

REGRAS OFICIAIS DO FUTEBOL DE MESA

Modalidade 3 Toques



Edição 2024

APRESENTAÇÃO

Você tem em mãos as REGRAS OFICIAIS DO FUTEBOL DE MESA – Modalidade 3 Toques, elaboradas a partir de um trabalho começado em 1978, no Rio de Janeiro, quando vários clubes se reuniram para estudar as regras existentes e confeccionar uma que atendesse a todas as exigências.

Após a fundação da primeira Associação de âmbito nacional, a cada Congresso Técnico, em Assembleia Geral, entidades filiadas à CBFM – 3 Toques sugeriram mudanças visando aperfeiçoá-la.

Um modelo de trabalho feito com muita dedicação, que faz do Futebol de Mesa um esporte e não um simples passatempo.

AS REGRAS OFICIAIS DO FUTEBOL DE MESA é o livro completo para consulta a qualquer momento. Além da regra, contém informações básicas sobre o esporte, a história do surgimento da modalidade e a assinatura do mais organizado programa desta modalidade, o da CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA.

SUMÁRIO

REGRAS ARTIGOS	PÁGINA
A MODALIDADE TRÊS TOQUES	
Como Surgiu	4
Fundação da Primeira Associação de Âmbito Nacional	7
A EVOLUÇÃO DO FUTEBOL DE MESA	8
ATUAL DIRETORIA DA CBFM-3 Toques COMISSÃO DE REGRAS	9
ELEMENTOS E ORGANIZAÇÃO DO FUTEBOL DE MESA	10
I – O CAMPO DE JOGO	13
II – A BOLA	15
III – OS JOGADORES	17
IV – COLOCAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO DOS JOGADORES	19
Lance Jogada Jogada em Branco	19
Bloqueio Passe	20
Jogadores – Distâncias Remoções Posicionamentos	21
Jogadores – Acidente de jogo Número mínimo	23
Goleiro – Atuação Posicionamento Posse Lance	24
Goleiro – Sobrepasso Movimentação Indevida	27
Deslocamento faltoso – Da Bola Do Jogador	27
V – ÁRBITROS	29
VI – FISCAIS DE LINHA	33
VII – DURAÇÃO DA PARTIDA	34
VIII – O INÍCIO DA PARTIDA	36
IX – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	38
X – MARCAÇÃO DE GOL	39
XI – IMPEDIMENTO	41
XII – INFRAÇÕES	42
XIII – TIRO LIVRE	46
XIV – PÊNALTI	49
XV – ARREMESSO LATERAL	50
XVI – TIRO DE META	52
XVII – ESCANTEIO	54

A MODALIDADE TRÊS TOQUES

- COMO SURTIU -

A ideia de se criar uma regra que fosse a simbiose de todas as existentes no Brasil, começou a se concretizar na noite de 21 de julho de 1978, no Rio de Janeiro, durante as finais de um torneio realizado na sede do Rio Futebol de Mesa. Estavam presentes alguns dirigentes da Rio, entre eles Jayme Leal Cruz e João Paulo Mury, e Jorge Sadyl Savaget, dirigente da Associação Carioca de Futebol de Botão ACFB. Os três conversavam sobre o futuro do futebol de mesa e como seria interessante criar meios de organizar todos os praticantes do Rio de Janeiro numa só entidade.



Partiram de imediato ao trabalho, entrando em contato com todas as associações conhecidas. A ideia foi muito bem recebida por João Ignácio Müller, presidente da Associação Ipanemense que, por sua vez, apresentou ao grupo Geraldo Oliveira, grande entusiasta e presidente da Júlio de Castilhos. Odovaldo Dias, diretor da Rio, apresentou Avelino Farias, dirigente do G. E. XIV de Dezembro, e partiram para o Vasco da Gama, onde foram assistir a um torneio infanto-juvenil. No contato com seus dirigentes, foi proposta a criação de um departamento de futebol de mesa em São Januário. Mury, Jayme Leal e Odovaldo tomaram as devidas providências e levaram uma mesa de tamanho oficial para o clube cruzmaltino. José Ricardo Lage se propôs a dirigir o departamento.

A ideia da criação da Federação era cada vez mais forte e em 17 de outubro de 1978 era fundada a Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro - FEFUMERJ.

Como não poderia deixar de ser, com a fundação da Federação, surgiu o primeiro e grande problema a resolver: qual seria a regra oficial adotada pelas entidades, se todos os presentes jogavam com regras diferentes? Resolveu-se formar uma comissão composta de um representante de cada clube fundador, que trabalharia com o propósito de elaborar uma regra que atendesse a todas as tendências ali reunidas. Fizeram parte desta comissão: João Ignácio Müller, Tued Malta, Roberto Neves da Rocha, Jorge Sadyl Savaget, José Ricardo Lage, Avelino Farias e João Paulo Mury. Foi feito um acordo para desarmar os espíritos e para que cada um dos membros procurasse entender os princípios dos outros, pois era evidente, todos achavam que jogavam na melhor regra. A diversificação era grande: o Vasco da Gama e a XIV de Dezembro jogavam no chamado "leva-leva"; a Júlio de Castilhos nos "três toques por botão"; a Ipanemense, na regra do bloqueio; a Rio e a ACFB, na de um só toque por técnico, sendo permitido mais um toque, se o técnico conseguisse o passe.

O trabalho começou e aconteceram vários torneios nas diferentes regras, patrocinados pela Federação, para uma adaptação de todos. No início de 1979, a comissão passou a ter a valiosa colaboração de Hélio Nogueira, vencedor de diversos torneios na regra de um toque, com disco.

No intuito de chegar ao equilíbrio, reuniões se sucederam, torneios interclubes foram efetuados e, finalmente, após dez meses, chegou-se ao esboço da regra e foi marcado o primeiro Campeonato Estadual.

Logo depois, em Brasília, Márcio Da Rós levou para o Departamento de Futebol de Mesa do CEUB e entregou a Sérgio Netto, uma reportagem do Jornal dos Sports, com João Paulo Mury, presidente da FEFUMERJ.

Novos horizontes começavam a surgir. As correspondências e os telefonemas foram aparecendo pouco a pouco. Receberam bolas, botões e as regras que estavam sendo jogadas no Rio de Janeiro.

Ao pessoal do CEUB se juntaram João Resende e José Ricardo Almeida, botonistas da UDF. Não demorou para ser marcado o Torneio Rio-Brasília, nos dias 1, 2 e 3 de novembro de 1979, em Brasília, período em que também aconteceu a fundação da Federação Brasiliense de Futebol de Mesa. Com a criação da Federação, conseguiu-se acabar com um antigo problema: a regra utilizada. No CEUB jogava-se no "leva-leva" e na UDF na regra baiana, um toque. A Federação uniformizou a regra de tal forma que conseguiu atender às necessidades de todos os praticantes.

A assistência ao encontro entre cariocas e brasilienses foi muito grande e dela faziam parte alguns interessados em criarem os seus clubes, já utilizando as novas regras, tais como Gaspar Vianna (Telestar), Paulo Sérgio Nader (Serrano) e o renascimento da Associação de Futebol de Mesa de Brasília, de Walter Morgado.

Os técnicos participantes do Torneio Rio-Brasília verificaram a necessidade de ser criada uma organização a nível nacional, que padronizasse os diversos tipos de regras. A ideia de se estabelecer uma Confederação Brasileira foi pela primeira vez discutida durante a competição na Capital Federal. Naquela ocasião, ficou decidido que seria redigida uma regra única para ser seguida pelos representantes das duas Unidades Federadas.

Em 31 de janeiro de 1980, durante o Congresso Técnico do I Campeonato Brasileiro Individual, realizado no Rio de Janeiro, representantes dos Estados do Amazonas, Distrito Federal, Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo criaram a Confederação Brasileira de Futebol de Mesa, primeira entidade desportiva nacional a tratar dos interesses do futebol de mesa praticado com bola de feltro. Foi eleito para presidir a entidade, João Paulo Mury, com larga experiência à frente de uma atuante e organizada federação de futebol de mesa, a do Rio de Janeiro. Os demais integrantes da primeira diretoria foram: Vice-Presidentes Regionais: Hélio Nogueira (Rio de Janeiro) e Sérgio Netto (Brasília); Diretor Técnico e Diretor de Relações Públicas: José Ricardo Almeida (Brasília); Secretário: Orlando Campos Jr. (Rio de Janeiro); Delegados Regionais: Josué Gouvêa (Minas Gerais) e José Carlos Mattos de Castro (Amazonas) e Assessor Jurídico: Gaspar Vianna (Brasília).

Na mesma oportunidade, os representantes trabalharam naquilo que seria o esboço das regras oficiais e dos estatutos especiais para o futebol de mesa. Era constituída por 17 capítulos, divididos em 138 artigos.

Retornando ao Amazonas, José Carlos Mattos de Castro e seu amigo João Martins de Paula fundaram, em 21 de setembro de 1980, a Associação Galaxia Petlem, responsável pela padronização das muitas regras do futebol de botões em Manaus. Era o terceiro Estado a adotar a regra de três toques.

A definitiva padronização das regras aconteceu com a realização, em Brasília, de 5 a 8 de fevereiro de 1981, do I Campeonato Brasileiro Interclubes de Futebol de Mesa. No 2º Congresso Técnico, em 5 de fevereiro de 1981, as regras sofreram as primeiras alterações. Dentre outros, esteve presente ao certame Galba Novaes, que levou suas expectativas para Belo Horizonte.

A regra de três toques continuava sua expansão, chegando a Minas Gerais, também alcançando outro grande centro do futebol de mesa brasileiro. Uma delegação formada por João Paulo Mury e Orlando Campos Junior, do Rio de Janeiro, e Sérgio Netto, José Ricardo Almeida e Irapuan Padilha, de Brasília, compareceu a Juiz de Fora, no início do mês de junho de 1981, com a finalidade de demonstrar a prática do futebol de mesa confederado. Os contatos na Manchester mineira foram Arany e Gilson Nogueira de Almeida.

Ainda na gestão de João Paulo Mury, mais precisamente no mês de junho de 1982, foram impressos os primeiros exemplares das Regras Oficiais do Futebol de Mesa. O livro tinha a capa desenhada por Ricardo Rocha, ilustrações de Sérgio Netto e Jorge Savaget e a redação de Gaspar Vianna. O grupo de pessoas interessadas em aprimorar a regra passou a contar, a partir desse ano, com a importante presença de Benjamin Abaliac, de Belo Horizonte.

Por ser uma preocupação constante a busca do aperfeiçoamento das regras oficiais é que a Confederação Brasileira de Futebol de Mesa criou, durante o III Campeonato Brasileiro Interclubes, de 12 a 16 de janeiro de 1983, em Juiz de Fora, o TRINAR - Tribunal Nacional de Regras, composto por 15 membros, a saber: João Paulo Mury, Jorge Savaget, José Pires Neto, Roberto Neves da Rocha e Tued Malta, do Rio de Janeiro, Álvaro Sampaio, Gaspar Vianna, José Ricardo Almeida e Sérgio Netto, de Brasília, Benjamin Abaliac, de Belo Horizonte, Gilson Nogueira, de Juiz de Fora, Florival Nucci, de São José dos Campos (SP), José Carlos Mattos, de Manaus (AM), Valter Silva, de Florianópolis (SC), e Paulo Freitas, de Santo Antônio da Platina (PR). Decidiu-se que as alterações somente aconteceriam nos anos pares; nos ímpares, seriam recebidas sugestões dos clubes e colocadas para apreciação.

As primeiras alterações sob o crivo do TRINAR aconteceram em 10 de abril de 1984, em Brasília.

Em reunião de 24 de maio de 1986, em Juiz de Fora, aconteceu a extinção do TRINAR e a criação do Conselho Nacional de Regras (que vigora até os dias de hoje), composto por três membros: Benjamin Abaliac (Belo Horizonte-MG), João Paulo Mury (Rio de Janeiro-RJ) e José Ricardo Almeida (Brasília-DF).

Novas mudanças nas regras foram aprovadas em 16 de abril de 1987, no Rio de Janeiro.

Uma grande vitória foi conseguida no final de 1988. A Resolução nº 14, de 29 de dezembro de 1988, do Conselho Nacional de Desportos, reconhecia o futebol de mesa como modalidade esportiva e a regra de três toques como sendo uma das três mais praticadas no Brasil, juntamente com a baiana e a paulista.

Em 1989, o Conselho Nacional de Regras sofreu uma alteração: a exclusão de João Paulo Mury, por motivo de seu afastamento para cuidar de afazeres particulares, e o aumento de membros titulares de três para cinco. Assim, juntaram-se aos antigos titulares, Benjamin Abaliac e José Ricardo Almeida, Álvaro Sampaio (Brasília-DF), José Fontoura Dutra Jr. (Tubarão-SC) e Márcio Henrique Lopes Reis (Juiz de Fora-MG). Essa equipe, que sofreu uma pequena alteração, a entrada de Astyages Brasil no lugar de José Fontoura Dutra Jr., integrou o Conselho por um longo período.

A CBFM — Modalidade Três Toques está sempre estudando maneiras para que o jogo ganhe dinamismo, facilite a atuação do árbitro e, também, fique mais fácil para ser aprendido pelos iniciantes.

TEXTO: José Ricardo Caldas e Almeida

A MODALIDADE TRÊS TOQUES

- FUNDAÇÃO DA PRIMEIRA ASSOCIAÇÃO DE CLUBES -

A primeira associação de âmbito nacional foi fundada em 31 de janeiro de 1980, quando da realização do I CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL DE MESA, no Rio de Janeiro (RJ). Testemunharam a sua fundação:



Pelo Amazonas:

Associação Galaxia Jocar de Futebol de Mesa



Por Brasília:

Associação de Futebol de Mesa de Brasília
Associação Recreativa e Desportiva Telestar
Clube de Botões do Ceub
UDF Futebol de Mesa



Pelo Rio de Janeiro:

Associação Carioca de Futebol de Botões - ACFB
Associação Grajauense de Futebol de Mesa
Rio Futebol de Mesa
Tijucana Futebol de Mesa

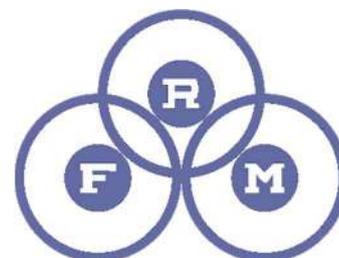


Por São Paulo:

Pop's Clube de Santos

Personalidades Especialmente Convidadas:

Geraldo Cardoso Décourt (SP)
Jalmires Granja (RJ)



A EVOLUÇÃO DO FUTEBOL DE MESA

Não há literatura específica nem documentos históricos e, tampouco é possível precisar em que época teria sido iniciada a prática do futebol de mesa, o que certamente aconteceu após a introdução do futebol no Brasil, por Charles Miller, em 1894.

Não sabemos em que local e data foi disputada a primeira partida, quantos botões foram utilizados, de que tamanho era a mesa, de que formato era a bola, nem o tipo de regra utilizada.

