

Regra da Modalidade “Dadinho:

Artigo 1 - Futebol de Mesa

É uma modalidade esportiva, praticada por duas pessoas, que procuram desenvolver sobre uma mesa um jogo que busque a similaridade possível com o futebol de campo, através de regras estabelecidas e bem definidas.

Artigo 2. - Botonista

Chamamos de botonista a pessoa que pratica o futebol de mesa, sendo este o responsável por impulsionar os jogadores através da palheta.

Capítulo I - Do Equipamento de Jogo

Art. 1. Mesa de jogo

Denomina-se mesa de jogo o conjunto de tábua, alambrados, cavaletes ou similares, para a prática do Futebol de Mesa. A mesa de jogo pode ser confeccionada em madeira aglomerada ou outro tipo de madeira similar, ou mesmo em material similar que venha a ter a aprovação da Federação. Porém o material considerado atualmente como ideal é a madeira aglomerada.

§ 1º: *A mesa de jogo deverá ser rodeada em toda a sua extensão por um alambrado que impeça a queda de jogadores e da bola. Este alambrado deverá ser protegido em sua parte interna por borracha, couro, barbante, cortiça ou qualquer outro material que proteja os botões de danos, caso venham a se chocar contra o alambrado.*

§ 2º: *A mesa de jogo deverá ter as seguintes dimensões:*

	<i>Máximo (cm)</i>	<i>Mínimo (cm)</i>	<i>Ideal (cm)</i>
<i>Largura da mesa</i>	134	114	124
<i>Comprimento da mesa</i>	194	174	184
<i>Altura (cavaletes)</i>	85	75	80

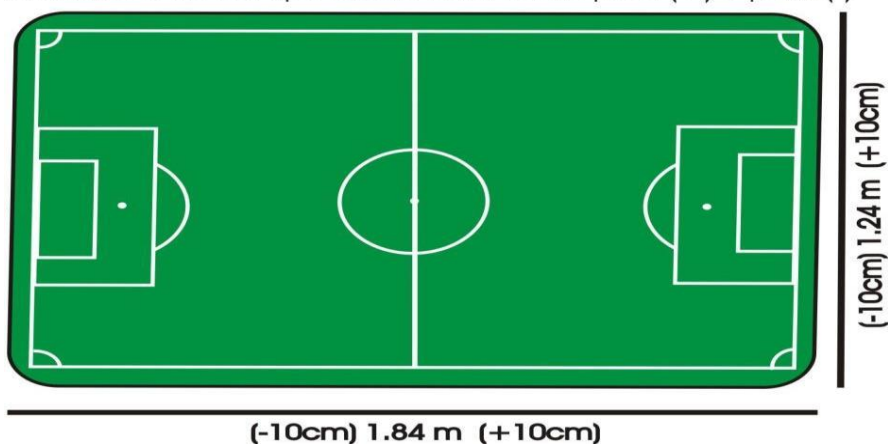
Art. 2. Campo de jogo.

Denomina-se campo de jogo o espaço demarcado na superfície da mesa compreendido entre as duas linhas de fundo e as duas linhas laterais, com marcações semelhantes às do futebol de campo.

Parágrafo único: *O campo de jogo e suas marcações internas deverão ter as seguintes medidas:*

	Máximo (cm)	Mínimo (cm)	Ideal (cm)
Largura do campo	134	114	124
Comprimento do campo	174	154	164
Grande área	30 x 60	30 x 60	30 x 60
Pequena área	11 x 30	11 x 30	11 x 30
Círculo central	16 (raio)	16 (raio)	16 (raio)
Meia lua	16 (raio)	16 (raio)	16 (raio)
Marca de escanteio	3 (raio)	3 (raio)	3 (raio)
Marca penal (distância ao gol)	20,5	20,5	20,5
Pista lateral (largura)	10	8	8

Dimensões do campo ideais com 10cm para (+) e para (-)



