Art. 64. Em toda cobrança de tiro de meta, a bola deverá deixar a área penal para entrar em jogo. Se não sair, terá o jogador mais duas tentativas de direito e caso também falhem, será determinado escanteio contra sua equipe, uma vez que reversão de tiro de meta é escanteio, cobrado do lado em que era cobrado o tiro de meta. Cada tentativa malograda valerá um toque para a contagem coletiva.

Art. 65. O tiro de meta poderá ser cobrado com um botão ou com o goleiro da equipe a quem couber a cobrança, mediante um só acionamento. Se a cobrança tiver sido feita com o goleiro, o técnico, após ter feito o único acionamento com o mesmo, poderá colocá-lo em qualquer parte de sua área penal, respeitadas as distâncias regulamentares para com os botões companheiros e adversários.

§ 1º. No caso de um botão, atacante ou defensor, estar posicionado dentro da área penal com distância inferior a 8 cm dos limites da pequena área, fica a critério do jogador que for cobrar o tiro de meta afastar o botão até a distância de 8 cm em qualquer direção, desde que não para além dos limites do campo ou dentro do gol. **(ACRESCIDO)**

Art. 66. Só haverá possibilidade de gol contra na cobrança de um tiro de meta se a bola tiver saído da área e retornado à mesma, adentrando a meta da equipe que a pôs em movimento.

Art. 67. As sucessivas tentativas de cobranças de tiro de meta com falhas poderão caracterizar "cera" e conseqüentemente o jogador será punido com falta técnica.

Art. 68. A cobrança de tiro de meta com a bola colocada fora da pequena área determinará reversão de cobrança e conseqüentemente, escanteio para a equipe contrária.

Art. 69. ~~Somente se o tiro de meta ocorrer após chute a gol efetuado de forma legal, contra a meta de onde será batido o tiro de meta, é que se fará a arrumação geral de botões e goleiros. Caso o toque que provocou o tiro de meta não tenha sido um chute a gol, a cobrança será feita movimentando-se apenas o goleiro ou o botão que irá repor a bola em jogo.~~ **(REVOGADO)**

CAPÍTULO XVII
DO ESCANTEIO

Art. 70. Chama-se escanteio, tiro de canto ou córner, a toda vez que a bola sair pela linha de fundo e cujo direito de reposição seja da equipe atacante, ou seja, a bola tocou por último em botão ou goleiro do time que defende esse lado do campo por onde a bola saiu (desde que não após chute a gol contra a meta em questão) ou após lance em que a equipe defensora perca a posse de bola (último toque coletivo...), independente de em que tocou por último antes de sair.

Art. 71. O escanteio, que é um tiro livre direto, será cobrado com a bola dentro do quarto de círculo do lado por onde tenha saído, sendo que se há dúvida quanto ao lado de saída da bola, pode-se escolher uma das duas áreas de córner, por um botão atacante obrigatoriamente posicionado fora de campo, sob pena de reversão, que no caso será tiro de meta a favor da equipe defensora.

§ 1º. A bola entrará em jogo depois de ter deixado o quarto de círculo em questão.

§ 2º. O insucesso de 3 (três) tentativas consecutivas de cobrança de um escanteio dará posse de bola à equipe adversária, que cobrará tiro de meta, sem arrumação geral de botões.

§ 3º. Como o escanteio é um tiro livre direto, o jogador que o cobrará tem o direito de chutar a gol, se assim o desejar, logicamente, avisando.

§ 4º. Eventuais botões, adversários ou não, que se encontrem a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança de um escanteio poderão ser afastados para tal distância, em qualquer direção, arrastando, inclusive, outros botões que por acaso estejam no caminho.

CAPÍTULO XVIII
DO CHUTE A GOL

Art. 72. Chama-se CHUTE A GOL ao acionamento feito com um botão contra a bola na tentativa de colocá-la dentro do gol adversário e conseqüentemente consignar um gol ou ponto a favor de quem acionou.