Não seria errado supor que o jogo de botões, atualmente transformado e regulamentado nacionalmente no esporte FUTEBOL DE MESA, originou-se no dia em que um garoto qualquer, por não poder jogar futebol na rua, resolveu improvisar uma atividade e transformar os botões das roupas de seus pais em grandes craques e, para isso, numa mesa fez os contornos de um campo, juntou um par de balizas, dez botões de cada lado e dois paralelogramos que serviriam de goleiros, e decidiu reconstituir uma partida de futebol. Estava, assim, inventada mais uma modalidade esportiva.

Contudo, o que parece quase certo, tomando-se por base os escassos arquivos particulares existentes na época, velhas publicações e até mesmo a memória de alguns abnegados, é que a origem de tão atraente esporte data do começo deste século, embora somente na década de 20 é que ele tenha começado a sair de seu anonimato, a ganhar maior difusão entre nós.

O registro mais antigo que conhecemos sobre o futebol de mesa consta do livro “Campos Sales, 118 – A História do América”, de Orlando Cunha e Fernando Valle, publicado em 1972. Lá, nas páginas 93 e 94, está escrito: “Em 1917, a principal preocupação dos mentores rubros foi intensificar a vida interna do clube, buscando a presença mais frequente dos sócios e adeptos, quer em suas atividades esportivas, quer nas sociais”. E continua: “Outra seção organizada, essa a 22 de agosto, foi a de futebol de mesa, que outra coisa não era senão o apreciadíssimo “jogo de botões”, responsável por tantas horas de deleite na infância de todos nós”.

Ainda em 1928, Geraldo Cardoso Décourt lançou o nome título FUTEBOL CELOTEX, devido ao material (chapas para forros e paredes, uma espécie de aglomerado feito das fibras do bagaço da cana de açúcar) fabricado pela The Celotex Company, de Chicago (EUA), representada no Brasil pela International Machinery Company, onde trabalhou no Rio de Janeiro.

O passo decisivo para um maior reconhecimento do futebol celotex foi dado ainda em 1930. Decorridos dois anos da fundação da Liga de Amadores do Football Celotex, Geraldo Decourt mandou imprimir na cidade do Rio de Janeiro, 1.000 exemplares das "Regras Officiaes do Football Celotex", depois de intenso trabalho de pesquisas e estudos, principalmente nos anos de 1928 e 1929.

Estas regras, criadas pela necessidade de evitar desnecessárias brigas, terminaram por firmar um conjunto de normas que disciplinassem a sua prática e foram aceitas pela quase totalidade dos praticantes.

Pouco a pouco, o novo esporte começou a ganhar corpo, espalhando-se por todo o País, devido a divulgação simultânea em vários jornais do Rio de Janeiro e São Paulo, despertando interesse pelo Brasil afora.

Após este acontecimento, o futebol de mesa alcançou um desenvolvimento surpreendente. Hoje em dia, organizam-se campeonatos brasileiros interclubes e individuais, promovem-se torneios interestaduais, competições regionais etc.

A divulgação é ampla nas diversas redes sociais, há apoio de empresas e órgãos públicos, a divulgação é feita quase que diariamente na mídia escrita e falada.

VAMOS CONTINUAR CRESCENDO E CONTAMOS COM VOCÊ!

ATUAL DIRETORIA DA CBFM-3 Toques

Vice-Presidente

Marcos Damázio Gaspar Gomes (empossado em 21.09.2020)

Diretor de Comunicação

Paulo Roberto de Freitas Souza

Diretor Financeiro

Luciano Rosas Jacinto

Diretor Jurídico

Marcus Motta Monteiro de Carvalho

Diretor Técnico

Ricardo Machado da Silva

COMISSÃO DE REGRAS

Presidente: Paulo Sérgio de Santana e Caruso

Vice-Presidente: Marcus Motta Monteiro de Carvalho

Secretário: Alcides Figueira Filho

Relator: José Ricardo Caldas e Almeida

Suplentes: José Pires Neto e Vander de Jesus Felipe

Projeto Gráfico:



ELEMENTOS E ORGANIZAÇÃO DO FUTEBOL DE MESA

- CONCEITOS -

FUTEBOL DE MESA

É uma modalidade esportiva, de caráter individual, praticada por duas pessoas, que procuram desenvolver sobre uma mesa um jogo que busque a similaridade possível com o futebol de campo.

TIME

É o conjunto de 11 (onze) peças, cada qual considerada um jogador, que pretende representar uma equipe de futebol. O time deverá ter designação própria, preferencialmente original e em hipótese alguma pejorativa.

TÉCNICO

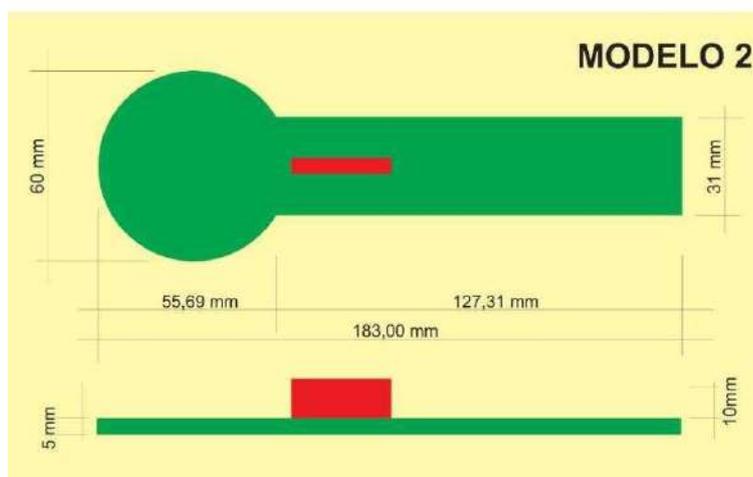
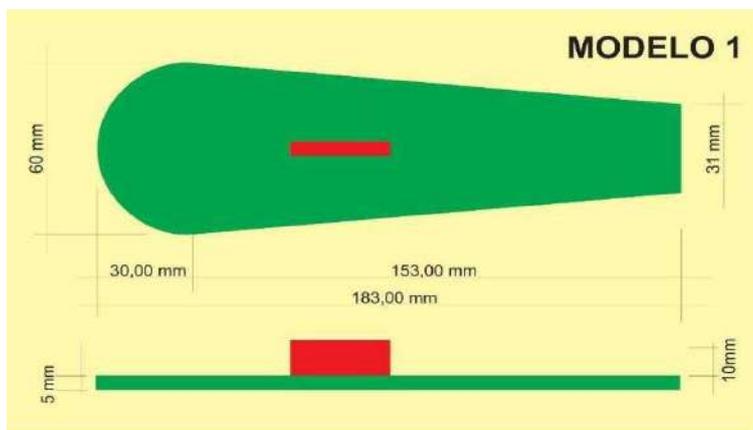
É a pessoa física que executa o deslocamento dos jogadores em campo, de acordo com as regras estabelecidas e dispositivos descritos no presente livro.

PALHETA

É o dispositivo usado pelo técnico para movimentar os jogadores de linha. A palheta pode ter qualquer formato, a critério do técnico que utiliza. A forma mais comum é a de disco, não havendo restrição quanto ao tipo de material utilizado.

PALMÔMETRO

É uma régua padrão, utilizada para estabelecer critérios de ordem na colocação e no remanejamento dos jogadores em campo, além de outras disposições previstas na presente regra.



SÚMULA

É o documento utilizado para registrar todas as ocorrências do jogo. Nela deverão estar contidas todas as informações pertinentes ao jogo.

Em campeonatos de curta duração, com elevado número de participantes, será permitido à entidade promotora confeccionar uma súmula mais reduzida, objetivando ganhar tempo no cumprimento das rodadas.

COMPETIÇÃO :				DATA:							
RODADA:				MESA:							
CLUBE				X				CLUBE			
TÉCNICO				X				TÉCNICO			
GOLS										GOLS	
TÉCNICAS										TÉCNICAS	
EXPULSÕES:				EXPULSÕES:							
ASS.				ASS.							
ÁRBITRO:											

APONTADOR

É a pessoa designada para registrar em súmula todas as ocorrências do jogo. Caberá também ao apontador colher as assinaturas previstas e controlar o tempo regulamentar de jogo.

MESA COORDENADORA

É o grupo de pessoas designado para organizar o desenvolvimento dos jogos, responsabilizando-se pelo cumprimento das rodadas programadas, pelo controle dos árbitros, fiscais de linha e apontadores, e pela providência dos materiais e acessórios para a realização dos jogos. Caberá também à Mesa Coordenadora zelar pela disciplina e pela ordem no recinto dos jogos.

CÓDIGO DISCIPLINAR

Conjunto de normas de caráter imperativo e geral, associadas à prática da Modalidade Bola 3 Toques, que possui por objetivo estimular o desenvolvimento das competições promovidas pela CBFM em ambiente de confraternização, entretenimento e respeito mútuo entre seus associados.



COMISSÃO DISCIPLINAR TEMPORÁRIA – CDT

Agrupamento de atletas vinculados à CBFM responsável por processar e julgar as infrações disciplinares, ainda que praticadas fora da praça de disputa de jogos, ocorridas durante o período das competições organizadas ou chanceladas pela Vice-Presidência da CBFM – Modalidade Bola 3 Toques, as hipóteses em que ocorra erro de direito, caso não devam ser dirimidas no decorrer da partida, bem como aplicar as sanções previstas por violação ao regulamento das competições.

COMISSÃO DE JUSTIÇA DESPORTIVA – CJD

Agrupamento de atletas vinculados à CBFM responsável por processar e julgar os casos de descumprimento de resoluções ou atos normativos emanados da Vice-Presidência da CBFM – Modalidade Bola 3 Toques, bem como de decisões ou deliberações da CDT, as infrações ocorridas dentro ou fora do âmbito das competições organizadas ou chanceladas pela CBFM – Modalidade Bola 3 Toques, por fato ligado ao esporte ou circunstâncias que digam respeito ou estejam ligadas à modalidade, praticadas contra a Confederação, Federações filiadas, Clubes ou Atletas, as ausências e abandonos de atletas ocorridos nas competições e os recursos a ela submetidos.

CLUBE

É a entidade básica da organização nacional do Futebol de Mesa, e constitui-se no seu centro de prática e aprendizagem. O clube pode ser uma entidade jurídica independente ou vinculada a um clube esportivo ou recreativo juridicamente constituído. Sua organização deverá conduzir-se pelas diretrizes da Lei nº 9.615, de 24/03/1998, conhecida como Lei Pelé.

FEDERAÇÃO

É o órgão de direção do Futebol de Mesa em cada uma das unidades territoriais do país, definida pelos seus atos constitutivos e sob a regência da Lei nº 9.615, de 24/03/1998.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA – Modalidade Bola 3 Toques

É a entidade nacional de direção do Futebol de Mesa brasileiro, integrante do Sistema Brasileiro de Desporto, organizada conforme seus atos constitutivos e de acordo com o que dispõe a Lei nº 9.615, de 24/03/1998, sendo a Vice-Presidência da Modalidade Bola 3 Toques a responsável pela condução da modalidade.

A Vice-Presidência da Modalidade Bola 3 Toques engloba as Federações estaduais no que tange à referida modalidade, que, por sua vez, congregam os Clubes e Atletas a elas filiadas. Congregam também as Ligas juridicamente constituídas ao amparo da Lei nº 9.615, de 24/03/1998.

REGRA I

- O CAMPO DE JOGO -

Art. 1º - DEFINIÇÃO

Constitui o campo de jogo a superfície plana e lisa de madeira, delimitada por uma área retangular, com demarcações semelhantes às de um campo de futebol. O campo deve ter em torno de si, por fora das linhas demarcatórias, a uma distância mínima de 80 mm, e máxima de 120 mm, um sarrafo de proteção que evite a queda dos jogadores (altura mínima de 10 mm e máxima de 15 mm). Os anteparos também podem ser constituídos por redes externas, suspensas por grampos fixados nos cantos da mesa e elásticos ligando as extremidades e presas no fundo da tábua.

Art. 2º - DIMENSÕES

O campo é retangular, com as seguintes dimensões:

COMPRIMENTO	2.000 mm
LARGURA	1.400 mm

Art. 3º - DEMARCAÇÕES INTERNAS

As demarcações internas do campo de jogo devem ser feitas com linhas bem visíveis, de largura não superior a dois milímetros. Cada setor do campo deve obedecer às seguintes medidas:

GRANDE ÁREA

820 mm x 330 mm

PEQUENA ÁREA

380 mm x 110 mm

MARCA PENAL

Distante 220 mm da linha de gol e diâmetro de 10 mm

MEIA-LUA

Arco com raio de 183 mm, com centro na marca penal

QUADRANTE DO CORNER

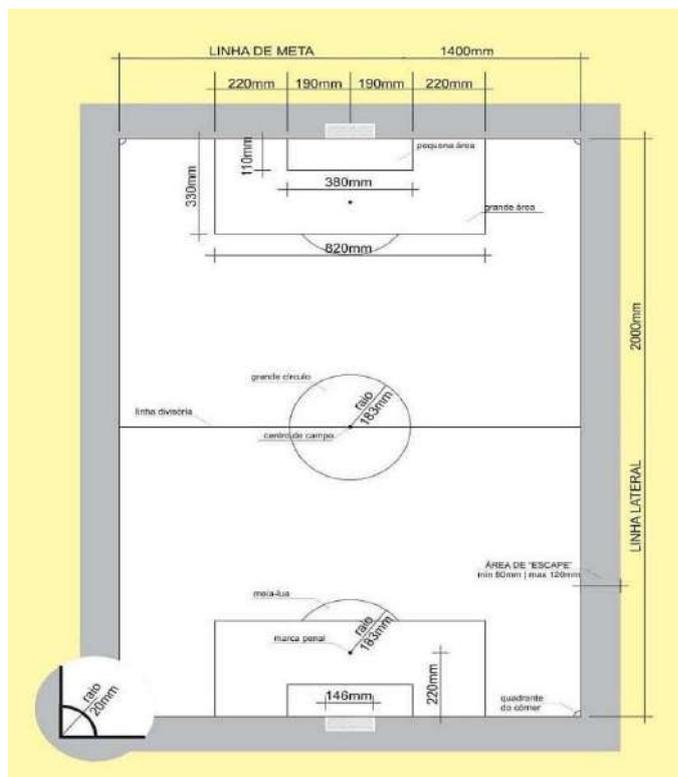
Arco com raio de 20 mm, com centro na junção das linhas lateral e de escanteio

