



# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

## **CAMPEONATO BRASILEIRO DE CLUBES** **REGRA 12 TOQUES**

### *REGULAMENTO*

Art. 1 – SISTEMA DE DISPUTA .....	2
Art. 2 – INSCRIÇÃO DE ATLETAS .....	2
Art. 3 – PARTICIPAÇÕES DE ATLETAS/CLUBES .....	2
Art. 4 – OS JOGOS.....	3
Art. 5 - UNIFORMES.....	4
Art. 6 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE .....	4
Art. 7 – PRÊMIAÇÕES.....	5
Art. 8 – COMISSÃO TÉCNICA/DISCIPLINAR.....	5
Art. 9 – PROCEDIMENTOS GERAIS.....	6
Art. 10 – CASOS OMISSOS .....	7



# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

## **Art. 1 - SISTEMA DE DISPUTA**

As equipes participantes da competição de clubes, serão divididas em grupos através de sorteio dirigido dentro da possibilidade, para se evitar, na 1ª fase, a inclusão de clubes da mesma cidade no mesmo grupo, procurando, também, garantir o equilíbrio técnico entre os grupos, conforme tabela anexa.

**§1º** - A vitória de cada equipe, ao final da disputa das 4 (quatro) rodadas, valerá 3 (três) pontos, sendo que o empate valerá 1 (um) ponto, na tabela de classificação.

**§2º** - Durante o jogo, cada uma das 4 (quatro) partidas que compõem 1 (uma) rodada valerá 3 (pontos) pontos para a equipe, em caso de vitória, e 1 (um) ponto, no caso de empate; sendo que serão disputados 12 (doze) pontos por rodada, vencendo a equipe que somar o maior número de pontos na somatória geral das 4 rodadas.

## **FORMA DE DISPUTA: VIDE CARTA CONVITE**

## **Art. 2 - INSCRIÇÃO DE ATLETAS**

Cada equipe deverá inscrever, **no mínimo, 3 (três)** atletas.

A cada partida deverão ser relacionados apenas os **8 (oito)** atletas que devem compor a equipe na partida, não podendo ser alterados estes nomes após o início da rodada.

## **Art. 3 - PARTICIPAÇÕES DE ATLETAS/CLUBES**

3.1 - Todo e qualquer atleta poderá e deverá defender o clube ao qual estiver vinculado em sua respectiva federação, independente de categoria, não se admitindo em hipótese alguma, empréstimo de atletas de um clube para outro. Se o atleta tiver sido transferido regularmente, dentro de seu estado de um clube para outro, ele poderá defender o mesmo clube que estiver filiado no momento da competição, o mesmo se aplica para atletas transferidos de um estado para outro. Só poderão participar da competição atletas inscritos regularmente, no ano da disputa, no BID da modalidade 12 Toques.

3.1.1 - No caso de campeonatos simultâneos mais de uma categoria (adulto/master), somente é permitido ao atleta optar por um dos quadros de seu clube (no caso de adultos com idade insuficiente para master (48) o mesmo não poderá atuar), é permitido o atleta master optar por jogar o adulto, porém somente jogará por esta categoria em todo o evento, não sendo permitido atuar por 2 (duas) categorias.

3.2 - Após a realização do sorteio da partida, quando os atletas conhecerão seus adversários, não mais será permitida, por qualquer motivo que aconteça a substituição dos mesmos.



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

3.3 - O clube que se atrasar para uma partida, não estando com seus atletas junto às mesas de competição no horário determinado para o início da rodada, ou que esteja com um número insuficiente de atletas [menos que 3 (três) atletas], será punida e perderá a **PRIMEIRA RODADA** por 12 (doze) x 0 (zero), disputando as outras rodadas regularmente, caso na segunda rodada não esteja presente considerar-se-á o placar de 48 (quarenta e oito) x 0 (zero). Caso o clube esteja presente no início do jogo com 3 atletas inicia-se a rodada e a mesa em que não estiver o quarto atleta aplica-se o "WO" 3 (três) x 0 (zero).