Art. 73. Qualquer chute a gol, para se caracterizar como tal, terá que ser precedido de um aviso oral feito pelo botonista atacante, como por exemplo: "a gol", "vai a gol", "pro gol", "vou chutar" ou simplesmente "vai", de modo que fique clara a intenção de chute a gol, além da indicação do botão que o executará. O único chute a gol que não necessita ser anunciado é o da penalidade máxima.

Art. 74. Toda comunicação de chute a gol deve ser feita com a bola parada e deve ser concluída antes de soar o alarme de final de fase. A solicitação simultânea ao soar do alarme ou após o mesmo não dará direito à execução do chute a gol. Caso o chute a gol ocorra após o término de uma das fases, o jogador executante pode esperar por condições adequadas para fazê-lo, não se limitando aos 5 (cinco) segundos

regulamentares.

Art. 75. O jogador terá direito ao chute a gol sempre que for sua a posse da bola e nas seguintes condições:

I - A bola deverá estar no campo de ataque. Bola na defesa ou sobre a linha central não darão condições de chute a gol ao time atacante; apenas a bola precisa estar no campo de ataque, enquanto o botão que efetuará o chute pode estar ou não;

II - o jogador deverá ter pelo menos 1 (um) toque ou acionamento ainda a efetuar, do seu limite

bola será colocada para a cobrança a cerca de 0,5 cm da linha central, no ponto mais próximo ao local onde ocorreu a infração, no campo de ataque da equipe beneficiada com o tiro livre direto. Se o botão atingido estiver fora do campo, em pista lateral ou de fundo, a cobrança será efetuada com a bola colocada sobre a linha lateral ou de fundo (exceto no caso de penalidade máxima anteriormente descrito), no ponto mais próximo de onde o botão foi atingido, desde que tais pistas sejam do campo de ataque do time do botão atingido. Se vários botões foram atingidos, ao jogador da equipe que sofreu a falta caberá optar pelo local da cobrança, conforme a posição dos componentes atingidos;

II - o botonista pegar ou tocar a bola com a mão, outra parte de seu corpo, suas vestes ou objetos como a batedeira, etc., estando a bola em jogo; entretanto, se o fato ocorreu após um chute a gol, a favor ou contra, em que o infrator mude a trajetória da bola que vem em direção a seu gol, já estará caracterizado gol e não tiro livre direto;

III - o jogador soprar a bolinha ou usar de qualquer outro recurso para que a mesma se desloque ou mude seu trajeto; aqui também, se o fato ocorreu após um chute a gol, vale a observação do item anterior. A falta deve ser cobrada com a bola na posição que se encontrava quando da ocorrência da irregularidade;

IV - o goleiro tocar na bola fora da área penal e dentro do campo de jogo, quer seja por acionamento seu ou pelo fato de em decorrência de um lance, a bola tocar numa parte do mesmo que esteja fora da área penal antes do acionamento que iniciou tal lance, por descuido ou negligência de seu jogador.

Art. 99. Nenhum tiro livre direto, cobrado como um chute a gol, poderá ser executado com o botão executante a distância inferior a 0,5 cm da bola, ou sobre/sob a mesma, como tão pouco será permitida a colocação da bola dentro do furo de um botão tipo "argola". Se, entretanto, o botonista preferir não chutar a gol, mas tão somente repor a bola em jogo como tiro indireto, nenhuma distância do botão para a bola precisa ser respeitada.

Art. 100. Caso ocorra uma infração cuja punição seja tiro livre direto, mas que tenha acontecido após uma saída com bola ao centro de campo sem que esta tenha saído do grande círculo, não será permitido chute direto contra o gol, sendo então cobrado tiro livre indireto de onde ocorreu a falta.

Art. 101. Em caso de tiro livre direto, o botonista atacante terá direito a afastar os botões seus e adversários que estiverem a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança, para essa distância, em qualquer direção. Nessa trajetória poderá arrastar, sem nenhum prejuízo, eventuais botões que estejam no trajeto.

Art. 102. Quando da cobrança de tiro livre direto em que um chute a gol é anunciado, o goleiro deverá ser obrigatoriamente colocado para defesa, dentro dos limites da pequena área, não sendo permitido que o mesmo permaneça, se assim estiver, fora da pequena área.