GRANDE CÍRCULO

Raio de 183 mm

CENTRO DE CAMPO

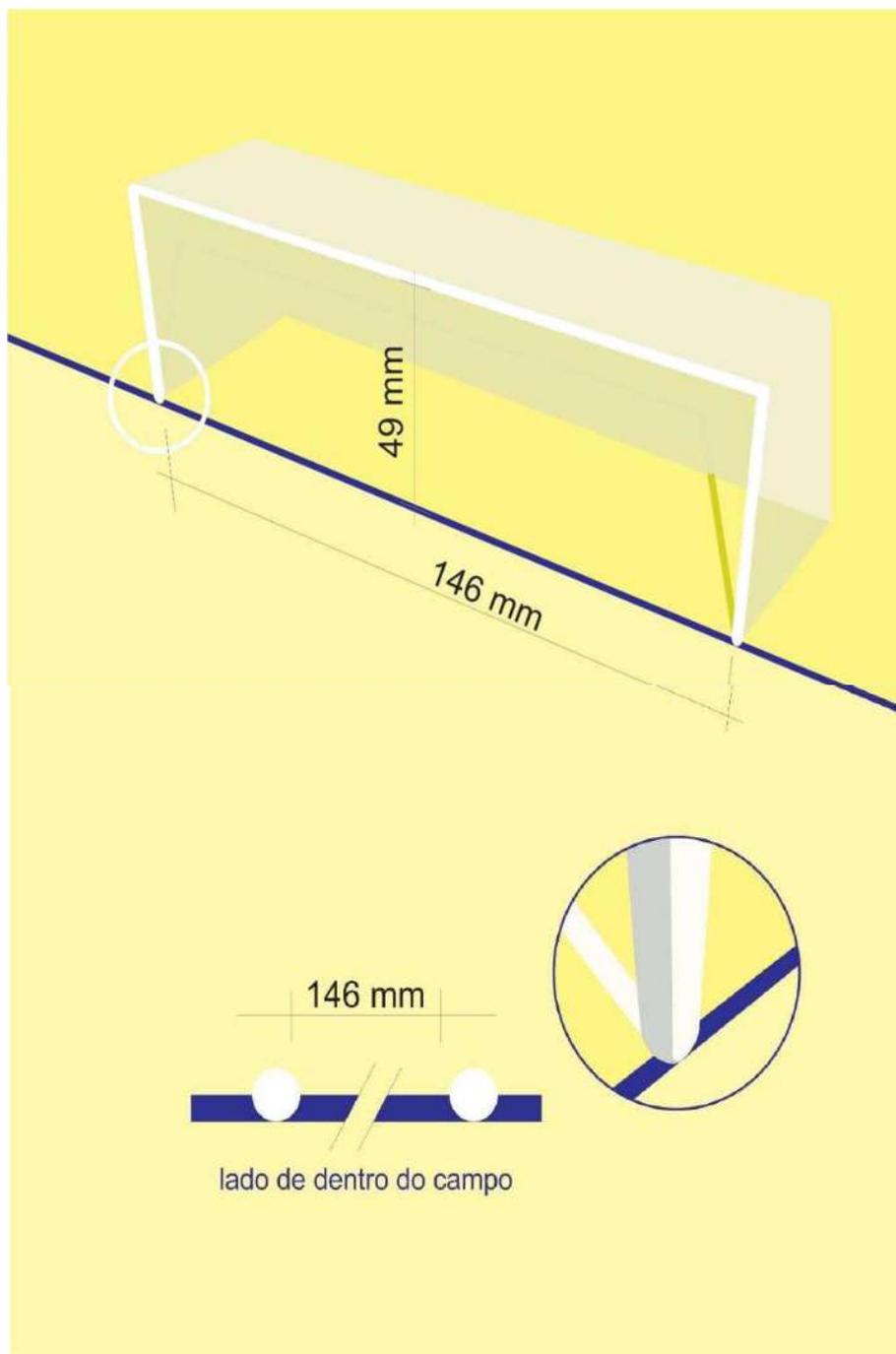
Diâmetro de 10 mm



Art. 4º TRAVES

As traves são constituídas por dois postes fixados verticalmente e uma barra transversal que os liga. Deverão ser de ferro, ter 4 mm de diâmetro e cobertas por uma rede, confeccionada em material que permita uma boa visualização da sua parte interna.

A distância entre os postes é de 146 e da barra à mesa é de 49 mm.



Art. 5º - ALTURA DA MESA

A mesa deverá estar bem nivelada, a uma altura de 750 mm do solo e apoiada sobre cavaletes ou pés fixos.

REGRA II

- A BOLA -

Art. 6º - DESCRIÇÃO FÍSICA DA BOLA

A bola será esférica e seu material o que melhor permita a prática da modalidade, após chancela da Comissão de Regras da CBFM - Modalidade 3 Toques, devendo ter peso de 100 a 160 mg e circunferência de 9,5 mm a 10,5 mm.

Art. 7º - APROVAÇÃO E TROCA DE BOLA

Caberá ao árbitro, de conformidade com os técnicos, a aprovação da bola de jogo, que não poderá ser trocada sem a sua autorização.

Art. 8º - PARTICULARIDADES

Particularidades quanto à colocação da bola em campo:

- a) Quando a projeção vertical da bola - ou seja, olhada de cima - tocar a linha divisória do campo, será considerada como estacionada no campo de defesa de ambos os técnicos;
- b) Quando a projeção vertical da bola tocar as linhas demarcatórias do grande círculo, limítrofes do campo e áreas, será considerada como estando dentro do grande círculo, dentro de campo e dentro das áreas, respectivamente;
- c) Na saída de jogo e em todas as reposições de bola, a distância mínima entre o jogador que efetuará o lance e a bola deverá ser de, no mínimo, 5 mm (espessura do palmômetro - Anexo I);
- d) O lance poderá ser feito com a bola colada no jogador que já estava no local de uma infração.

Art. 9º - BOLA COLADA

Entende-se por bola colada quando, ao final de um lance ou uma jogada, a bola se encontra encostada em um determinado jogador. Caberá ao árbitro, sempre que consultado, definir, antes que se processe o lance seguinte, se a bola está efetivamente colada ou não no jogador.

Art. 10 - BOLA PRENSADA

Entende-se por bola prensada quando, ao final de um lance, ela se encontrar colada a um determinado jogador, vindo a ser impulsionada, no lance seguinte por jogador da equipe adversária.

§ Único: Em caso de bola prensada, se esta sair de campo, pertence a quem prensou, exceto se vier a tocar por último num jogador do técnico que executou o lance. Caso permaneça em campo, e não vier a tocar num jogador do técnico que executou o lance, pertencerá ao adversário.

Art. 11 POSSE DE BOLA

São normas aplicadas em todo o transcurso do jogo para determinar a posse de bola, obedecida a definição de JOGADA (Art. 20):

- a) Para que o técnico mantenha a posse de bola, é indispensável que o seu jogador, estando ou não colado na bola, ao executar o lance, movimente a bola um mínimo perceptível. Caso contrário, mesmo que venha a colar o jogador na bola, caberá ao adversário iniciar a próxima jogada;
- b) Se, na execução de um lance, a bola tocar em um ou mais jogadores adversários, vindo por último a tocar no jogador utilizado ou em outro qualquer de sua equipe, será seu o próximo lance;
- c) Não haverá alteração de posse de bola, se esta tocar na bandeirinha de escanteio, nas traves e no árbitro (inclusive cronômetro e gabaritos por ele portados);
- d) Se, na execução de um lance, a bola tocar por último em jogador adversário, caberá ao opositor iniciar a próxima jogada;
- e) Caso a bola fique em cima de dois jogadores de times adversários (ou seja, espremida entre os dois) ela pertencerá à defesa. Caso esteja sobre a linha do meio de campo e somente foi realizado o primeiro lance, a bola pertencerá ao técnico que iniciou a jogada.

§ Único. Entende-se por posse de bola a situação de jogo em que o técnico tem pelo menos um jogador a 183 mm da bola, com acesso direto a ela e o adversário não tenha nenhum jogador a 183 mm da bola e com acesso direto a ela.

Art. 12 - PRESCRIÇÕES GERAIS

São normas gerais, aplicáveis em todo o transcurso da partida:

- a) Se, durante a partida, a bola vier a ser movimentada acidentalmente, sem que para isso tenha sido impelida por um dos jogadores em campo ou tocada por um dos técnicos, o árbitro deverá recolocá-la no local onde estava antes da movimentação;
- b) Se, na cobrança de um arremesso lateral, tiro de meta, escanteio, tiro livre, pênalti ou qualquer outra penalidade, o jogador executor do primeiro lance vier a tocar na bola por mais de uma vez no transcurso deste mesmo lance, o fato será considerado como acidente de jogo, prosseguindo a partida normalmente. Esta disposição é igualmente válida para os casos em que, após bater na trave, a bola venha tocar no jogador que fez o arremesso.

REGRA III

- OS JOGADORES -

Art. 13 - FORMAÇÃO

O jogo é disputado por duas equipes, cada uma composta por 11 (onze) jogadores, sendo 10 (dez) botões e 1 (um) goleiro.

Art. 14 - COMPOSIÇÃO

Os botões deverão ter formato cilíndrico. Poderão ser fabricados em acrílico, madeira, plástico ou qualquer outro material que se preste para a prática do futebol de mesa. Terão no máximo 60 (sessenta) mm e no mínimo de 45 (quarenta e cinco) mm de diâmetro, contando, no máximo, com 6 (seis) mm de altura.

É facultado “cavar” o botão na sua parte inferior, para que tenha diminuída a área de contato com a mesa.

Art. 15 - PADRONIZAÇÃO DOS BOTÕES

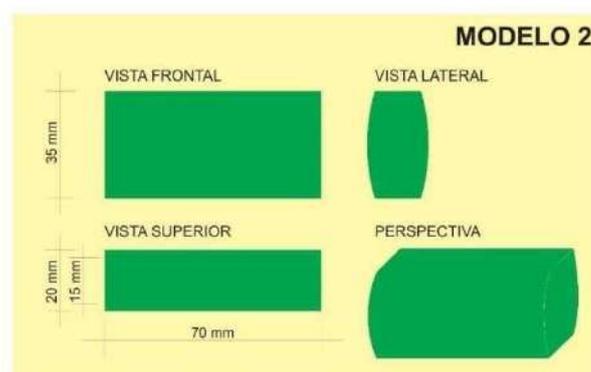
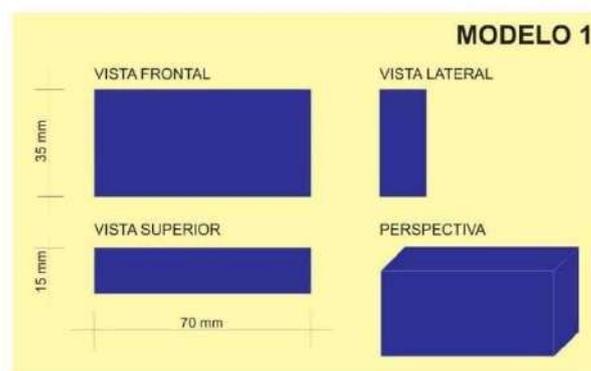
Os botões de uma mesma equipe deverão ser padronizados, portando o mesmo design e possuindo as mesmas cores de acrílico. É obrigatória a colocação de números na parte superior de cada um dos integrantes da equipe para sua individualização. O jogador poderá ter nome e imagem próprios, desde que decoroso, como mandam os preceitos desportivos.

Art. 16 - DESCRIÇÃO FÍSICA DOS GOLEIROS

Os goleiros deverão ter formato retangular. Poderão ser fabricados em acrílico, madeira, plástico ou qualquer outro material que não seja incompatível com a prática do Futebol de Mesa.

Terão as medidas máximas de 70 (setenta) mm de largura, 35 (trinta e cinco) mm de altura e 15 (quinze) mm de espessura. É facultado utilizar goleiros com espessura máxima de 20 (vinte) mm, desde que tenham a forma convexa e a sua base esteja dentro da medida máxima exigida (quinze milímetros).

Assim como os demais jogadores, deverão ser numerados.



Art. 17 SUBSTITUIÇÕES

É assegurado ao técnico fazer substituições de jogadores, no máximo de 3 (três), que somente serão procedidas com o jogo paralisado e com o conhecimento do árbitro. O técnico terá o tempo de 10 (dez) segundos para que providencie cada substituição, findos os quais o árbitro avisará “TEMPO”, e a partir daí lhe será imposta uma Falta Técnica Anotada (Art. 85 alínea “c”) a cada 5 (cinco) segundos de demora. Todo o tempo gasto com as substituições deverá ser acrescido no respectivo tempo da partida.

Art. 18 – PARTICIPAÇÃO PROIBIDA

Não é permitida a participação de jogadores quebrados, rachados, deformados ou que não satisfaçam a presente regra.

§ Único: A Comissão Disciplinar Temporária não aceitará recursos quanto à numeração de jogadores ou quaisquer irregularidades destes após a realização da partida. Qualquer anormalidade deverá ser comunicada imediatamente ao árbitro, que providenciará a regularização do problema, antes ou no decorrer do jogo.

REGRA IV

- COLOCAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO DOS JOGADORES -

Art. 19 - LANCE

É o ato de impulsionar o jogador, fazendo-o deslizar na mesa. Neste deslocamento o técnico não poderá conduzir ou impedir, de qualquer modo, a sua trajetória. O LANCE só poderá ser executado com a bola parada, exceção feita aos toques do goleiro. O LANCE é considerado concluído quando, após um deslocamento qualquer, o técnico retirar a palheta do jogador. Quando o deslocamento do jogador provocar a impulsão da bola, toda a sua trajetória será considerada como parte integrante do LANCE.

§ Único: Ao executar um lance, o técnico deve estar, pelo menos, com um dos pés no chão, sob pena de Tiro Livre Indireto (Art. 94) a ser cobrado do local onde o botão foi movimentado.

Art. 20 - JOGADA

Cada técnico tem direito a um determinado número de lances consecutivos. Este conjunto de lances chama-se JOGADA. Não é permitido que um técnico deixe de completar os lances que formam sua jogada. Existem 2 (dois) tipos de jogada a saber:

JOGADA PADRÃO

Sua execução se dá em 3 (três) lances consecutivos, desde que o técnico mantenha a posse de bola nos dois primeiros. Assim, deverá o técnico tocar na bola no primeiro lance e fazer o passe no segundo para ter direito ao terceiro lance.

JOGADA RESTRITA

É executada em apenas 2 (dois) lances, sem a necessidade de passe, desde que mantida a posse de bola no primeiro lance. Exemplo: Saída de Centro de Campo e Tiro de Meta Cedido, guardada as exceções prescritas em seus artigos.

Art. 21 - JOGADA EM BRANCO

A **JOGADA EM BRANCO** acontece quando é registrada a seguinte sequência:

- 1º) A bola está no campo de defesa do técnico que detém a sua posse, tendo ele pelo menos um jogador em condição de ser utilizado regularmente a 183 mm da bola, com acesso direto a ela;
- 2º) O adversário não tem nenhum jogador em condição de ser utilizado regularmente a 183 mm da bola, com acesso direto a ela;
- 3º) O técnico executa um lance com um jogador qualquer, em qualquer direção, e o jogador palhetado fica a uma distância superior a 183 mm da bola.

Se o jogador palhetado sair de campo numa distância superior a 183 mm da bola, também será considerada **JOGADA EM BRANCO**. A medição para verificar essa distância deverá ser feita tomando como base o local em que o jogador saiu.