Art. 3. Traves

As traves são arcos formados por dois postes verticais e um poste horizontal, por onde a bola deverá passar para a marcação dos gols. Deverão ser confeccionadas de ferro, arame, aço, madeira, plástico ou outro material que sirva ao seu propósito. Deverão ser cobertas por trás com tela ou tecido que permitam a visão do interior do gol. Deverão estar posicionados sobre as linhas de fundo do campo, no centro da pequena área.
 Parágrafo único: As traves deverão ter as seguintes dimensões, medidas em centímetros (cm) pelo lado de dentro dos postes:

Altura 4,5 cm

Largura 11 cm

Espessura dos postes: 0,2 cm

Art. 4. Bola

A bola de jogo é um cubo confeccionado em acrílico ou material semelhante, obrigatoriamente na cor amarela, e é conhecido por "dadinho". Cada face do cubo deve medir 6 mm x 6 mm e o seu peso deve variar entre 1g e 3g.

Art. 5. Times

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

Art. 6. Botões

Os botões são discos circulares, que podem ter furo no centro (modelo argola) ou não (modelo fechado), com diâmetro máximo de 60 mm e mínimo de 35 mm, e altura máxima de 1 cm. Podem ser confeccionados de acrílico, paladon, osso, coco, madeira ou qualquer outro material que se preste à prática do futebol de mesa, com exceção de metal e vidro. Podem também ser feitos com qualquer cor ou combinação de cores.

Parágrafo único: Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos, modelos e cores diferentes, desde que estejam numerados, sem a repetição de números.

Art. 7. Goleiros

O goleiro deverá ser um paralelepípedo com faces lisas e dimensões máximas de: 80 mm x 35 mm x 15 mm, sem limite de peso. Poderá ser confeccionado de acrílico, paladon, osso, coco, madeira ou qualquer outro material que se preste à prática do futebol de mesa, com exceção de metal e vidro. Poderá também ser de qualquer cor ou combinação de cores.

§ 1º: O goleiro deverá sempre estar em pé sobre uma de suas faces de 80 mm x 15 mm, caso venha a se apoiar de maneira diferente, deve ser **IMEDIATAMENTE** recolocado na posição correta definida acima e no local em que se encontrava;

§ 2º: Suas faces devem ser lisas, sem saliências e com ângulos de 90º (noventa graus).

§ 3º: Se for confeccionado em material transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor em qualquer sentido (vertical, horizontal ou diagonal), de forma que uma das faces opostas.

§ 4º. Seu espaço de ação se limita, exclusivamente, à pequena área. Caso ocorra um toque no dadinho estando o goleiro fora dos limites estabelecidos será marcada falta técnica.

§ 5º. Toda vez que o “dadinho” parar dentro da pequena área, lançado por sua própria equipe (“bola atrasada”), a posse será do goleiro e este poderá movimentá-la. Exceção apenas se a sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto contra sua equipe;

§ 6º. O goleiro não pode ser colocado atrás da linha de gol;

§ 7º. O goleiro poderá dar no máximo 03 (três) toques dentro da pequena área, que também serão somados aos toques coletivos. Os toques deverão, obrigatoriamente serem dados com a face maior e não poderá conduzir o dado.

§ 8º. Não poderá, em hipótese alguma, ser deslocado, movido ou acionado em meio a uma jogada, somente na solicitação de preparação.

§ 9º. Se o goleiro for derrubado por qualquer motivo, deverá ser recolocado imediatamente em pé no local onde se encontrava. Caso um outro botão esta ocupando este local, deverá ser afastado para dar lugar ao goleiro. O mesmo vale para o caso dele ser impulsionado de modo a ficar em posicionamento irregular, como por exemplo, dentro do gol.

Art. 8. Toque

Chamamos de toque o acionamento de um botão pelo uso da palheta, causando ou não a movimentação da bola através deste. Também é chamado de toque o acionamento do goleiro com as mãos.