Art. 103. Em caso de tiro livre direto, cobrado como um chute a gol, o botonista beneficiado perde o direito à posse de bola após sua execução.

CAPÍTULO XXII
DO TIRO LIVRE INDIRETO

Art. 104. Chama-se tiro livre indireto a toda colocação de bola em jogo na qual não possa ocorrer um gol direto contra a meta adversária. Assim como o tiro de meta, poderá ser executado pelo goleiro, quando a cobrança ocorrer dentro dos limites da grande área.

§ 1º. Em caso de cobranças indiretas em geral, como por exemplo: tiro de meta, lateral, saída de jogo, faltas com cobranças indiretas, inclusive tiro livre direto em que o jogador prefira não chutar a gol, o botão utilizado para a cobrança não precisa respeitar a distância mínima de 0,5 cm da bola.

§ 2º. Para cobrança do tiro livre indireto, os botões e goleiro, adversários ou não, que estiverem a menos de 8 cm da bola colocada para a cobrança, poderão à vontade do jogador executante ser afastados até essa distância, em qualquer direção, podendo arrastar, sem nenhum prejuízo, eventuais botões que estejam no trajeto.

§ 3º. De um tiro livre indireto nunca poderá ocorrer um gol em um único toque a favor do jogador executante. Contudo, será validado todo e qualquer gol feito contra sua meta na execução de um tiro livre indireto, exceto em caso de lateral, quando será cobrado escanteio pelo adversário, independente de em que a bola tocou antes de entrar na meta, ou em caso de tiro de meta quando a bola não tiver entrado em jogo por não ter saído da grande área.

Art. 105. Toda infração que não for penalidade máxima ou tiro livre direto, será cobrada com tiro livre indireto, bem como as reposições de bola em jogo, exceção do escanteio, que pode ser cobrado como tiro livre direto, se assim desejar o botonista executante. São os seguintes os casos de tiro livre indireto, dentre outros:

I - Tiro de meta;

II - o lateral;

III - saídas de fase ou após gol, com bola no centro de campo;

IV - as faltas técnicas;

V - todas as reversões de reposições de bola em jogo, exceção feita à reversão de tiro de meta que é escanteio e esse pode ser um tiro livre direto;

VI - botão, antes de tocar a bola, atingir ou fizer com que outro botão de seu time, sem antes tocar a bola, atinja botão ou goleiro adversário, desde que o fato ocorra no campo de defesa do técnico beneficiado com a cobrança. Será cobrado do local onde ocorreu a infração. Se o botão atingido estiver fora do campo, em pista lateral ou de fundo, a cobrança será efetuada com a bola colocada sobre a linha lateral ou de fundo, no ponto mais próximo de onde o botão foi atingido, desde que tais pistas sejam do campo de defesa do time do botão atingido. Se vários botões foram atingidos, ao jogador da equipe que sofreu a falta caberá optar pelo local da cobrança, conforme a posição dos componentes atingidos;

VII - o botonista pegar ou tocar a bola com a mão, outra parte de seu corpo, suas vestes ou objetos como a batedeira, etc., estando a bola em jogo e no campo de ataque do infrator; a cobrança será feita onde ocorreu a irregularidade; entretanto, se o fato ocorreu após um chute a gol, em que o infrator mude a trajetória da bola que retorna em direção a seu próprio gol, já estará caracterizado gol e não tiro livre indireto;

VIII - o jogador soprar a bolinha ou usar de qualquer outro recurso para que a mesma se desloque ou mude seu trajeto, estando a bola em jogo e no campo de ataque do infrator; a cobrança será feita com a bola na posição que se encontrava quando da

ocorrência da irregularidade; a mesma observação do item anterior se aplica a este caso;

IX - qualquer acionamento com um botão, estando a bola em movimento, sendo cobrado de onde ocorreu o acionamento; da mesma forma, o botonista só poderá fazer o acionamento com o goleiro estando a bola parada, sendo marcado tiro livre indireto contra o jogador que tocar a bola com o goleiro, estando a mesma ainda em movimento, sendo cobrado de onde ocorreu o toque. Também é tiro livre indireto pedir a gol com a bola em movimento, devendo ser cobrado da posição aproximada em que se encontrava a bola quando do pedido indevido;