Configurada a JOGADA EM BRANCO deve o técnico, ao final da sua próxima jogada, fazer com que a bola estacione no seu campo de ataque, sendo permitido durante o seu transcurso cavar lateral, escanteio ou tiro de meta. Caso contrário, será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde a bola parou. Se, ao tentar passar a bola para o campo de ataque, o técnico perder a posse de bola para o adversário, terá seu opositor a opção de bater a penalidade ou deixar que o jogo prossiga normalmente.

A exigência prevista nos itens anteriores será cancelada se, após a jogada em branco o adversário, na sua vez de jogar, vier a tocar na bola com quaisquer de seus jogadores.

Art. 22 – BLOQUEIO

Considera-se que uma jogada está “**BLOQUEADA**” ou “**FECHADA**” quando, ao seu final, um ou mais jogadores de uma mesma equipe fiquem posicionados de tal forma que o adversário não possa chegar até a bola, mesmo que com o uso de mais de 1 (um) lance. Utilizando a medida de 60 mm do palmômetro, paralelamente à mesa, o árbitro verificará se é possível ou não o acesso à bola, em qualquer sentido ou direção, pelo adversário, em quaisquer dos seus lances.

§ 1º: Considera-se igualmente bloqueio o fato de a bola ficar sobre um jogador, ao final da jogada.

§ 2º: Também ocorrerá bloqueio na situação de jogo em que o técnico tem dois jogadores tocando as linhas laterais e/ou de fundo, e a bola esteja entre eles, estando a jogada bloqueada quando medida por dentro do campo de jogo e o palmômetro consegue tocar na bola quando medida por fora de campo.

§ 3º: Proclamado o bloqueio, o técnico da equipe infratora será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde estiver a bola.

Observação:

O árbitro poderá retirar os jogadores próximos à suposta situação de bloqueio, com o objetivo de facilitar as medições de que trata o presente artigo.

Art. 23 – PASSE

Diz-se que houve PASSE quando a bola, impulsionada por um jogador da equipe “A”, tocar em outro jogador dessa mesma equipe no transcurso de um lance, havendo, ou não, interferência (toque) em jogadores adversários, goleiro, trave e outros.

Observações:

- a) Também será considerado PASSE quando a bola estiver sobre ou colada a um jogador, e o técnico impulsionando outro, fizer a bola tocar em outro jogador.
- b) Não será considerado PASSE nos lances em que, estando a bola colada entre dois jogadores da mesma equipe, o técnico movimente um dos jogadores em sentido contrário à bola e ao outro jogador, mesmo que a bola venha a ser deslocada. Em consequência, não haverá Impedimento (Regra XI) quando tal ocorrência acontecer com dois jogadores em posição irregular (não havendo passe, não haverá impedimento).

Art. 24 – CORREÇÃO DAS DISTÂNCIAS

Os técnicos deverão, dentro dos tempos previstos na REGRA, colocar os jogadores nas distâncias corretas ou corrigi-las, se for necessário. Caberá ao árbitro, através do palmômetro, antes de autorizar a continuação do jogo, corrigir as falhas que porventura existam. Se, reiteradamente, um técnico recolocar seus jogadores em distâncias incorretas, o árbitro deverá adverti-lo e, insistindo em impedir o desenvolvimento normal da partida, deve ser punido com Falta Técnica Anotada (Art. 85 alínea “c”).

§ Único: Nas arrumações de tiros de meta cedido, o árbitro deverá fazer as correções das distâncias durante o próprio tempo de arrumação. O tempo excedente a 30 (trinta) segundos será acrescido ao tempo regulamentar e comunicado aos técnicos o total desses acréscimos.

Art. 25 – REMOÇÃO, MOVIMENTAÇÃO E RETORNO

Os técnicos poderão mover seus jogadores ou retorná-los ao campo por ocasião das saídas de centro de campo e tiros de meta, conforme prescrevem alguns artigos destas regras. Quando um jogador sai de campo em lance normal, o seu retorno está previsto no Art. 29. Os critérios das remoções em tiros livres, arremessos laterais e tiros de canto estão previstos no Art. 30 destas regras.

Art. 26 – JOGADOR NA DEFESA

O jogador que estiver tocando a linha do meio de campo, durante o desenvolvimento do jogo, será considerado como estando no campo de defesa.

Art. 27 – JOGADOR DENTRO DO CAMPO, DO GRANDE CÍRCULO E DAS ÁREAS

O jogador que estiver tocando qualquer linha demarcatória do campo de jogo, do grande círculo, das áreas, da meia-lua e do quarto de círculo, será considerado dentro dos locais citados.

Art. 28 – JOGADOR FORA DE JOGO

Será considerado fora de jogo o jogador que ultrapassar inteiramente qualquer linha demarcatória do campo (fundo ou lateral). O jogador que sair de campo não poderá ser utilizado pelo seu técnico, salvo para cobrar tiros livres, arremessos laterais ou tiros de canto.

Art. 29 – RETORNO AO JOGO

O jogador que saiu de campo retornará ao jogo, com plena condição de ser utilizado, após uma jogada do seu técnico, observando-se as seguintes condições:

- a) Caberá ao árbitro colocar o jogador no local exato em que saiu, com a orla de sua base cobrindo inteiramente a linha, pelo lado de fora. Os jogadores que saírem entre as metas e as linhas das pequenas áreas retornarão na linha de fundo correspondente, no encontro dela com a linha da grande área, do lado onde o jogador saiu. Os jogadores que saírem por dentro das metas retornarão da mesma maneira, mas sempre pelo lado direito;

- b) Caso outro jogador ou a bola esteja ocupando o lugar exato em que deverá ser recolocado o jogador que saiu, sem que haja um mínimo de distância, o jogador continuará fora de campo até o momento em que o local esteja vago, permitindo o retorno.

Art. 30 – CRITÉRIOS ESPECIAIS DE REMOÇÃO

As remoções de jogadores em casos de tiros livres, cobranças de laterais, tiros de meta cavado e tiros de canto, obedecerão aos seguintes critérios:

- a) O jogador será removido pelo seu técnico, que o colocará em qualquer local do campo, obedecidas as distâncias mínimas de 183 mm dos jogadores da mesma equipe (exceção do goleiro) e da bola e 60 mm dos jogadores adversários. Não é permitido colocar os jogadores removidos dentro das pequenas áreas;
- b) As remoções serão feitas antes da colocação do jogador encarregado da cobrança;
- c) Quando os jogadores a serem removidos forem de equipes opostas, primeiramente serão removidos e recolocados os jogadores da equipe beneficiada com a infração;
- d) Os jogadores da equipe beneficiada que foram removidos só poderão ser movimentados ou receberem passes a partir da próxima JOGADA, depois que o adversário tocar na bola ou depois de o técnico beneficiado tocar na bola com outro botão. Se o botão removido for palhetado ou receber passe irregularmente, seu técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde o jogador foi palhetado;
- e) O jogador removido, depois de recolocado, também não poderá cobrar a infração. Caso isso ocorra, será retirado de campo e retornará por ocasião de tiro de meta ou saída de centro de campo;
- f) Os jogadores removidos da equipe não beneficiada, uma vez recolocados, terão plena condição de jogo;
- g) Nos laterais cavados serão obrigatórias as remoções de todos os jogadores que estiverem a menos de 183 mm do local do arremesso;
- h) Nos escanteios cavados, serão obrigatórias as remoções de todos os jogadores que estiverem a menos de 183 mm do quarto de círculo;
- i) Cada técnico terá um tempo único de reflexão (dez segundos) para executar tantas remoções quantas sejam necessárias.

§ Único: Para facilitar o controle das arbitragens, o técnico beneficiado deverá comunicar em alto e bom som os números dos jogadores removidos.

Art. 31 – TROCA DE COBRADOR DE PENALIDADE

Quando um técnico colocar um jogador para cobrar uma penalidade e resolver trocá-lo, o primeiro será retirado de campo e somente retornará por ocasião de tiro de meta cedido ou saída de centro de campo, com exceção do jogador que já se encontra fora de campo.

Havendo troca de cobrador, o técnico não beneficiado terá o direito de reposicionar todos os seus jogadores removidos, antes que seja cobrada a infração.

Art. 32 – POSICIONAMENTO ANORMAL

Os técnicos não poderão colocar seus jogadores em campo de forma anormal (botões virados, goleiro em pé). Caberá ao árbitro corrigir a colocação antes da execução do próximo lance.

Art. 33 – ACIDENTE DE JOGO

É assim considerado todo acontecimento casual, fortuito, imprevisto, alheio à vontade dos técnicos e do árbitro, que venha a ocorrer durante o jogo.

§ Único: Relacionamos abaixo alguns tipos de acidentes de jogo mais comuns e as respectivas providências visando corrigi-los:

- a) Caso um jogador fique sobre o outro, o de baixo ficará no local e o que ficou por cima será afastado para o campo, pelo árbitro, no sentido contrário ao do atropelamento;
- b) Se a bola ficar por baixo de um jogador, ela (a bola) continuará no mesmo local e o jogador será retirado de campo, retornando ao jogo conforme prescreve o Art. 29, no local mais próximo da ocorrência;
- c) No caso de deslocamento não intencional de jogadores por parte do árbitro ou dos técnicos, o árbitro deverá recolocar os jogadores nos locais de origem, e a partida prosseguirá normalmente;
- d) Se um jogador palhetado sair de campo (tendo tocado ou não na bola), bater no alambrado, e no retorno bater em um ou mais jogadores ou na bola (espalhar a jogada), o pivô do ocorrido será removido de campo, retornando conforme o Art. 29. Os jogadores deslocados e a bola serão recolocados nos respectivos locais antes da ocorrência;
- e) Se ao palhetar seu jogador, a palheta esbarrar em outro qualquer, deslocando-o, este será colocado pelo árbitro no local onde se encontrava antes e o jogo prosseguirá normalmente;
- f) Se a bola tocar no goleiro fora dos seus limites, por inobservância do árbitro, o jogo prosseguirá normalmente sem a alteração da posse de bola.

Art. 34 – NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES

Uma partida será imediatamente suspensa a partir do momento em que um dos técnicos contar com menos de 7 (sete) jogadores em campo, inclusive o goleiro, e o adversário será declarado vencedor, independentemente do resultado até aquele momento.

Art. 35 – ATUAÇÃO DO GOLEIRO

É permitida ao goleiro a cobrança de tiros de meta e de tiros livres dentro de suas áreas. O goleiro pode, igualmente, ser colocado dentro da grande área, bem como retornar para a pequena área e movimentar-se em seu interior. O goleiro executa, ainda, um lance que lhe é próprio, LANCE DO GOLEIRO (Art. 43).

Toda a atuação do goleiro, contudo, obedece ao disposto nestas regras. Sempre que o goleiro for colocado ou movimentado será sobre sua base, não sendo permitido colocá-lo em pé ou deitado.

Art. 36 – O GOLEIRO NA GRANDE ÁREA

Durante a partida o goleiro poderá ser colocado dentro da grande área, respeitando-se sempre a distância de 60 mm dos jogadores adversários e de 183 mm da bola, não precisando guardar distância dos jogadores de sua equipe. Esta colocação poderá ser efetuada:

- a) Por ocasião da arrumação dos jogadores em campo, em tiros de meta e saídas de centro de campo;
- b) Por ocasião dos pedidos do adversário para colocação do goleiro nos chutes a gol, neste caso mantendo somente a distância de 183 mm da bola;
- c) Imediatamente após o goleiro ter cobrado qualquer tiro livre no interior de suas áreas;
- d) Imediatamente após a cobrança de um tiro de meta;
- e) Imediatamente após a execução do LANCE DO GOLEIRO (Art. 43).

Art. 37 – O GOLEIRO NA PEQUENA ÁREA

Durante a partida o goleiro poderá ser movimentado dentro da pequena área ou retornar para seu interior, sem restrições de distâncias (exceto nos casos de arremesso a gol - Art. 40), e de cobranças de Tiro Livre Indireto cometido nas áreas (Art. 41). A movimentação poderá ser feita na vez do seu técnico jogar (antes ou no transcorrer da sua jogada).

Somente poderá ocorrer movimentação do goleiro na vez de o adversário jogar, nas seguintes oportunidades:

- a) Quando o adversário pedir para colocar, nos chutes a gol;
- b) Nas arrumações dos jogadores (tiros de meta cedido e saída de centro de campo);
- c) Nos casos de desistências de chutes a gol.

Art. 38 – LIMITES DE ATUAÇÃO DO GOLEIRO

A atuação do goleiro está restrita aos limites da grande e pequena área, conforme o caso, quer seja na linha de fundo ou mesmo por dentro do gol, exceto na execução do LANCE DO GOLEIRO com a bola estacionada em cima (projeção) da linha da grande área (Art. 43, § 6º). Durante o desenrolar da partida caberá ao árbitro e ao técnico zelarem para que isto aconteça, cabendo ao árbitro determinar ao técnico que o recoloca no interior das áreas após o LANCE DO GOLEIRO ou ele mesmo recolocando durante a partida.

Sabendo-se que a responsabilidade é do árbitro, caso a bola toque no goleiro estando ele fora dos seus limites, o jogo prosseguirá normalmente sem a alteração da posse de bola.

Quando o goleiro for colocado fora da grande área de forma intencional, fica caracterizada a Indisciplina (Art. 89, alínea “b”).

Art. 39 – MANUTENÇÃO DA POSIÇÃO

O técnico não é obrigado a retirar o goleiro da posição em que esteja colocado, nem guardar distâncias, se ele ali foi colocado por ocasião da jogada anterior.

§ Único: Nos casos de Tiro Livre Direto (Art. 93), a remoção do goleiro para 183 mm da bola fica a critério do técnico beneficiado, se assim o desejar.

Art. 40 – DISTÂNCIA DA BOLA EM ARREMESSOS A GOL

Nos lances de arremesso a gol, o goleiro deverá ser colocado em qualquer lugar das áreas, em até dez segundos, sempre entre a bola e a linha de fundo, guardando uma distância igual ou superior a 183 mm da bola ou, caso essa distância não possa ser cumprida, tocando totalmente a linha de meta. É facultado ao técnico não mexer no goleiro e deixá-lo no mesmo local, independente da distância e posição do mesmo em relação a bola (Art. 39).

- 1º: Quando houver solicitação de arremesso a gol, todo jogador que estiver tocando a linha de meta deverá ser retirado e recolocado como se tivesse saído por dentro da meta, seguindo o disposto no Art. 29, alínea “a”, com plena condição de jogo.
- 2º: Se o técnico que estiver atacando pedir a gol e DESISTIR de chutar, será imposta contra ele uma falta técnica anotada. O técnico que está defendendo tem direito de pedir um tempo ao árbitro e colocar seu goleiro em qualquer posição da pequena área (Art. 37) ou na grande área a 60 mm da bola, sempre entre a bola e a linha de fundo, sem precisar manter distância dos seus próprios jogadores e dos jogadores adversários.
Quando acontecer o chute a gol e a bola não venha a tocar na trave, no goleiro, parar na pequena área ou sair direto de campo no ataque, caberá ao árbitro determinar se houve ou não a intenção de chutar a gol por parte do técnico atacante. Todo o tempo gasto a partir da desistência do chute deverá ser acrescido ao tempo de jogo.
- 3º: Quando houver solicitação de arremesso a gol, o técnico que está defendendo terá 10 (dez) segundos para colocar o seu goleiro, findos os quais o árbitro avisará “tempo”. Após 5 (cinco) segundos o árbitro aplicará uma falta técnica e o técnico não poderá mais modificar a posição do goleiro, sob pena de ser marcado contra ele um Tiro Livre Direto (no caso Pênalti) e o técnico atacante, após a autorização do árbitro, poderá chutar a gol.
- 4º: Para atendimento das demais prescrições dessa regra, entende-se por chute a gol a bola que bater na trave, no goleiro, parar na pequena área ou sair direto de campo no ataque. No caso do não atendimento de algum dos requisitos, caberá ao árbitro determinar se houve ou não a intenção de chute a gol.