### **Art. 4 - OS JOGOS**

4.1 No início de cada confronto, o respectivo CAPITÃO do clube mandante receberá 16 (dezesesseis) súmulas e os 3 (três) resumos gerais. Um será o documento oficial do confronto e os outros dois serão dos clubes participantes. Não será permitido o uso de bolinhas diferentes das oferecidas pela organização.

**§1º** - O clube que estiver ao lado esquerdo da tabela será designado como clube "mandante", conforme sorteio da tabela.

**§2º** - As posições (1 a 4) dos jogadores da equipe "mandante" serão escolhidas pela equipe. As posições dos jogadores da equipe "visitante" serão definidas por sorteio realizado entre as duas equipes. Neste momento as equipes deverão informar também os 4 atletas reservas que compõem a equipe, independentemente da posição em que irão entrar, se for o caso.

**§3º** - O clube "visitante" dará a saída na 1ª rodada, alternando-se as demais saídas até a 4ª rodada.

**§4º** - O clube "mandante" deverá iniciar o primeiro tempo das quatro rodadas do confronto colocando os seus quatro jogadores sempre do lado da mesa que estiver mais próximo da mesa de controle.

4.2 - Ao final de cada rodada, o capitão do clube mandante do confronto, deverá encaminhar as súmulas das 4 (quatro) partidas para a mesa de controle. Para a próxima rodada, as súmulas serão preenchidas pelo capitão, que as encaminhará para as mesas.

4.3 - O resumo geral deverá ser assinado pelos representantes e/ou capitães dos dois clubes, ao final do confronto.

4.4 - Ao final de cada confronto, o monitor deverá entregar à organização o resumo geral assinado.

4.5 - Os jogos não serão anunciados pela organização.



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

4.6 - É obrigação do atleta estar na mesa designada para o seu jogo no momento em que for declarado o início da rodada.

**§1º** - Este procedimento é obrigatório, mesmo em caso de WO (3x0)

4.7 - As rodadas serão comandadas e controladas pela organização.

**§1º** - Os intervalos entre as partidas serão de 5 minutos.

**§2º** - Para o início das partidas serão dados 2 (dois) avisos:

**§2.1** - O primeiro de 3 (três) minutos para início;

**§2.2** - O segundo de 1 (um) minuto para o início.

**§2.3** - Os intervalos entre os dois tempos de jogo serão de 2 (dois) minutos, com aviso de 1 (um) minuto para reinício do 2º tempo.

### **Art. 5 - UNIFORMES**

É obrigatório o uso de **uniformes exatamente iguais** por todos os atletas do mesmo clube.

**§1º** - Os calções, calças e/ou bermudas também deverão ser iguais para todos os atletas do clube.

**§2º** - É obrigatório o uso do uniforme do clube durante toda a disputa da competição e durante a premiação.

**§3º** - Não será permitido o uso de camisa/camiseta sem manga e chinelos.

**§4º** - Não será permitida a permanência de atletas ou visitantes, sem camisa, no local da competição.

### **Art. 6 - CRITÉRIOS DE DESEMPATE**

6.1 - Em caso de empate entre 2 (dois) ou mais clubes, os critérios de desempate serão, pela ordem:

Considerando-se o placar final dos confrontos:

#### **§1º - PRIMEIRA FASE**

**§1.1** - Pontos ganhos, conquistados na fase;

**§1.2** - Vitórias, conquistadas na fase;

**§1.3** - Saldo de pontos, conquistados na fase;

**§1.4** - Maior número pontos a favor, conquistados na fase;

**§1.5** - Confronto direto, somente entre 2 (duas) equipes;

**§1.6** - Sorteio.



# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

## **§2º - SEGUNDA FASE/GRUPOS E/OU ELIMINATÓRIAS**

**Eliminatórias:** Vantagem por Empate, o clube que tiver Maior número de Pontos Ganhos conquistados na somatória de todas as fases;

**§2.1** - Maior número de Pontos Ganhos conquistados na somatória de todas as fases;

**§2.2** - Maior número de Vitórias na somatória de todas as fases;

**§2.3** - Saldo de pontos na somatória de todas as fases;

**§2.4** - Maior número de pontos a favor conquistados na somatória de todas as fases;

**§2.5** - Confronto direto somente entre 2 (duas) equipes, considerando todas as fases;

**§2.6** - Sorteio

## **§3º - SEMIFINAIS E FINAIS/ELIMINATÓRIAS**

**§3.1** - Vantagem por Empate, o clube que tiver Maior número de Pontos Ganhos conquistados na somatória de todas as fases;