X - a não execução de chute a gol até a finalização do limite coletivo de toques (12 ou 3), sendo cobrado de onde a bola, que esteja em jogo, parou após o último toque;

XI - o toque excedente do limite coletivo de toques ou o quarto toque consecutivo com um mesmo botão, devendo ser cobrado de onde ocorreu o acionamento excedente; o mesmo vale para acionamentos indevidos ou excedentes do goleiro, sendo cobrado de onde ocorreu o toque na bola;

XII - se em um acionamento, sem que tenha antes tocado a bola, um botão vier a deslocar um botão ou goleiro de sua equipe e o botão ou goleiro deslocado tocar a bola, sendo a cobrança feita no local onde a bola foi tocada, exceto caso a bola entre no gol do jogador que ocasionou o lance, quando será consignado gol para o adversário, como em um gol contra qualquer. Se o toque do goleiro na bola ocorrer fora dos limites da grande área e dentro do campo de jogo, será tiro livre direto para o adversário, cobrado do local onde ocorreu o toque na bola;

XIII - no caso de um botão bater no alambrado após acionado ou ter sido impulsionado por outro botão do mesmo time ou do time adversário, desde que este botão adversário tenha atingido a bola antes, e na volta tocar a bola que esteja em jogo; a falta será cobrada contra a equipe do botonista que efetuou a jogada do local onde houve o toque na bola; o(s) botão(ões) que tocou(aram) o alambrado, deve(m) ficar a 0,5 cm do alambrado, o mais próximo possível do ponto em que tenha(m) batido, caso não seja "escalado" para executar o tiro indireto;

XIV - caso a bola venha a parar sobre um botão ou dentro do furo de botão tipo argola e o jogador acionar outro botão que não este ou, respeitado o limite coletivo de toques, além dos toques individuais do botão em questão, não consiga tirar a bola dali, ou ainda, se quando ocorreu o fato, o botão acabava de ter seu terceiro acionamento ou estava esgotado o limite coletivo, incluindo chute a gol efetuado por seu time; a falta será cobrada com a bola colocada sobre a mesa no local onde está ou na projeção vertical do local onde está; no caso do botão estar sobre a bola, este deve ser afastado, fazendo-se com que a bola fique colada ao botão, cuja posição original junto à mesa deve ser mantida, tendo a jogada prosseguimento normal, exceto se quando ocorreu o fato, o botão acabava de ter seu terceiro acionamento ou estava esgotado o limite coletivo ou após chute a gol realizado por sua equipe, quando o adversário terá direito a tiro livre indireto cobrado de onde se encontra a bola;

XV - se a bola, após um lance qualquer, ficar encostada em dois botões da mesma equipe, desde que ainda haja toques a executar por essa equipe, e o botonista acionar um botão diferente dos botões envolvidos; o mesmo vale para bola encostada simultaneamente em goleiro, desde que fora da pequena área e dentro dos limites da grande área, e botão do mesmo time, quando apenas um dos dois pode ser acionado no lance; em ambos os casos, a falta deve ser cobrada de onde ocorreu o acionamento indevido; a posse de bola, quando esta estiver encostada em 2 (dois) botões adversários entre si, caberá a quem tiver provocado a situação, isto é, tiver efetuado o último acionamento antes da bola parar naquela posição, caso ainda tenha toques (individuais e coletivos) a efetuar, só podendo acionar o botão envolvido, sob pena de tiro livre indireto

cobrado de onde ocorreu o acionamento indevido. Caso tal situação ocorra entre um goleiro e um botão adversários entre si, fora da pequena área e dentro da grande área, o mesmo se aplica, somente podendo ser acionado o goleiro ou o botão envolvido, conforme seja o caso;