Art. 41 – DISTÂNCIA DA BOLA EM TIRO LIVRE INDIRETO

Nos casos de cobrança de Tiro Livre Indireto (Art. 94), cometido na pequena ou grande área, o goleiro deverá ser colocado na pequena área, observada a distância mínima da bola de 183 mm, ou tocando totalmente a linha de meta, se assim o técnico beneficiado o desejar.

Art. 42 – POSSE DO GOLEIRO

Considera-se que a bola entrou na posse do goleiro nas seguintes hipóteses:

- a) Quando for executado um passe no goleiro ou quando a bola arremessada pelo adversário tocar nele e parar a uma distância de até 60 mm, em uma das áreas;
- b) Quando, em qualquer dos seus lances, o defensor tocar a bola e ela estacionar dentro da pequena área, desde que, ela não toque por último em jogador adversário;
- c) Quando a bola parar sobre a linha de meta, não sendo ali colocada através de um lance do goleiro.

Não será considerado de posse do goleiro o lance em que a bola venha a parar sobre o jogador, ainda que esta (a bola) esteja dentro da pequena área ou a uma distância para o lance do goleiro. Se isto ocorrer no último lance do técnico, será considerado como uma jogada bloqueada e a penalidade, Tiro Livre Indireto, e será cobrada conforme o Art. 99.

Também não será considerada posse do goleiro a bola recuada no quarto lance, sendo este lance proveniente de uma reposição de bola de lateral ou escanteio cavados.

Art. 43 – LANCE DO GOLEIRO

Entrando a bola na posse do goleiro, deverá o técnico executar o LANCE DO GOLEIRO, quando lhe é facultado dar, no máximo, dois toques na bola, que equivalem a um lance normal, até o limite da grande área.

§ 1º: No LANCE DO GOLEIRO só será considerado toque se a bola movimentar o mínimo perceptível.

§ 2º: Se a bola entrar na posse do goleiro, o técnico será obrigado a fazer o LANCE DO GOLEIRO. Se jogar com outro jogador será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde estava o jogador palhetado. Se este jogador estiver dentro das áreas, proceder conforme o Art. 99.

§ 3º: Se a bola não entrar na posse do goleiro, mas ainda assim o técnico utilizar o goleiro para fazer o lance, será penalizado, conforme o caso, com Pênalti (Regra XIV) ou Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola.

§ 4º: Se a bola vier a entrar na posse do goleiro após o terceiro lance do técnico defensor, ele será obrigado a executar um quarto lance, com o goleiro.

§ 5º: Se, em algum dos seus lances, o defensor recuar a bola para o goleiro, ao final dessa sua jogada a bola deverá estacionar no campo de ataque. Se isto não acontecer, o técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde a bola parou. Quando o LANCE DO GOLEIRO ocorrer por bola enviada pelo adversário, não haverá tal obrigatoriedade.

§ 6º: Na execução do seu lance, o goleiro poderá tocar na bola estacionada sobre a linha da grande área, ainda que no momento do toque parte do seu corpo esteja fora da área. A infração só será caracterizada se o goleiro tocar na bola estando ela totalmente fora da grande área.

Art. 44 – SOBREPASSO

Será considerado sobrepasso quando, após o lance do goleiro (Art. 43), a bola parar em uma das áreas e houver um terceiro toque com o goleiro.

§ Único: O sobrepasso é punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), cobrado do bico da grande ou pequena área e mais próximo de onde foi dado o terceiro toque, conforme determina o Art. 99.

Art. 45 – MOVIMENTAÇÃO E POSICIONAMENTO INDEVIDOS

O goleiro somente poderá ser movimentado nas ocasiões previstas por esta regra (Arts. 36 e 37) e somente poderá ser colocado sobre sua base (15 x 70 mm), podendo ser movimentado sem tocar a mesa, contudo sempre no sentido de sua base (horizontal). Se o técnico movimentar o goleiro na vez de o adversário jogar será punido conforme abaixo:

§ 1º: As movimentações indevidas que não resultem em toque na bola serão punidas com Falta Técnica Anotada (Art. 85 alínea “c”) e o goleiro deverá ser colocado pelo árbitro sobre a linha de gol.

§ 2º: As movimentações indevidas que resultem em toque na bola serão punidas, conforme o caso, com Pênalti (Regra XIV) ou Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola. Esta regra não se aplica ao sobrepasso (Art. 44).

§ 3º: Caso o técnico beneficiado com o lance venha posicionar o seu goleiro e movimentar um de seus jogadores, efetuando qualquer tipo de contato com o goleiro, antes de tocar na bola, ele sofrerá as seguintes punições:

- a) Se não movimentar a bola, será marcado Tiro Livre Indireto, Artigo 94, no local do contato do(s) jogador(es) com o goleiro e sua execução será conforme o Art. 99;
- b) Se movimentar a bola será assinalado Tiro Livre Direto, Artigo 93, no local onde a bola se encontrava. Se movimentar a bola dentro da grande área, será marcado Pênalti, regra XIV. **Observação:** Caso o goleiro já esteja ali posicionado e ocorra o toque, o lance será considerado normal.

4º: Não será permitido o uso da palheta ou outro objeto para verificar qual direção o jogador deverá seguir. A infração será cobrada no local em que houve o contato da palheta ou do objeto com o goleiro e punida com Tiro Livre Indireto, Artigo 94 c/c Artigo 99 destas regras.

5º: A movimentação indevida proposital constitui indisciplina, e como tal deve ser punida (Art. 89).

Art. 46 – DESLOCAMENTO FALTOSO DA BOLA

Ao movimentar o goleiro o técnico não poderá deslocar a bola, excetuados os casos da execução do LANCE DO GOLEIRO, de cobranças de penalidades e tiros de meta.

§ 1º: Caso ocorra o deslocamento da bola o árbitro penalizará o infrator, conforme o caso, com Pênalti (Regra XIV) ou Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola.

§ 2º: O deslocamento proposital constitui indisciplina, sendo punido conforme o Art. 89 destas regras.

Art. 47 – DESLOCAMENTO FALTOSO DE JOGADOR

Ao movimentar o goleiro, o técnico não poderá deslocar nenhum outro jogador, independente de tocar na bola.

§ 1º: No caso de o deslocamento envolver um ou mais jogadores da própria equipe, o árbitro determinará a cobrança do Tiro Livre Indireto (Art. 94) do local onde se encontrava um dos jogadores deslocados e escolhido a critério do beneficiado. Se o deslocamento ocorrer dentro das áreas, o local da cobrança se dará conforme determina o Art. 99.

§ 2º: No caso de o deslocamento envolver um ou mais jogadores da equipe adversária, o infrator será punido, conforme o caso, com Pênalti (Regra XIV) ou Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local onde se encontrava um dos jogadores adversários deslocados, a critério do técnico beneficiado.

§ 3º: O deslocamento proposital constitui indisciplina, sendo punido conforme o Art. 89 destas regras.

REGRA V

– ÁRBITROS –

Art. 48 – COMPETÊNCIA E JURISDIÇÃO

Para dirigir a partida é designado um árbitro. A ele cabe aplicar a regra do jogo, decidindo qualquer divergência sobre questões de fato e de direito ligadas à partida. Sua jurisdição começa quando assina a súmula e só termina depois de finalizada a partida. Ele deve anotar no verso da súmula as ocorrências e será responsável pelo bom andamento do jogo.

Art. 49 – ERRO DE FATO

As decisões do árbitro sobre questões de fatos ligados à partida são finais e irrecorríveis, no que concerne ao seu resultado. O resultado de uma partida não poderá ser mudado por erro de fato, proveniente de má observação do árbitro.

Art. 50 – ERRO DE DIREITO

As decisões do árbitro sobre questões de direito, provenientes da má aplicação destas regras, admitem recurso ao órgão competente, que poderá anular a partida e determinar a realização de outra.

Para evitar atrasos e diminuir o número de recursos por erros de direito, quaisquer irregularidades da aplicação do livro de regras deverão ser comunicadas pelo técnico, de imediato, ao árbitro, antes de ser processada a jogada seguinte. O árbitro deverá paralisar o jogo e comunicará o fato à Comissão de Regras, que deverá reunir-se e providenciar a regularização do problema no decorrer do jogo. Das decisões tomadas pela Comissão de Regras não caberão recursos após a realização do jogo.

Art. 51 – CRONOMETRAGEM

Para que ocorra uma boa marcação do tempo de jogo, o árbitro deve atuar munido de relógio com cronômetro.



Art. 52 – ACRÉSCIMOS

O árbitro deverá acrescentar todo o tempo gasto com o retardamento do desenvolvimento do jogo, bem como o tempo relacionado a incidentes alheios à vontade dos técnicos e do próprio árbitro. Deverá informar aos técnicos, no momento da ocorrência, o total do tempo a ser acrescentado ao jogo.

Art. 53 – CONCESSÃO DE ACRÉSCIMOS:

O árbitro concederá acréscimos nos seguintes casos:

- a) Depois de esgotados os 10 (dez) segundos do tempo de reflexão;
- b) Ao fim dos 20 (vinte) segundos para nova saída, após um gol;
- c) O tempo gasto para as substituições de jogadores;
- d) O tempo gasto para corrigir as distâncias nos remanejamentos de jogadores em tiros de canto, arremessos laterais e tiros livres;
- e) O tempo gasto na correção das distâncias nas arrumações em tiros de meta, tiros de canto e laterais;
- f) O tempo das eventuais interrupções por incidentes;
- g) O tempo gasto nas medições de bloqueios;
- h) O tempo concedido para o esclarecimento de dúvidas técnicas, com ou sem a intervenção da Comissão Técnica e Disciplinar;
- i) O tempo concedido aos técnicos para que ponderem sobre situações que lhes são prejudiciais.

ART. 54 – APLICAÇÃO DOS ACRÉSCIMOS:

São aplicados das seguintes maneiras:

- a) Nos acréscimos superiores a 90 (noventa) segundos, o árbitro marcará normalmente o tempo de jogo até faltar um minuto e meio, quando deverá anunciar alto e claramente que faltam “DEZOITO LANCES”.
- b) Nos acréscimos iguais ou inferiores a 90 (noventa) segundos, o árbitro também deverá anunciar alto e claramente que faltam “X LANCES”, onde “X” é definido pelo total de acréscimos (segundos) dividido por cinco, arredondando o resultado para cima.

Notas:

Durante a APLICAÇÃO DOS ACRÉSCIMOS não se exclui aplicação do Artigo 64 - TEMPO DE REFLEXÃO.

Neste Artigo não se aplica o Art. 63 - PRORROGAÇÃO.

Durante os lances dos acréscimos o árbitro deve avisar em alto e bom som quantos lances já foram efetuados.

Art. 55 – EXIGÊNCIAS DISCIPLINARES

Antes de dar início ao jogo e para não estragar as mesas, o árbitro deve solicitar aos técnicos que retirem os seus relógios, pulseiras e outros.

Durante o jogo, os técnicos não poderão conversar com terceiros, fumar, comer, utilizar bebida alcoólica, reclamar de jogadas, insinuar marcações, comentar lances, “irradiar o jogo”, perturbar o adversário, enfim, dificultar, de qualquer maneira, o desenvolvimento normal do jogo.



Único: Incurrendo em atitudes como as descritas acima, o técnico será punido com Falta Técnica Anotada (Art. 85 alínea “c”). Dependendo da gravidade do ato, o árbitro poderá acrescer à pena a expulsão imediata de um jogador, o que estiver mais próximo da bola ou do local em que ela será repostada em jogo (o goleiro não poderá ser expulso). Neste caso, serão aplicadas as punições adicionais previstas no Art. 85 § Único, exceto quando os motivos da expulsão forem decorrentes da marcação de gol.

Depois de advertido da prática antidesportiva, e insistindo em mantê-la, o técnico cometerá Indisciplina, pelo que será punido conforme o Art. 89.

Art. 56 – SUSPENSÃO IMEDIATA DA PARTIDA

O árbitro deverá suspender imediatamente a partida, nas seguintes hipóteses:

- a) Quando uma das equipas deixar de reunir o número mínimo de 7 (sete) jogadores em campo, inclusive o goleiro (Art. 34);
- b) Quando ficar evidenciada Indisciplina (Art. 89);
- c) Quando ocorrerem incidentes imprevistos e insuperáveis alheios à vontade dos técnicos e do árbitro (Art. 62).

Art. 57 – CONSULTAS AO ÁRBITRO

Os técnicos não poderão consultar o árbitro sobre dúvidas relativas à aplicação das regras que surgirem durante o desenvolvimento do jogo, quer sejam de carácter conceitual ou decorrente de má observação, como por exemplo:

- a) Se o jogador a ser utilizado ou a receber o passe está impedido;
- b) Se a jogada foi iniciada no campo de ataque ou de defesa;
- c) Qual(is) o(s) jogador(es) removido(s) por ocasião de arremessos laterais, tiros de canto, tiros de meta cavado e tiros livres.

Após o término de uma jogada, deverá o árbitro indicar:

- a) A quem pertence a próxima jogada;
- b) A posição da bola em relação às linhas demarcatórias do campo de jogo.

Art. 58 - RELATÓRIO

O árbitro deverá enviar relatório pormenorizado às autoridades competentes sobre todas as incorreções ou mau comportamento por parte dos espectadores, representantes oficiais, jogadores, substitutos inscritos ou quaisquer outras pessoas, verificados no local do jogo ou na sua proximidade, quer seja antes, durante ou após o jogo terminado, a fim de que as providências apropriadas possam ser tomadas.

REGRA VI

- FISCAIS DE LINHA -

Art. 59 - COMPETÊNCIA

Para auxiliar o árbitro, de forma geral, poderá ser designado um fiscal de linha.

§ Único: Em todas as decisões prevalecerá sempre a opinião do árbitro.

REGRA VII

- DURAÇÃO DA PARTIDA -

Art. 60 - TEMPO DE JOGO

A duração da partida é de 40 (quarenta) minutos, constituídos de dois períodos de 20 (vinte) minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles.

Durante o intervalo deverá ocorrer, obrigatoriamente, a mudança de lado, bem como a arrumação dos dois times.



Art. 61 - INTERRUÇÃO TEMPORÁRIA DA PARTIDA

Uma vez iniciada a partida, caso venham a ocorrer incidentes – alheios à vontade dos técnicos e do árbitro - e que, a critério deste, possam ser superados em curto espaço de tempo, o árbitro poderá determinar a sua interrupção.