Parágrafo único: *O lance só termina depois que tanto a bola quanto os jogadores envolvidos estiverem parados.*

Art. 9. Toque na bola

O toque na bola é o contato de um jogador com o dado, em consequência de um lance do próprio jogador, desde que ela se movimente um mínimo perceptível. Caso ela não se mova, mesmo que o jogador esteja colado a ela, é considerado erro.

Parágrafo único: *No caso do atleta 1 tocar na bola, mas em consequência deste toque o dado tocar no botão adversário, a posse de bola passará para o atleta 2, mas não será considerado toque deste atleta que ganhou a posse.*

Art. 10. Erro ou Furada

Chamamos de furada o lance em que um botão, depois de acionado, não realiza o toque na bola, ou venha a colar nela sem que ela se mova um mínimo perceptível.

Parágrafo único: *O ato de tocar a palheta no botão e retirá-la, sem sua movimentação, não caracteriza um erro.*

Capítulo II - Do Objetivo do Jogo

Art. 11. Marcação de gols

O objetivo do jogo é marcar a maior quantidade possível de gols na meta adversária, fazendo com que, através de toques dos botões, a bola atravesse totalmente a linha de fundo, entrando por dentro das traves ou meta adversária.

Art.12. Vencedor

Ao final do jogo, será declarada vencedora a equipe que tiver conseguido a maior quantidade de gols. Caso as quantidades de gols marcados pelas duas equipes sejam iguais, a partida será considerada empatada.

Art. 13. Desempate

Em jogos eliminatórios, finais ou em qualquer outro em que se faça necessário o desempate, havendo empate no tempo normal de jogo, este poderá ser feito em prorrogação, em decisão por pênaltis e/ou por critérios de pontuação durante a competição.

§ 1º: *A escolha de quais métodos a serem utilizados e da ordem de aplicação ficará a cargo dos regulamentos de cada evento.*

§ 2º: *As prorrogações serão jogadas em dois tempos de 3 minutos.*

§ 3º: *A decisão de pênaltis será realizada inicialmente com uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe. Persistindo o empate, serão realizadas séries únicas de cobranças alternadas até que uma das duas saia vencedora.*

§ 4º: *Nas séries de 5 (cinco) cobranças cada equipe deverá utilizar botões diferentes. Na série de cobranças alternadas, os botões poderão ser repetidos, havendo necessidade e quando todos já tiverem sido utilizados para as séries de 5 e, posteriormente, nas séries únicas.*

Art. 14. Tempo de jogo

As partidas oficiais de eventos das federações estaduais e da Confederação Brasileira terão duração de 14 (catorze) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 7 (sete) minutos, com intervalo mínimo de 1 (um) minuto entre os tempos.

Parágrafo único: *Nos eventos promovidos pelas associações filiadas às federações estaduais, as partidas poderão ter duração de 10 (dez) a 20 (vinte) minutos, divididas em dois tempos iguais.*

Art. 15. Chute ao gol depois do apito final

No caso de o apito final de um tempo de jogo soar após o pedido de chute ao gol por um botonista, ele poderá chutar, sem limite de tempo, e após o chute o tempo será dado por encerrado.

§ 1º: *Não será válido o pedido de chute ao gol feito concomitantemente ou após o soar do apito.*

§ 2º: *Se houver sido assinalado um pênalti, a equipe terá o direito à cobrança, mesmo que não tenha anunciado sua intenção de chutar. Se houver sido assinalada uma falta com cobrança direta, a equipe só terá direito à cobrança caso já tenha pedido para chutar.*

§ 3º: *Quando o atleta efetuar um chute ao gol, após o término do jogo, e este chute ocasionar um defesa do goleiro adversário, impulsionando o dadinho de volta, fazendo com que ele atravesse o meio campo e vá na direção do seu próprio gol, de maneira alguma ele poderá tocar no corpo do atleta que efetuou o chute. Caso isto ocorra será considerado gol do adversário, ou seja, do atleta que estava defendendo o chute ao gol.*

Capítulo III - Do Início da Partida

Art. 16. Sorteio

Um jogador será sorteado pela organização ou pelos próprios atletas, usando-se qualquer método, como cara ou coroa, par ou ímpar, dado. O vencedor terá o direito de escolher entre o lado do campo ou a posse inicial da bola.