XVI - o botão encarregado de uma reposição de bola em jogo, seja cobrança de lateral, tiro de meta, falta, saída no centro de campo, etc., ser acionado uma segunda vez sem que outro botão de sua equipe ou da equipe contrária, por acionamento, toque a bola; a infração será cobrada com a bola colocada no local em que ocorreu o acionamento indevido ou sobre o ponto da linha mais próximo do acionamento se ocorrido fora do campo de jogo;

XVII – cometer 2 (duas) furadas seguidas ou alternadas, com a bola entre 2 (dois) ou mais botões e/ou goleiro de uma mesma equipe, na mesma posse de bola (limite de 12 ou 3 toques), sem que o adversário tenha condições reais de atingi-la, o que caracteriza-se como "jogada fechada": inacessibilidade por todos os lados, tendo ou não botão adversário que no momento possa atingir a bola; a falta será cobrada de onde estiver a bola. Também nesse caso, o botonista não poderá acionar outro botão que não seja um dos envolvidos, sob pena de tiro livre indireto cobrado de onde ocorreu o acionamento indevido. Se o(s) botão(ões) no caso, não tiver(em) condição legal de acionamento, não tiver mais toques individuais e/ou coletivos, será determinado, também, tiro livre indireto contra sua equipe, cobrado de onde a bola está;

XVIII - quando efetuado um chute a gol, inclusive tiro livre direto e/ou penalidade máxima, e o lance não se configurar como tal, ou seja, a bola movida pelo botão encarregado do chute, não alcançar o gol, pelo menos a pequena área do goleiro que recebe o chute, ficando dentro do campo de jogo; o botonista defensor poderá optar por cobrar o tiro livre indireto, com a bola colocada no local em que ficou estacionada, ou dar seqüência normal à jogada; o mesmo vale em caso de "furada" na execução de um chute a gol, exceto nos tiros livres diretos (penalidade máxima inclusive), quando a bola, para entrar em jogo, deve ser movida um mínimo visível que seja, e se tal não acontecer após três tentativas, terá o jogador executante um tiro livre indireto contra, cobrado do local em que a bola estava para a execução da falta direta;

XIX - manifestar o desejo de chute a gol, desistir e não concretizá-lo; o mesmo vale em relação ao botão indicado para o chute; em ambos os casos, para a cobrança da falta, a bola ficará no local onde estava para a execução do chute a gol;

XX - quando ao acionar um botão, a batedeira vier a se quebrar ou escapar da mão do botonista e em virtude disso, o lance tiver alteração de sua seqüência normal, provocando qualquer prejuízo ao adversário; o mesmo vale para o caso de a palheta escapar da mão do botonista que não detém a posse de bola. Nos dois casos, se não houve intenção e não aconteceu alteração do lance, segue-se o jogo com os componentes recolocados em suas posições anteriores, exceto em caso de a batedeira tocar a bola, conforme descrição anterior. Quando do lance de chute a gol, se a batedeira vier a se quebrar e mesmo assim ocorrer o gol, o gol será considerado válido caso não tenha havido qualquer irregularidade; se houve irregularidade, como por exemplo: a ação do dedo do botonista atacante ou a ação de "empurrar" o botão em conseqüência da quebra da batedeira, o gol será anulado, sendo marcado tiro livre indireto para o adversário; nesses casos citados acima, o tiro livre indireto terá cobrança com a bola no local onde ocorreu a irregularidade;

XXI - quando um jogador ao acionar um botão, vier a tocá-lo, alterando ou parando a sua trajetória, sendo cobrado de onde ocorreu a irregularidade; se ao acionar um botão, o botonista, ao descer a palheta, vier a deslocar outro botão adversário ou próprio, com a mesma, não será considerado lance faltoso, mas sim normal, desde que

não tenha feito o referido deslocamento proposital ou acintosamente, quando será marcado tiro livre indireto cobrado de onde ocorreu o fato;