§ 1º Se, no momento da interrupção, a bola estiver em campo, o árbitro manterá os jogadores e a bola nos lugares em que estiverem continuando a partida normalmente, após a regularização das ocorrências.

§ 2º Se, no momento da interrupção, a bola estiver fora de jogo, o árbitro reiniciará a partida normalmente, do local por onde ela saiu.

§ 3º Se, após aguardar 20 (vinte) minutos, não forem superados os motivos que determinaram a interrupção, o árbitro poderá suspender a partida, e procederá de acordo com o previsto no Art. 62 § Único.

Art. 62 - SUSPENSÃO DEFINITIVA DA PARTIDA

Uma vez iniciado o jogo, caso venham a ocorrer incidentes que, a critério do árbitro, não possam ser superados em curto espaço de tempo, ele determinará a sua suspensão.

§ Único: O árbitro informará na súmula as razões determinantes da suspensão da partida, informando também o tempo de jogo efetivamente realizado. Se já foram jogados 30 (trinta) minutos ou mais, não será realizada nova partida, prevalecendo o placar assinalado no momento da interrupção. Caso contrário, será designada pelo órgão competente uma nova data, destinada a complementar o tempo de jogo da partida suspensa.

Art. 63 – PRORROGAÇÃO

Em quaisquer dos períodos, o tempo de jogo ou dos acréscimos (inclusive das palhetadas) será prorrogado:

- a) Para permitir a cobrança de toda a jogada do Pênalti (Regra XIV), do Tiro Livre Direto (Art. 93) e do Tiro Livre Indireto (Art. 94) no ataque, que acontecerem no penúltimo lance de cada período;
- b) No chute a gol, desde que o técnico tenha pedido a gol antes do toque do relógio, quando não houver acréscimos, ou após o aviso do árbitro, quando houver acréscimos.

Art. 64 – TEMPO DE REFLEXÃO

É aquele assegurado ao técnico para que execute determinado lance. Será de, no máximo, 10 (dez) segundos, findos os quais o árbitro avisará “TEMPO”, e a partir daí, lhe será imposta uma Falta Técnica Anotada (Art. 85 alínea “c”) a cada 5 (cinco) segundos de demora, até que seja executado o lance, permanecendo o relógio parado nos dez segundos.

§ 1º No lance de arremesso a gol, o tempo de reflexão será contado a partir do momento em que o técnico defensor declarar expressamente que o seu goleiro está colocado, “PRONTO”.

§ 2º No lance para colocação do goleiro, no chute a gol, o tempo de reflexão será contado a partir do momento em que o técnico atacante mandar colocar, “COLOQUE”.

§ 3º Nas movimentações do goleiro, antes do lance do mesmo técnico com outro jogador, o tempo de reflexão será único para a citada movimentação e para a palhetada.

§ 4º: Na remoção de jogadores, cada técnico terá um tempo único de reflexão, independentemente do número de remoções a serem realizadas.



REGRA VIII

- O INÍCIO DA PARTIDA -

Art. 65 – CONDIÇÕES PRELIMINARES PARA O INÍCIO DE UMA PARTIDA

Para uma partida ser iniciada as seguintes condições devem estar satisfeitas:

- a) Mesa Coordenadora preparada, com apontador definido;
- b) Árbitro designado para dirigir o jogo munido de gabarito e cronômetro;
- c) Mesa de jogo preparada;
- d) Técnicos devidamente uniformizados;
- e) Times dispostos na mesa de jogo.

Art. 66 – SORTEIO

Antes de dar início ao jogo, o árbitro realizará um sorteio entre os dois técnicos. O ganhador terá o direito de optar pela escolha do campo ou pela saída de jogo.

Art. 67 – SAÍDA DE JOGO

A saída para início ou reinício de jogo (após um gol ou início do segundo tempo) é feita a partir do centro de campo e poderá ser executada tanto para frente como para trás.

O jogador que executará o primeiro lance poderá ser posicionado tanto no ataque como na defesa e os demais no campo de defesa.

Sua execução se dá em dois lances com jogadores diferentes, além de obedecer às seguintes prescrições:

- a) No primeiro lance, a bola deverá percorrer uma distância mínima de 31 mm e nem a bola, nem o jogador que fez o lance, poderão sair do grande círculo; caso isso não ocorra, a jogada será repetida e o técnico punido com tantas faltas técnicas anotadas quantas forem as tentativas erradas;
- b) O segundo lance tem de ser executado pelo outro jogador colocado no círculo central e a bola deverá sair do grande círculo, obrigatoriamente; permanecendo a bola dentro do círculo, a jogada deverá ser repetida e o técnico executante será penalizado com tantas faltas técnicas anotadas quantas forem as tentativas erradas. Após a execução do segundo lance, a bola deverá estacionar a 183 mm do grande círculo e da linha divisória de meio de campo. Caso isso não aconteça, o técnico que executou a jogada deverá ser penalizado com um Tiro Livre Indireto (Regra XIII), a ser cobrado do local onde a bola estacionou;
- c) Se cavar, na saída de jogo, o executante, fará mais um lance, repondo a bola em jogo. Se porventura tornar a cavar, haverá reversão da posse de bola em lateral ou tiro de meta, conforme o caso, em jogada padrão;

- d) Os dois jogadores que darão a saída serão escolhidos entre os 5 (cinco) jogadores mais próximos da linha divisória.

Art. 68 – DISTÂNCIAS DOS JOGADORES

Na saída para o início ou reinício de jogo (após um gol ou início do segundo tempo), caberá sempre ao técnico beneficiado colocar seus jogadores antes do adversário.

As equipes deverão estar arrumadas na sua respectiva metade do campo da seguinte forma:

- a) O goleiro, dentro de suas respectivas áreas;
- b) Quatro jogadores próximos à linha divisória, afastados desta, no mínimo, a 60 mm;
- c) Os demais jogadores deverão ser colocados a uma distância mínima de 183 mm em relação à linha divisória, respeitando as distâncias regulamentares um do outro (mínima de 183 mm).

Art. 69 – REINÍCIO APÓS A MARCAÇÃO DE UM GOL

Após a marcação de um gol o jogo se reiniciará com a saída de centro de campo. A arrumação dos jogadores deverá levar até 15 (quinze) segundos para quem vai dar a saída, e 20 (vinte) segundos para o adversário, contados a partir da consignação do gol. O árbitro deverá avisar o fim dos tempos de arrumação dizendo, “TEMPO”. Após este aviso nenhum jogador poderá ser recolocado, exceto os executores do lance inicial. Se algum dos técnicos mudar a posição de um ou mais jogadores, o árbitro fará anotar tantas Faltas Técnicas quantos forem os jogadores recolocados (Art. 85, alínea “c”) e retirará de campo esses jogadores, que só retornarão ao jogo no próximo tiro de meta cedido, ou saída de centro de campo. O goleiro não será retirado de campo, entretanto, prevalecerá à anotação da Falta Técnica.

Art. 70 – INÍCIO DO SEGUNDO TEMPO

No início do segundo tempo serão aplicados os mesmos princípios estabelecidos nos Artigos 67 a 69, no que couber.

REGRA IX

- BOLA EM JOGO E BOLA FORA DE JOGO -

Art. 71 - BOLA EM JOGO

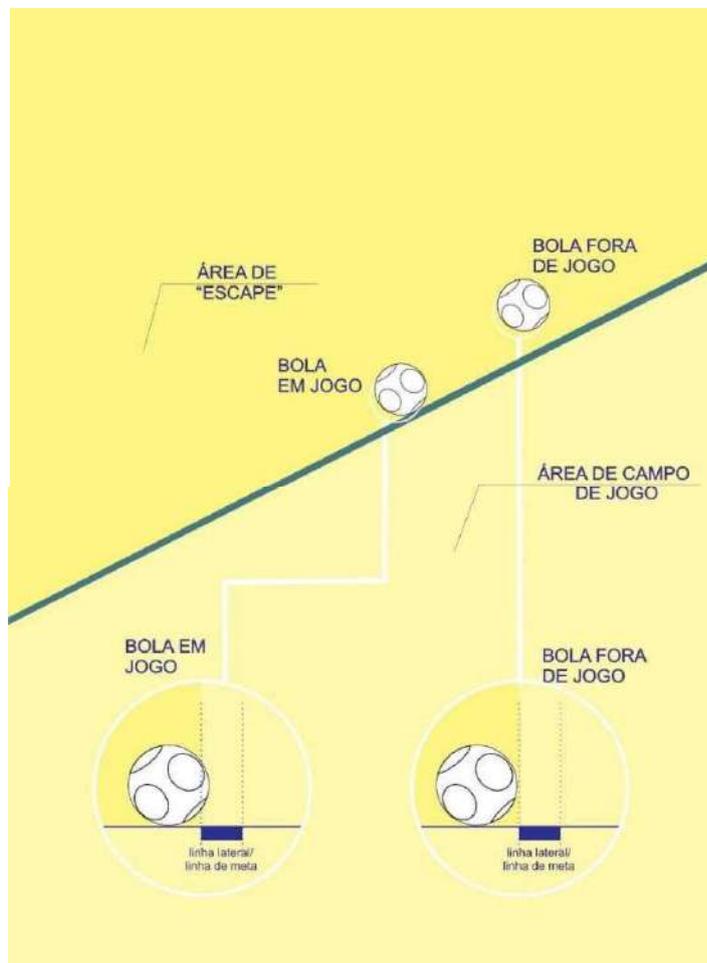
A bola estará EM JOGO sempre que permanecer dentro das linhas limítrofes do campo de jogo, sem que o árbitro tenha determinado a interrupção da partida.

Art. 72 - BOLA FORA DE JOGO

A bola estará FORA DE JOGO quando:

- Ultrapassar inteiramente a linha lateral ou de fundo, quer pelo alto ou rolando sobre a mesa;
- O árbitro interromper a partida, inclusive nos tiros livres.

§ Único: Diz-se que a bola ultrapassou inteiramente uma determinada linha quando a sua projeção vertical - ou seja, quando olhada de cima, pelo árbitro - atravessar por inteiro a linha considerada. Caso qualquer parte de sua projeção vertical, ainda que mínima, toque a referida linha, a bola não a terá ultrapassado.



REGRA X

- MARCAÇÃO DE GOL -

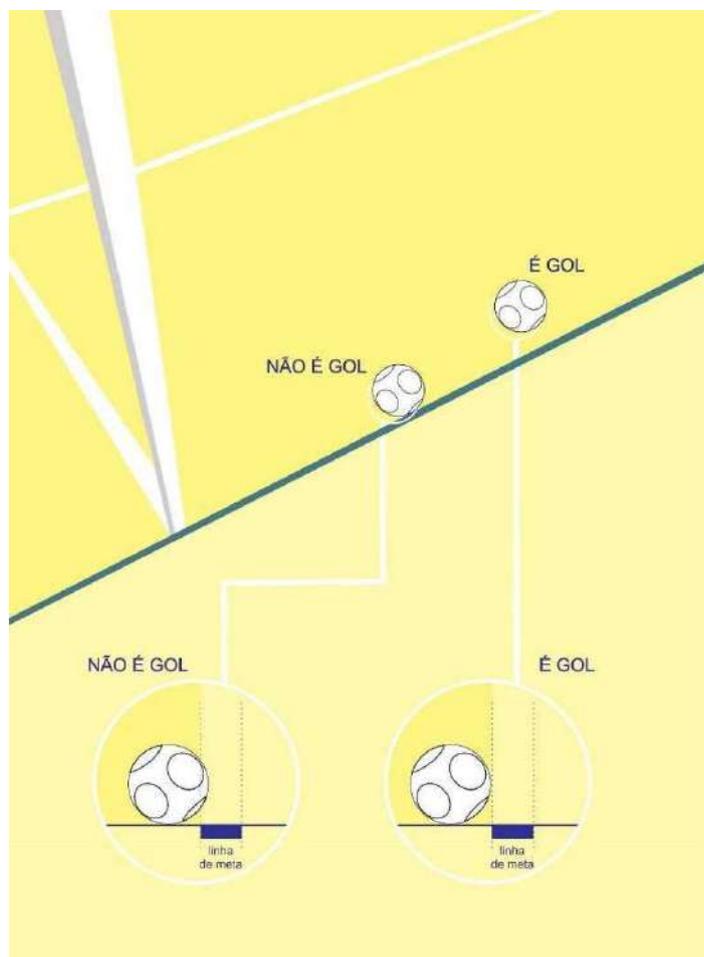
Art. 73 - CONCEITO DE GOL

Um gol é consignado quando a bola ultrapassar inteiramente a linha de fundo, por dentro da baliza.

Art. 74 - CONDIÇÃO PRELIMINAR DE ARREMESSO A GOL

Somente poderão ocorrer chutes a gol em jogadas iniciadas com a bola estacionada no campo de ataque.

§ Único: Esta regra tem uma exceção: quando o técnico atacante comete uma falta no campo de defesa do seu adversário é permitido ao técnico beneficiado chutar a gol, atendendo o Art. 93, § Único, Tiro Livre Direto.



Art. 75 - CASOS DE ARREMESSO A GOL

Obedecidas as demais disposições, os chutes a gol poderão ocorrer nas seguintes oportunidades:

- No primeiro lance, imediatamente após a jogada do adversário;
- No segundo ou terceiro lances, obrigatoriamente após a ocorrência de um passe;
- Nas cobranças de Tiro Livre Direto (Art. 93);
- Nas cobranças de Lateral Cedido no campo de ataque (defesa do adversário), após a realização de um passe;
- Nas cobranças do Escanteio Cedido (primeiro lance, na tentativa do gol olímpico) ou nos demais lances após a realização de um passe;
- Nas cobranças de Lateral, Escanteio ou Tiro de Meta, cavados, em jogada iniciada no campo de ataque (defesa do adversário), em ambos os casos após a realização de um passe.

Art. 76 – RESTRIÇÕES AO ARREMESSO A GOL

Além dos demais casos previstos nestas regras, não poderá haver chute a gol:

- a) Em Jogadas Restritas (Art. 20, alínea “b”);
- b) Nas cobranças de Lateral ou Escanteio Cavado, em jogada iniciada no campo de defesa (ataque do adversário);
- c) Após um chute a gol do técnico adversário em que a bola, batendo na trave ou no goleiro, passar do meio de campo e o lance inicial pertencer ao técnico que levou o chute a gol. Neste caso, o técnico não poderá chutar a gol na sua primeira Jogada (Art. 20);
- d) Após os Tiros de Canto e Laterais Cedidos no ataque do adversário, provenientes de chute a gol, tendo a bola batido na trave, no goleiro ou em jogador do time que chutou a gol.

Art. 77 – VALIDADE DO ARREMESSO A GOL

Antes de chutar a gol o técnico deve falar alto e claro a sua intenção, “A GOL” ou “COLOQUE”, que deva expressar o seu desejo de chutar a gol.

Da mesma maneira, após a colocação do goleiro, o técnico defensor deverá informar que o goleiro está colocado, “PRONTO” ou “COLOCADO”, dizendo ao atacante que poderá chutar.