Art. 17. Arrumação dos jogadores

Ao iniciar a partida ou após cada gol, os botões deverão estar arrumados todos em seus campos de defesa, obedecendo às seguintes regras (ver [Anexo](#)):

a) *o goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar dentro da pequena área;*

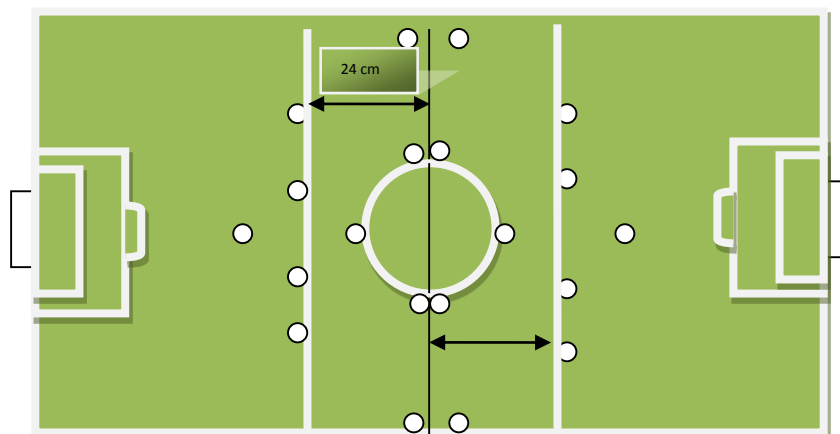
b) *os cinco botões denominados de defesa deverão estar obrigatoriamente atrás, da linha imaginária paralela a linha do meio campo, e que tangencia o botão localizado no abaixo do círculo central, podendo estar qualquer lugar (abaixo da linha), respeitando a distância mínima entre eles de 8 cm.*

c) *dentre os cinco botões denominados de ataque, dois deverão estar posicionados em cada lado do campo de defesa, colados à linha lateral e a 3,5cm da linha central;*

d) *outros dois botões de ataque deverão estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, um de cada lado, junto à interseção do círculo com a linha central;*

e) *o último botão de ataque deverá estar junto ao círculo central, pelo lado de fora, sobre a linha imaginária que liga as marcas de pênalti.*

Parágrafo único: Após a marcação de um gol, os botonistas terão até 10 segundos para arrumar os times para a recolocação da bola em jogo



Art. 18. Saída de jogo

A saída de bola para o início do jogo, do segundo tempo ou após um gol deverá ser realizada por apenas dois dos jogadores colocados junto ao círculo central, que serão os únicos a estar obrigatoriamente dentro dele e totalmente atrás da linha central. Deverá ainda seguir as seguintes prescrições:

- a) a dado deverá estar o mais centralizado possível em sua marcação no meio de campo e ser lançada sempre para o campo adversário;*
- b) um dos botões deverá dar um toque na bola, que não deverá sair do grande círculo;*
- c) o outro botão poderá, então, dar continuidade à jogada;*
- d) não será permitido chutar ao gol enquanto a bola não sair do grande círculo;*
- e) não é permitido que o primeiro botão, que irá iniciar a saída, esteja grudado ao dadinho.*

§ 1º: *Caso o botonista fure o primeiro lance, terá direito a uma nova saída, descontando o lance da contagem de lances coletivos. Caso erre novamente a saída, será punido com falta técnica.*

§ 2º: *Caso o botonista arremesse a bola diretamente para fora do grande círculo e para o campo adversário no lance inicial, a posse de bola passará automaticamente para a equipe adversária, que continuará jogando normalmente.*

Art. 19. Reinício após marcação de um gol

Após a marcação de um gol, o jogo será reiniciado pela equipe que sofreu o gol, seguindo as mesmas regras para o início de jogo. A saída só poderá ser realizada depois que os dois botonistas tenham terminado a arrumação dos times e tenham, ambos, informado essa situação dizendo “pronto”, mas para isto terão no máximo 10 segundos.