XXII - remover um ou mais botões seus ou adversários, que porventura lhe estejam atrapalhando o apoio à superfície da mesa, com sua mão, braço ou de outra forma, principalmente nos chutes a gol; a cobrança do tiro indireto será feita de onde ocorreu o fato; atente-se contudo que, não tendo havido propósito claro, não será considerado infração, devendo o botão ou botões serem recolocados em seus lugares originais; o fato ocorre com freqüência com braços ou mãos suadas, pelo que deve-se ter o cuidado de mantê-los secos, usando-se para isso uma toalha ou similar; entretanto, se o botão ou botões afastados pelo botonista, involuntariamente, interferirem na jogada de alguma forma, alterando o desenrolar da mesma, será considerado infração, com cobrança de tiro livre indireto, embora tenha acontecido involuntariamente, com a bola colocada no local da irregularidade;

XXIII - se após o terceiro acionamento a que tem direito o goleiro, a bola permanecer ou vier a ficar dentro dos limites da pequena área, sendo cobrado da linha frontal (paralela à linha de fundo) da pequena área, no ponto que representa a projeção vertical do local onde estacionou a bola; isso também vale caso a bola, após um lance legal, encontre-se dentro da pequena área de um jogador cujos toques coletivos estejam esgotados, inclusive após um chute a gol, acontecendo de a bola ficar dentro da pequena área do time que executou tal chute;

XXIV - quando um botonista ao acionar a bola com o goleiro fizer a mesma deslizar rolando sob ele ou empurrá-la, sendo cobrado de onde ocorreu o fato;

XXV - se um jogador remover a trave, incluindo os apetrechos de fixação, para executar um lance, sendo cobrado da posição em que se encontra a bola, esteja o infrator na defesa ou no ataque; atente-se nesse caso que a intenção deve ficar bem caracterizada;

XXVI - se o botonista mover seu goleiro sem que seja solicitado chute contra seu gol e sem que seja sua a posse de bola, exceto para removê-lo de posição irregular que tenha adquirido após um lance qualquer; a falta será cobrada de onde ocorreu o movimento indevido;

XXVII - se o botonista deslocar o goleiro por mais de uma vez, na mesma posse de bola, excetuando-se o deslocamento após toque na bola por acionamento, sendo cobrado da linha frontal da pequena área, no ponto mais próximo de onde se encontrava o goleiro antes do deslocamento excedente;

Art. 106. Em qualquer infração, seja em caso de tiro livre direto ou indireto, poderá o jogador beneficiado optar pela cobrança ou não, observando a "lei da vantagem", quando, tendo permanecido a bola dentro do campo de jogo, continuará jogando normalmente, tendo apenas os toques restantes (coletivos e individuais do botão) para a conclusão da jogada. A exceção para a "lei da vantagem" é a penalidade máxima, cuja cobrança é obrigatória. Sempre que ocorrer uma infração punível com tiro livre direto ou indireto e o jogador beneficiado, respectivamente, não queira ou não possa chutar a gol, terá direito a 12 (doze) toques (posse de bola normal).

Art. 107. Quando se fala em um botão atingir outro botão e/ou goleiro, adversários ou não, em qualquer circunstância, refere-se a tocar e mover um mínimo visível que seja, e não simplesmente encostar-se aos mesmos.

CAPÍTULO XXIII
DAS FALTAS TÉCNICAS

Art. 108. Chama-se falta técnica a toda infração cometida do ponto de vista disciplinar esportivo, quer seja insubordinação ao árbitro e/ou delegado ou autoridade presentes no local, reclamações de decisões do árbitro, atitudes antidesportivas, grosserias ou artimanhas.

Art. 109. Toda falta técnica será punida com tiro livre indireto contra a equipe do infrator ou até mesmo, exclusão da partida, dependendo da gravidade, não estando o infrator livre de outras punições impostas pela Organização do Evento ou por Entidades superiores. Em caso de tiro livre indireto, o momento e o local da cobrança são os seguintes:

I - Se a posse de bola no momento da falta técnica for do infrator, esteja ou não a bola em jogo, a cobrança será feita de imediato, no local que a bola estava no momento da infração ou no local onde iria ser reposta em jogo, com 12 toques para a equipe executante;

II - se a posse de bola for do adversário do jogador faltoso, a punição será feita no primeiro momento em que o infrator recuperar a posse de bola, sendo a cobrança feita no local em que estiver a bola ou no local onde iria ser reposta em jogo, com 12 toques para o botonista beneficiado;

Art. 110. Caso o jogador tenha uma penalidade máxima a seu favor e seja punido com uma falta técnica, o tiro livre indireto será executado no primeiro momento em que esse jogador tenha a posse de bola após a cobrança da penalidade.