Uma vez dada a informação de que o goleiro está colocado, fica caracterizada a validade do arremesso a gol, e o técnico defensor não mais poderá modificar a posição do goleiro, sob pena de ser marcado contra ele um Tiro Livre Direto (no caso, Pênalti).

Art. 78 – GOL SEM VALIDADE

O gol marcado sem a informação prévia do técnico defensor de que o goleiro está colocado, só terá validade quando marcado contra (gol contra). Se não for o caso, a bola será repostada em jogo com Tiro de Meta (Regra XVI).

§ Único: No caso de chute a gol sem autorização, se a bola tocar no técnico defensor o fato será considerado acidente de jogo e a partida prosseguirá normalmente. A posição da bola não será corrigida ou alterada pelo árbitro.

Art. 79 – GOL CONTRA

É o gol marcado contra a própria meta, estando a bola em jogo e em qualquer lugar do campo. Contudo, caso haja um chute a gol, a bola bater na trave, no goleiro ou em outro jogador, atravessar o campo e entrar no gol do técnico que chutou a gol, não será considerado gol contra. Se a bola bateu, por último, em jogador ou goleiro da equipe do técnico que chutou a gol, a reposição será em Escanteio Cedido, obedecida a restrição do Art. 76, alínea “d”. Se a bola bateu, por último, no goleiro ou em qualquer outro jogador adversário, a reposição será em Tiro de Meta (Regra XVI).

§ Único: Obedecidas as prescrições deste artigo, e caso a bola venha a tocar por último em jogador do time adversário, o gol deverá ser anotado para o referido jogador.

REGRA XI

- IMPEDIMENTO -

Art. 80 - CARACTERIZAÇÃO

O jogador estará em posição de impedimento quando estiver mais próximo da linha de fundo do adversário do que a bola, quando a bola é lançada por outro jogador da mesma equipe. Será considerado impedimento:

- a) Se o técnico utilizar jogador em posição irregular para executar um lance;
- b) Se o jogador impedido receber um passe;
- c) Se o técnico utilizar jogador em posição regular para impulsionar outro de sua equipe, que esteja impedido, e este último vier a tocar na bola;
- d) Quando a bola bater no goleiro, proveniente ou não de chute a gol, e vier a tocar em jogador que esteja em posição de impedimento.



§ Único: Caracterizada a infração, o técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde se encontrava o jogador impedido.

Art. 81 - EXCEÇÕES À REGRA DO IMPEDIMENTO

Não haverá impedimento nas seguintes situações:

- a) Quando o jogador atacante estiver situado na mesma linha do penúltimo defensor;
- b) Se o jogador estiver tocando a linha divisória de meio de campo;
- c) Quando dois ou mais jogadores adversários (inclusive o goleiro) estiverem mais próximos da linha de fundo do que o jogador atacante palhetado ou que recebe o passe;
- d) No primeiro lance do técnico;
- e) No primeiro lance após a cobrança de tiro de meta, lateral ou escanteio. Observar que o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance, após as citadas cobranças;
- f) Se um jogador da equipe atacada vier a ser palhetado para fora de campo colocando o jogador adversário em situação de impedimento, o árbitro deverá desconsiderar esse impedimento, deixando que o jogo prossiga normalmente.
- g) Se o técnico utilizar jogador em posição regular para deslocar outro de sua equipe que a bola esteja sobre ele.

REGRA XII

– INFRAÇÕES –

Art. 82 – TIPOS

Qualquer ato provocado pelos técnicos que venha a transgredir as disposições estabelecidas em regra é considerado como infração e, como tal, sujeito a punição. As infrações poderão ser de 6 (seis) tipos, a saber:

- a) Falta;
- b) Pênalti;
- c) Falta Técnica;
- d) Falta Técnica Anotada;
- e) Indisciplina;
- f) Impedimento.

§ Único: Conforme o caso, as infrações poderão ser punidas através de:

- a) Tiro Livre Direto;
- b) Tiro Livre Indireto;
- c) Anotação em Súmula;
- d) Expulsão do Jogador;
- e) Desclassificação do Técnico.

Art. 83 – FALTA

É a infração cometida pelo técnico que, ao palhetar um dos seus jogadores, este ou qualquer outro da sua equipe venha a deslocar um ou mais jogadores adversários, antes de tocar na bola. A FALTA será sempre punida com Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local da ocorrência. Se dois ou mais jogadores forem deslocados antes do toque na bola, o técnico beneficiado poderá escolher em qual dos locais deseja cobrar a infração.

Constituem-se também em FALTAS:

§ 1º: O ato de um técnico fazer lance com jogador adversário, não sendo a ocorrência intencional, hipótese que caracteriza Indisciplina (Art. 89);

§ 2º: Nos lances de chute a gol, reposicionar o goleiro após ter autorizado o chute (Art. 45 § 1º);

§ 3º: Considera-se toque de mão se o técnico tocar a bola, intencionalmente ou não, com a mão ou qualquer parte do seu corpo, com a palheta ou com qualquer objeto casualmente deixado dentro de campo. O toque de mão é punido com Tiro Livre Direto (Art. 93), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola;

§ 4º: Tocar com o goleiro na bola, não sendo lance do goleiro, na vez do adversário, estando ela dentro ou fora da grande área, conforme previsto no Art. 45 § 2º;

§ 5º: Deslocar o jogador adversário com o goleiro, independentemente de ter tocado antes na bola, conforme previsto no Art. 47 § 2º.

§ 6º: Palhetar um jogador, que embora saia de campo – sem tocar no alambrado -, e venha a deslocar um jogador adversário que esteja dentro de campo.

Art. 84 – PENALIZAÇÃO

As FALTAS serão punidas com Tiro Livre Direto (Art. 93), cobrado do local em que ocorrerem, ou em local especial (Art. 99).

Art. 85 – FALTA TÉCNICA

Existem três tipos de FALTA TÉCNICA:

- a) Falta Técnica Grave, punida com a cobrança de Tiro Livre Direto (Art. 93);
- b) Falta Técnica Simples, punida com a cobrança de Tiro Livre Indireto (Art. 94);
- c) Falta Técnica Anotada, punida com anotação na súmula.

§ Único: O conjunto de 3 (três) Faltas Técnicas Anotadas implicará na expulsão sumária de um jogador, exceto o goleiro. O jogador a ser retirado será o que estiver mais próximo da bola ou do local onde a bola será repostada em jogo. Sempre que ocorrer uma expulsão, será assinalado contra a equipe do jogador expulso um Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local onde se encontrava o jogador retirado. Quando a terceira Falta Técnica Anotada ocorrer na saída de jogo (Art. 67, alínea “c”) ou existir um Tiro Livre Direto a favor da equipe do jogador expulso, será imposta somente a expulsão.

Art. 86 – FALTA TÉCNICA GRAVE

Constitui FALTA TÉCNICA GRAVE:

- a) Fazer um lance na vez do adversário. Será cobrado Pênalti (se a bola estiver dentro da área) ou Tiro Livre Direto do local onde se encontrava a bola. Além disso, o jogador faltosamente palhetado deverá ser retirado de campo, retornando na próxima arrumação dos jogadores (tiro de meta cedido ou saída de centro de campo);
- b) Fazer um lance com jogador que se encontrava fora de campo. Além de o jogador ser mantido fora de campo, só voltando por ocasião de tiro de meta cedido ou saída de centro de campo, tal infração será punida com Tiro Livre Direto (Art. 93) do local onde se encontrava estacionada a bola, antes do movimento irregular. Caso a bola esteja dentro da área será marcado Pênalti (Regra XIV).

Art. 87 – FALTA TÉCNICA SIMPLES

Constitui FALTA TÉCNICA SIMPLES:

- a) Impedir a trajetória de um jogador ou conduzi-lo, ao invés de palhetar. A penalidade (Tiro Livre Indireto), será cobrada do local onde se encontrava o jogador;

- b) Fazer lance sem ter, no mínimo, um dos pés no chão. Será marcado um Tiro Livre Indireto, a ser cobrado do local onde se encontrava o jogador palhetado;
- c) Fazer lance com jogador que, embora em campo, não reúna condições de jogo, ou seja, utilizar jogador removido. A penalidade será cobrada do local onde se encontrava o jogador;
- d) Deslocar jogador de seu próprio time com o goleiro, independentemente de ter tocado antes na bola, conforme Art. 47 § 1º.

Art. 88 – FALTA TÉCNICA ANOTADA

Constitui FALTA TÉCNICA ANOTADA:

- a) Colocar, mudar de posição em campo ou fazer substituição de um ou mais jogadores após haver esgotado o tempo previsto para tal;
- b) Ultrapassar os tempos máximos previstos para reflexão e execução de um lance;
- c) Repetir a saída de centro de campo (a partir da primeira tentativa, deverá ser anotada uma falta técnica para cada repetição do lance);
- d) Recolocar o cobrador de um Tiro Livre Direto após pedir ao adversário para colocar o goleiro;
- e) Comemorar gol ou defesa do goleiro de forma depreciativa ou desrespeitosa;
- f) Se o técnico pedir a gol e não haver o chute.

Art. 89 – INDISCIPLINA

Constitui INDISCIPLINA:

- a) Ofender moral ou fisicamente o árbitro, o adversário ou qualquer assistente;
- b) Movimentar a bola com sopro, atirar objetos contra ela, movimentar qualquer jogador não autorizado e outros, de forma intencional;
- c) Tomar qualquer atitude inconveniente ao decoro e prática desportiva (tentar impedir um gol, movimentar a mesa, abandonar a mesa, fazer falta em botão na defesa do adversário com o objetivo de desarrumar a jogada armada no ataque etc.).

§ Único: A punição para Indisciplina é a suspensão imediata da partida e o adversário proclamado vencedor do jogo. No caso de indisciplina de ambos os técnicos, o jogo será suspenso e o caso encaminhado a julgamento.

Art. 90 – DUPLA INFRAÇÃO

Caso duas infrações sejam cometidas no transcurso de um mesmo lance, desde que não haja possibilidade de cumulação das penas, prevalecerá a escolhida pelo beneficiado.

Art. 91 - VANTAGEM NO LANCE

O técnico beneficiado com qualquer infração poderá optar pela vantagem ao invés de cobrar a penalidade.

REGRA XIII

– TIRO LIVRE –

Art. 92 – MODALIDADES

Existem duas modalidades de TIROS LIVRES:

- a) Tiro Livre Direto;
- b) Tiro Livre Indireto.

Art. 93 – EXECUÇÃO DO TIRO LIVRE DIRETO

Para o **TIRO LIVRE DIRETO** ser executado corretamente, a bola deverá estar no local da ocorrência ou conforme outros artigos desta regra. Ao executar a cobrança o jogador palhetado, estando ele dentro ou fora de campo, deve ser o primeiro a tocar na bola, caso esta condição não ocorra deverá ser repetida a cobrança quantas vezes forem necessárias até que ela seja executada corretamente. A cada nova tentativa, a partir da primeira, será punida com Falta Técnica Anotada (Artigo 85, alínea “c”), descontando-se o tempo gasto para as repetições.

Dependendo do local do campo em que a infração tenha sido cometida, o **TIRO LIVRE DIRETO** poderá ser cobrado de várias formas, a saber:

- a) Chutar a gol no primeiro lance;
- b) Fazer um lançamento no primeiro e chutar a gol no segundo lance, não havendo necessidade do passe;
- c) Fazer um lançamento no primeiro, dar um passe no segundo e chutar a gol no terceiro lance (Jogada Padrão, Art. 21, alínea “a”);
- d) Cobrar a falta e prosseguir normalmente a jogada padrão, sem necessidade de chute a gol;
- e) Se a penalidade foi cometida no meio-campo de defesa do beneficiado, este poderá optar por:
 - 1. Lançar para o ataque no primeiro lance e chutar a gol no segundo, sem a necessidade de fazer o passe;
 - 2. Executar o primeiro lance, fazer o passe no segundo e chutar a gol no terceiro lance, desde que a bola esteja estacionada no ataque;
 - 3. Cobrar a falta e prosseguir normalmente a jogada padrão, sem terminar obrigatoriamente em chute a gol.

§ 1º: Se a penalidade for cometida no campo de defesa do beneficiado e for solicitada a remoção de qualquer jogador, essa jogada deverá terminar no campo de ataque do técnico beneficiado ou ocorrer chute a gol. Caso a jogada não termine no campo de ataque, o técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado no local onde a bola estacionou. Caso haja chute a gol e a bola venha a estacionar no campo de defesa do técnico que o executou, não haverá a penalização com Tiro Livre Indireto (Art. 94), por se tratar de chute a gol;

§ 2º: Se a penalidade for cometida no campo de ataque do beneficiado e for solicitada a remoção de qualquer jogador, nessa jogada deverá haver o chute a gol. Caso na jogada não haja chute a gol, o técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado no local onde a bola estacionou.

Art. 94 – EXECUÇÃO DO TIRO LIVRE INDIRETO

Para o TIRO LIVRE INDIRETO ser executado corretamente, a bola deverá estar no local da ocorrência ou conforme outros artigos desta regra. Ao executar a cobrança o jogador palhetado, estando ele dentro ou fora de campo, deve ser o primeiro a tocar na bola, caso esta condição não ocorra deverá ser repetida a cobrança quantas vezes forem necessárias até que ela seja executada corretamente. A cada nova tentativa, a partir da primeira, será punida com Falta Técnica Anotada (Artigo 85, alínea “c”), descontando-se o tempo gasto para as repetições. A cobrança de TIRO LIVRE INDIRETO far-se-á através de JOGADA PADRÃO (Art. 20, alínea “a”), mas não será permitido ao técnico chutar a gol no primeiro lance da sua jogada.

§ Único: Caso a penalidade tenha sido cometida no campo de ataque do beneficiado, e somente neste caso, será permitido chutar a gol no segundo ou terceiro lances, desde que tenha havido passe.

Art. 95 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o jogador encarregado da cobrança de qualquer tiro livre até que a bola seja tocada ou venha a tocar em outro jogador. Ao fazer um duplo lance, o técnico será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador.

Art. 96 – DISTÂNCIA DA BOLA

No primeiro lance de qualquer tiro livre, a critério do técnico beneficiado, poderão ser removidos todos os jogadores que estiverem a menos de 183 mm da bola. Qualquer jogador retirado será recolocado, sempre antes da cobrança, conforme o estabelecido no Artigo 30.

Art. 97 – BOLA EM JOGO

No primeiro lance das cobranças dos tiros livres a bola deverá estar parada e só entrará em jogo depois de percorrer distância igual ou superior à sua circunferência (31 mm), a ser verificada pelo árbitro com a utilização do palmômetro (parte menor).

A cada nova tentativa, a partir da primeira, será punida com Falta Técnica Anotada (Artigo 85, alínea “c”), descontando-se o tempo gasto para as repetições.

Art. 98 – COLOCAÇÃO ESPECIAL DA BOLA

Quando uma falta for cometida em um jogador que estiver tocando a linha divisória do campo, linha lateral ou linha de fundo, o local da cobrança será sobre essa mesma linha.

No caso da linha divisória do campo, não poderá ser cobrada diretamente ao gol (a linha de meio de campo é considerada defesa).