**§3.2** - Maior número de Vitórias na somatória de todas as fases;

**§3.3** - Saldo de pontos na somatória de todas as fases;

**§3.4** - Maior número de pontos a favor conquistados na somatória de todas as fases;

**§3.5** - Confronto direto somente entre 2 (duas) equipes, considerando todas as fases;

**§3.6** - Sorteio

## **Art. 7 - PRÊMIAÇÕES**

7.1 - Troféus para os clubes Campeão e Vice-Campeão de cada divisão (1ª e 2ª), e 8 medalhas para os atletas destes clubes.

Exclusivamente para a 3ª Divisão, a premiação será o troféu para o campeão. e 8 medalhas para os atletas destes clubes.

## **Art. 8 - COMISSÃO TÉCNICA/DISCIPLINAR**

8.1 – Antes do início da competição será formada uma Comissão, para dirimir qualquer dúvida ou julgar qualquer caso encaminhado para a Comissão Disciplinar.

**§1º** - Os representantes das Federações indicados para esta Comissão deverão trazer uma carta assinada pelo Presidente da sua Federação, quando não for o próprio, lhe dando poderes para exercer a função.



# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

## **Art. 9 - PROCEDIMENTOS GERAIS**

9.1 - Nenhuma equipe poderá ausentar-se do recinto de jogos sem prévia autorização do Representante Oficial da CBFM-12TOQUES sob pena de exclusão da competição.

9.2 - Qualquer ato de indisciplina ou solicitação de avaliação de alguma irregularidade pela Comissão Técnica/Disciplinar deverá ser informado à mesa de controle. A anotação deverá ser feita pelo representante da Federação devidamente designado para a função.

9.3 - **É totalmente proibido ingerir e/ou portar bebidas alcoólicas no recinto dos jogos.**

9.4 - Cada atleta é responsável por verificar se o seu equipamento de jogo está totalmente de acordo com os limites determinados pela Regra Oficial da modalidade 12 toques. Entenda-se equipamento de jogo os seguintes itens: Goleiros e botões.

9.5 - Todos os goleiros deverão estar aferidos com o selo da CBFM-12TOQUES. Goleiros não aferidos, não serão permitidos para a competição.

9.6 - Não será permitido o uso de relógios e/ou celulares ligados durante a competição por nenhum integrante dos clubes, assim como qualquer aparelho similar e/ou atitude que possa indicar a marcação de tempo aos atletas.

9.7 - Não serão permitidas ofensas ao adversário e mesa organizadora em hipótese alguma.

9.8 - Não será permitida qualquer forma de conduta antidesportiva por parte dos atletas participantes, e respectivas torcidas, durante o torneio, tais como: comemoração ostensiva de gols durante as partidas, danificação deliberada de material de jogo (da competição e do adversário), desrespeito às regras do jogo, passagem de informações sobre tempo de jogo e placares, entre outras.

9.9 - Não será permitida a utilização de qualquer tipo de consulta a pessoas estranhas a partida sobre fatos duvidosos ocorridos durante a mesma, seja esta consulta feita a alguém que esteja utilizando câmeras (filmagem ou fotos) ou não e que a solução do acontecido em jogo se atenha aos atletas e ao árbitro, quando houver.



## CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Fundada em 07 de setembro de 1992 – CNPJ 00.243.729/0001-99

---

9.10 - A parte disciplinar da competição será regido pelo Código Disciplinar Vigente.

***PARAGRAFO ÚNICO – Qualquer item infringido neste regulamento observará em não participação do atleta em uma próxima edição do torneio, sendo imediatamente excluído da competição corrente.***

### ***Art. 10 - CASOS OMISSOS***

Os casos omissos ou duvidosos serão julgados de imediato pela Comissão Técnica/Disciplinar.

Vinícius De Simoni  
Diretor Técnico CBFM-12 Toques

DE ACORDO  
Rogério Nunes Luiz (Rogerinho)  
Diretor | CBFM-12 Toques