Art. 111. Deverão ser punidos com falta técnica os seguintes casos, dentre outros:

I - Atitudes grosseiras contra o árbitro, adversário ou pessoas presentes ao recinto;

II - atitudes antidesportivas como falar palavrões, atirar objetos, atirar batedeira, atirar botões ou mesmo fazer gestos insinuantes;

III - reclamações quanto às decisões do árbitro;

IV - "cera", ou seja, uso dos tempos além dos estabelecidos ou provocar atrasos em reposições de bola ou continuidade de jogadas;

V - provocações ao adversário ou ao árbitro;

VI - comunicar-se com elementos alheios ao seu jogo, de modo que venha a receber informações quanto ao tempo ou andamento de outras partidas ou mesmo com o intuito de fazer comentários de seu jogo;

VII - uso de qualquer artifício para inteirar-se do tempo de jogo;

VIII - provocar qualquer incidente durante a partida com o intuito de atrapalhar o adversário ou tirar proveito do lance, como deixar cair objetos na mesa, tropeçar ou esbarrar na mesa ou nos seus suportes;

IX - recusar-se a limpar as mãos, braços, etc. que estejam prejudicando o andamento da partida e o bom estado da mesa;

X - insistência em manter as mãos na mesa ou encostar-se a ela sendo a posse de bola do adversário;

XI - fazer gestos ou ficar em movimento quando a posse de bola for do adversário;

XII - mover-se atrás da meta, colocar-se inadequadamente ou mesmo falar, de forma que atrapalhe o adversário quando de chute a gol contra si;

XIII - acionar os próprios botões quando não tem a posse de bola;

XIV - acionar botão ou goleiro adversário;

XVI - se ao arrumar ou jogar com o goleiro, um botonista, involuntariamente, esbarrar em um seu botão ou em botão do adversário, o botão deslocado involuntariamente deverá ser recolocado em seu lugar anterior. Se, contudo, o deslocamento for proposital, caracterizando uma afronta, o botonista será punido com falta técnica.

CAPÍTULO XXIV
DA "CERA"

Art. 112. Chama-se "cera" todo e qualquer artifício ou recurso que um jogador venha a efetuar com a intenção de fazer o tempo de jogo passar e conseqüentemente prejudicar o adversário, a fim de assegurar um resultado favorável a ele ou mesmo a terceiros. **É prática condenável e deverá sempre ser punida com falta técnica.**

Art. 113. Os meios de fazer "cera" são inúmeros e os mais usados são os seguintes:

I - O jogador, com a posse de bola, joga lentamente, excedendo assim os cinco segundos a que tem direito entre um acionamento e outro;

II - o jogador ao anunciar um chute a gol, demorar mais que 5 (cinco) segundos para executá-lo após ter sido o goleiro colocado para defesa;

III - o botonista demora mais que os 5 (cinco) segundos regulamentares ao posicionar seu goleiro para a defesa ou o coloca propositalmente em posição irregular;

IV - esconder, deixar cair, tirar da posição ou danificar qualquer das peças ou objetos de uso no jogo, como goleiros, batedeiras, botões, traves, bola, etc.;

V - desajustar a posição da mesa ou usar qualquer outro meio para que a mesa fique em condições não ideais de jogo;

VI - provocar qualquer incidente que venha a transtornar o andamento normal do jogo, acarretando perda de tempo;

VII - demorar-se para apanhar a bola na mesa ou caída no chão;

VIII - conversar durante a partida, seja com o adversário, árbitro ou pessoas alheias à mesa de jogo;

IX - as sucessivas tentativas de reposição de bola em jogo, com falhas, poderão caracterizar "cera" e conseqüentemente o jogador será punido com falta técnica.