Art. 99 – TIRO LIVRE NAS ÁREAS

Quando uma infração for cometida dentro da pequena área e sua penalização importe em cobrança de Tiro Livre Indireto, o local da execução será o bico da pequena área, contrário à linha de fundo e mais próximo da falta (este artigo não se aplica no caso do Pênalti). Antes da execução do tiro-livre, o goleiro deverá ser posicionado com toda a sua base tocando a linha de gol.

§ 1º: Se a infração for cometida dentro da grande área e sua penalização importe em cobrança de Tiro Livre Indireto (Art. 94), a favor do time atacante, o local da execução será o bico da grande área contrário à linha de fundo mais próximo do local da falta. Antes da execução do tiro-livre, o goleiro deverá ser posicionado com toda a sua base tocando a linha de gol.

§ 2º: Quando houver jogador tocando a linha de meta este deverá ser retirado e recolocado como se tivesse saído por dentro da meta, seguindo o disposto no Art. 29, alínea “a”, com plena condição de jogo.

REGRA XIV

- PÊNALTI -

Art. 100 - CONCEITO

É a punição para qualquer infração do Artigo 83, FALTA, cometida dentro das áreas do campo de defesa do técnico infrator.

Art. 101 - EXECUÇÃO DO PÊNALTI

O PÊNALTI é cobrado do lugar correspondente, marca penal, e na sua execução somente o jogador escolhido para a cobrança poderá ficar dentro da grande área e os outros a mais de 183 mm da bola.

O árbitro determinará aos técnicos que procedam às remoções necessárias, iniciando-se pelo técnico beneficiado. Todos os jogadores deverão ficar atrás da linha da bola e fora da grande área. Cada técnico terá um tempo único de reflexão para executar todos os deslocamentos necessários.

§ 1º: A cobrança do pênalti só poderá ser feita após a autorização do árbitro, que deverá verificar se o goleiro está com a sua base totalmente sobre a linha de gol;

§ 2º: O arremesso ao gol pode ser direto ou não, a critério do beneficiado.

Art. 102 - DUPLO LANCE

O cobrador do pênalti estará subordinado às prescrições estabelecidas no Art. 95 destas regras.

Art. 103 - PRORROGAÇÃO

Se necessário, o árbitro deverá prolongar a duração do jogo ou de qualquer dos tempos para que seja permitida toda a jogada da cobrança do pênalti.

Art. 104 - APLICAÇÃO ANALÓGICA

Respeitando o contido na presente regra todos os demais princípios estabelecidos para o Tiro Livre Direto (Art. 93) serão aplicados no caso do Pênalti.

REGRA XV

– ARREMESSO LATERAL –

Art. 105 – CONCEITO

Quando a bola sai pelas laterais do campo, transpondo inteiramente as linhas, configura-se o LATERAL.

Art. 106 – MODALIDADES

O LATERAL pode ser CEDIDO ou CAVADO.

1º: O **LATERAL CEDIDO** é aquele em que a bola sai pelas laterais do campo impulsionada diretamente por um jogador da equipe do técnico que tem a posse de bola, ou ainda, na sua trajetória, toque em um ou mais adversários e por último em jogador da sua equipe. O arremesso pertencerá ao adversário e a cobrança será em Jogada Padrão (Art. 20, alínea “a”).

2º: O **LATERAL CAVADO** é aquele em que o técnico joga a bola contra um jogador adversário, provocando a saída da bola pelas laterais do campo.

Observações:

- a) Se cavar no primeiro lance, terá mais um. Fazendo o passe no segundo, terá direito ao terceiro lance;
- b) Se cavar no segundo ou terceiro lances, terá direito somente a mais um, ou seja, apenas à reposição da bola em jogo, independente de fazer ou não o passe;
- c) Se cavar outro lateral, escanteio ou tiro de meta imediatamente após o lance da cobrança de um lateral já cavado, será punido com reversão de bola (lateral, tiro de meta ou escanteio, conforme o caso).

Art. 107 – EXECUÇÃO DO ARREMESSO LATERAL

Para o ARREMESSO LATERAL ser executado corretamente, a bola deverá estar sobre a linha lateral e ao executar o lance o jogador palhetado, estando ele dentro ou fora de campo, deverá ser o primeiro a tocar na bola.

Caso estas condições não ocorram haverá a reversão, conforme Artigo 108. o árbitro deverá colocar a bola no local exato do arremesso lateral.

Art. 108 – REVERSÃO

A cobrança irregular do arremesso lateral importará na reversão para o técnico adversário e será cobrado em JOGADA PADRÃO (Art. 20, alínea “a”).

Art. 109 – BOLA EM JOGO

Na cobrança do lateral, a bola só entrará em jogo após ter percorrido uma distância igual ou superior a sua circunferência - 31 mm (a parte menor do palmômetro). Caso isso não ocorra será marcada reversão.

Art. 110 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o cobrador do lateral até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador. O duplo lance será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador que executou o lateral.

Art. 111 – DISTÂNCIA DA BOLA

No arremesso Lateral Cedido, a critério do técnico beneficiado, poderão ser removidos os jogadores que estejam a menos de 183 mm do local da cobrança.

§ Único: Nos Laterais Cavados deverão ser removidos, obrigatoriamente, todos os jogadores (de ambas as equipes) que estiverem a menos de 183 mm do local da cobrança, iniciandose as remoções pelos jogadores do técnico beneficiado (Art. 30, alínea “g”).

Art. 112 – PARTICULARIDADES

Quanto à cobrança dos laterais:

- a) Se no primeiro lance da cobrança do lateral a bola ultrapassar diretamente, sem tocar em qualquer jogador, a linha de meta do técnico beneficiado, este será punido com Escanteio Cedido (Art. 119 § 1º);
- b) Se na mesma cobrança a bola sair pela linha de meta do técnico beneficiado, tendo, porém, tocado em algum jogador, será Escanteio Cedido ou Tiro de Meta, conforme o caso;
- c) Não pode haver marcação de gol, direta ou indiretamente, no primeiro lance da cobrança de lateral. O lance dará origem a um Tiro de Meta ou Escanteio, conforme o caso;
- d) Será sempre cavado o lateral originado de um lance de bola prensada (Art. 10, § Único).

REGRA XVI

- TIRO DE META -

Art. 113 - CONCEITO

Fica caracterizado o TIRO DE META quando a bola transpõe inteiramente a linha de fundo, tendo sido tocada por último por jogador atacante, inclusive entre os postes da meta, não se tratando de chute a gol ou gol contra. A bola será repostada em jogo pelo técnico defensor para além da sua pequena área.

Art. 114 - ARRUMAÇÃO EM TIRO DE META

Por ocasião do tiro de meta cedido, os jogadores poderão ocupar novas posições em campo, observando-se as seguintes condições:

- a) Todos os jogadores atacantes deverão ficar a uma distância mínima de 183 mm da linha divisória e os defensores a um mínimo de 60 mm dessa mesma linha;
- b) A distância entre os jogadores da mesma equipe (exceção do goleiro) será de, no mínimo, 183 mm e em relação aos adversários será de 60 mm;
- c) Cada equipe deverá ter no campo de ataque um mínimo de 2 (dois) jogadores e um máximo de 6 (seis). Consequentemente, no campo de defesa cada equipe deverá ter um mínimo de 5 (cinco) e um máximo de 9 (nove), aí incluído o goleiro.
Caso sejam ultrapassados os limites máximos, em quaisquer dos campos, o árbitro retirará os jogadores excedentes. O critério a ser adotado é o de retirar os jogadores mais próximos da linha divisória do campo, que só retornarão na próxima arrumação para tiro de meta cedido ou saída de centro de campo;
- d) Para arrumação dos jogadores, cada técnico terá o tempo máximo de 15 (quinze) segundos para arrumação do ataque e mais 15 (quinze) para arrumação da defesa. A contagem de tempo será iniciada a partir da saída da bola. Os técnicos deverão iniciar as arrumações pelo ataque e, findo o tempo regulamentar, o árbitro anunciará "TEMPO DE ATAQUE ESGOTADO". A partir daí não mais poderão ser movimentados ou recolocados tais jogadores. O árbitro adotará o mesmo procedimento para com os jogadores de defesa, anunciando "TEMPO DE DEFESA ESGOTADO", findos os 15 (quinze) segundos regulamentares. A recolocação de jogadores após o término do tempo implicará na punição do técnico com tantas Falta Técnica Anotadas quantos forem os jogadores movimentados (Art. 85, alínea "c"), retirando-os de campo. Eles só voltarão na próxima arrumação para tiro de meta ou saída de centro de campo;
- e) Não é permitido ao adversário colocar ou manter jogador dentro da grande área do técnico beneficiado com o tiro de meta. Caso isso aconteça, caberá ao árbitro afastá-lo para fora da grande área, chamando a atenção do técnico infrator e punindo-o com uma Falta Técnica Anotada (Art. 85, alínea "c") caso o fato volte a se repetir;
- f) É permitido aos técnicos deslocarem um jogador situado no ataque para fazer a cobrança do tiro de meta, desde que permaneçam no ataque um mínimo de 2 (dois) jogadores;

- g) Não é permitido colocar jogadores, sejam atacantes ou defensores, no interior das pequenas áreas, por ocasião de tiros de meta (salvo na situação prevista na alínea anterior). O árbitro deverá impedir tal procedimento;
- h) No tiro de meta cavado, não haverá arrumação dos jogadores, apenas remoção dos jogadores do técnico não beneficiado que se encontrarem dentro das áreas.
O árbitro determinará a retirada desses botões, dentro de um tempo de reflexão, independentemente da quantidade de botões, e autorizará a cobrança do tiro de meta.

Art. 115 – EXECUÇÃO DO TIRO DE META

O tiro de meta será cobrado em dois lances, iniciando assim uma JOGADA RESTRITA, e só poderá ser executado após a autorização do árbitro.

§ 1º: Se a JOGADA que originou o tiro de meta tiver sido iniciada no campo de defesa do técnico que tem a posse de bola (salvo nos casos previstos no Art. 74), então esse Tiro de Meta será CEDIDO, dando início a uma JOGADA PADRÃO (Art. 20, alínea “a”).

§ 2º: Ao final da execução de todo e qualquer tiro de meta, a bola deverá estar estacionada no campo de ataque do executante. Caso contrário, o cobrador será punido com Tiro Livre Indireto (Art. 94), onde a bola se encontrar estacionada.

Observação: Se o técnico executante cavar outro lateral, escanteio ou tiro de meta imediatamente após o lance da cobrança de um tiro de meta já cavado, será punido com reversão de bola (lateral, tiro de meta ou escanteio, conforme o caso, em JOGADA PADRÃO).

Art. 116 – ERRO NA COBRANÇA

No tiro de meta a bola só entrará em jogo se ao final do lance sair da pequena área. Caso isso não aconteça, o lance será repetido, tantas vezes quantas forem necessárias. As novas tentativas, a partir da primeira, serão punidas com Falta Técnica Anotada (Art. 85, alínea “c”), e será descontado o tempo gasto nas repetições.

§ Único: Não será permitido passe no goleiro, caso ele tenha sido removido; por outro lado, será permitido o passe no goleiro ou em outro jogador qualquer dentro da grande área, caso eles não tenham sido removidos anteriormente.

Art. 117 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o mesmo jogador que cobrou o tiro de meta, até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador.

A irregularidade será punida com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local em que estava o jogador (se dentro das áreas, será aplicado o Art. 99).

REGRA XVII

- ESCANTEIO -

Art. 118 - CONCEITO

ESCANTEIO é o lance em que a bola ultrapassa completamente a linha de fundo, inclusive entre os postes da meta, não se tratando de chute a gol ou gol contra, tendo tocado por último em jogador defensor.

Art. 119 - MODALIDADES

O ESCANTEIO pode ser CEDIDO ou CAVADO.

§ 1º: O **ESCANTEIO CEDIDO** é aquele em que a bola ultrapassa a linha de fundo impulsionada por jogador defensor, ainda que na sua trajetória toque em um ou mais jogadores adversários, e por último em jogador da mesma equipe. A cobrança será em Jogada Padrão (Art. 20, alínea "a").

§ 2º: O **ESCANTEIO CAVADO** é aquele provocado pelo técnico atacante, isto é, quando a bola, impulsionada por jogador atacante, toca por último em jogador defensor antes de sair de campo.

Observações:

- a) Se cavar no primeiro lance, terá mais um. Fazendo o passe no segundo, terá direito ao terceiro lance;
- b) Se cavar no segundo ou terceiro lances, terá direito somente a mais um, ou seja, apenas à reposição da bola em jogo, independente de fazer ou não o passe;
- c) Se cavar outro lateral, escanteio ou tiro de meta imediatamente após o lance da cobrança de um escanteio já cavado, será punido com reversão de bola em JOGADA PADRÃO (lateral, tiro de meta ou escanteio, conforme o caso).

Art. 120 - EXECUÇÃO DO ESCANTEIO

Para o ESCANTEIO ser executado corretamente, a bola deverá estar sobre uma das linhas ou no interior do quarto de círculo, existente na junção das linhas laterais com a linha de fundo por onde ela saiu e, ao executar o lance, o jogador palhetado, estando ele dentro ou fora de campo, deverá ser o primeiro a tocar na bola. Caso estas condições não ocorram haverá a reversão, em JOGADA PADRÃO, conforme Artigo 124, alínea "e".

Art. 121 - DISTÂNCIA DA BOLA

No Escanteio Cedido, a critério do técnico beneficiado, qualquer jogador que estiver a menos de 183 mm do local da cobrança (quarto de círculo) poderá ser removido.

§ Único: No Escanteio Cavado deverão ser removidos, obrigatoriamente, todos os jogadores que estiverem a menos de 183 mm do local da cobrança (quarto de círculo), iniciando-se as remoções pelos jogadores do técnico beneficiado (Art. 30, alínea “h”).

Art. 122 – DUPLO LANCE

O técnico beneficiado não poderá fazer um segundo lance com o cobrador do escanteio até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador. A inobservância será punida com Tiro Livre Indireto (Art. 94), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador.

Art. 123 – BOLA EM JOGO

A bola só entrará em jogo quando ultrapassar totalmente o limite do quarto de círculo destinado à cobrança.

Art. 124 – PARTICULARIDADES

Particularidades no escanteio:

- a) Se no primeiro lance da cobrança do escanteio a bola ultrapassar diretamente, sem tocar em qualquer jogador, a linha de meta do técnico beneficiado, este será punido com Escanteio Cedido (Art. 119 § 1º);
- b) Se na mesma cobrança a bola sair pela linha de meta do técnico beneficiado, tendo, porém, tocado em algum jogador, será Escanteio Cedido ou Tiro de Meta, conforme o caso;
- c) Poderá haver marcação de gol, direta ou indiretamente, no primeiro lance da cobrança de escanteio cedido;
- d) Será sempre cavado o escanteio originado de um lance de bola prensada (Art. 10, § Único).
- e) Será revertido para tiro de meta o escanteio executado irregularmente, bem como o escanteio cavado oriundo de outro escanteio ou lateral cavado.