Capítulo IV - Do Desenrolar da Partida

Art. 20. Sucessão de jogadas

Cada partida é uma seqüência de jogadas, que se alternam entre as equipes adversárias, conforme a posse de bola seja conquistada ou cedida. Cada jogada pode iniciar por uma “roubada de bola”, quando uma equipe perde a posse de bola sem que a bola tenha saído de jogo, ou pela cobrança de uma reposição de bola em jogo.

Art. 21. Limite de lances por jogada

Cada jogada será composta de no máximo nove toques coletivos de uma equipe, sendo que cada jogador terá direito a executar no máximo três toques individuais consecutivos.

Art. 22. Finalização da jogada

Uma jogada será finalizada quando a equipe que estiver realizando a jogada provocar uma das seguintes situações:

- a) realizar seu nono lance coletivo;*
- b) cometer uma infração;*
- c) ceder à adversária um lateral, um escanteio ou um tiro de meta;*
- d) após uma furada ao dado, e a equipe adversária executar um lance com toque na bola;*
- e) marcar um gol.*

§ 1º: *Se após o nono toque coletivo a bola permanecer em campo, a equipe adversária poderá optar por um tiro livre indireto para recuperar a posse de bola, a ser cobrado no local onde a bola estiver parada ou dar prosseguimento a jogada, fazendo uso da vantagem;*

§ 2º: *Se, durante um lance, a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador adversário e sair de campo, o lance será considerado cavado e não haverá mudança de posse de bola. Devendo, a equipe que executou o lance, continuar sua jogada (sem a zeragem dos lances coletivos) com a reposição da bola em jogo, desde que ainda tenha lances disponíveis.*

§ 3º: *Se durante um lance a bola tocar em um ou mais jogadores, tocando por último em um jogador da equipe que executou o lance, e permanecer em campo, a posse de bola continuará com a mesma equipe, que deverá continuar com a sua jogada.*

Art. 23. Roubada de bola

Quando a equipe que estiver jogando realizar uma furada de bola, ou durante o lance a bola tocar por último em jogador adversário, a equipe adversária terá o direito de tentar a roubada de bola com a execução de um lance. Caso o lance resulte em toque na bola pelo jogador acionado, a equipe terá recuperado a posse de bola e iniciado sua jogada.

§ 1º: *Caso a equipe que tentou a roubada realize uma furada, terá ainda assim iniciado sua contagem de lances coletivos e individuais, que serão zerados apenas caso a equipe adversária toque a bola novamente antes de terminar sua jogada. A equipe adversária também não terá finalizado sua jogada e nem zerado suas contagens de lances.*

Art. 24. Zeragem dos lances coletivos e individuais

A contagem de lances coletivos e individuais de uma equipe só será zerada quando a equipe adversária efetivamente recuperar a posse de bola, iniciando a sua jogada, ou cometer uma infração. A contagem de lances individuais de um jogador será zerada também quando um outro jogador, de qualquer das equipes, tocar a bola através do próprio lance. Sendo assim, após uma furada, um lateral cavado, um tiro de canto cavado, um tiro de meta cavado, ou um chute ao gol em que se manteve a posse de

bola, a contagem de lances coletivos e individuais deverá continuar de onde estava antes do evento.

Art. 25. Contagem dos lances

A contagem de lances deverá ser feita a cada vez que um botão for palhetado, independentemente de chegar ou não a tocar a bola, e a cada vez que o goleiro for acionado com a intenção de impulsionar o dadinho.

Parágrafo único: *Para melhor controle, é obrigatório que cada botonista conte seus lances em voz alta.*

Art. 26. Excesso de lances

Caso um jogador extrapole seu limite de lances individuais, ou a equipe extrapole seu limite de lances coletivos, a equipe será punida com tiro livre indireto no local onde o dado tiver parado.

Art. 27. Tabela

Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em outro jogador da mesma equipe, na trave, no alambrado ou no corpo do botonista, será configurada a tabela e assinalada uma falta técnica contra a equipe que realizou a tabela. A cobrança deverá sempre ser realizada no local onde o dadinho parou.

OBS.: *se qualquer botão sair de campo, bater no alambrado e voltar a campo, tocando no dadinho, será marcada falta técnica contra a equipe que causou o deslocamento deste botão.*

Art. 28. Toque em jogador adversário

Se antes de tocar a bola, o botão que está executando o lance vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, mesmo que estejam fora de campo, será marcada falta contra a equipe que executou o lance, a ser cobrada no local onde estava o primeiro jogador a ser tocado. O mesmo vale caso um botão da mesma equipe, tendo sido impulsionado pelo botão que executou o lance, vier a tocar em um ou mais jogadores da equipe adversária, antes que o primeiro botão toque a bola.

Art. 29. Toque da bola no botonista

Se a bola vier a tocar em qualquer parte do corpo de um botonista, sua palheta, roupas ou qualquer outro tipo de objeto que esteja portando, será marcada falta contra a equipe do botonista que recebeu o toque, a ser cobrada no local onde o fato ocorreu.

Art. 30. Bola presa

Se após um lance um botão parar em cima da bola, será marcada falta técnica contra a equipe que executou o lance, independentemente da equipe à qual o botão pertença.

Art. 31. Jogada fechada

A jogada será considerada fechada quando, ao passar ao adversário o direito de executar um lance, a bola estiver totalmente dentro das linhas retas imaginárias que unem as bordas de dois ou mais botões que estejam a 3,5cm ou menos de distância um do outro (ver [Anexo I](#)).

§ 1º: *Também será considerada jogada fechada quando, após o último lance individual de um botão, a bola estiver sobre este botão ou dentro de seu furo, no caso do modelo argola.*

§ 2º: Caso se configure a jogada fechada, será marcada falta técnica contra a equipe que fechou o lance, a ser cobrada no local onde se encontrar a bola.



Art. 32. Deslocamento de jogador adversário

Sempre que um botão deslocar um jogador adversário durante um lance e depois que a bola tenha sido tocada, sua equipe terá um limite máximo de três lances para finalizar sua jogada, desde que, com estes três lances, não ultrapasse os nove lances coletivos regulamentares, que prevalecerão.

Art. 33. Botão fora de campo

Se um botão sair de campo em conseqüência de qualquer lance, o árbitro deverá colocá-lo tangenciando pelo lado de fora à linha limítrofe do campo, no ponto exato por onde saiu, estando em plenas condições de jogo, ou seja, podendo ser acionado já no lance seguinte, sendo considerado dentro de campo, inclusive, em condições de receber falta.

Art. 34. Arrumação e movimentação dos botões

Os botões só poderão ser movimentados com a mão nas seguintes hipóteses:

- a) após a marcação de um gol. Nesse momento, os botonistas terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição de início de jogo;*
- b) nos casos de substituições, conforme definido nas regras específicas;*
- c) na recomposição da defesa após um chute ao gol, conforme a regras para esta situação, e para isso terão 6 (seis) segundos*
- d) para recolocação da bola em jogo nas cobranças de lateral, escanteio, tiro de meta e tiros livres, conforme as regras para essas situações.*

Art. 35. Movimentação e posicionamento indevidos

Estão terminantemente proibidas as seguintes práticas:

- a) colocação em campo do botão virado de “cabeça para baixo”;*
- b) utilização da bicicleta em qualquer situação, quando o botão, de cabeça para baixo, é palhetado de modo a pular;*
- c) utilização dos dedos (dedinho) para travar a movimentação dos botões no momento do chute;*
- d) colocação do goleiro deitado ou em pé sobre sua face menor.*
- e) o botonista não poderá conduzir ou impedir de qualquer modo a trajetória de um botão durante um lance. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde ocorreu a interferência;*

f) nenhum lance poderá ser iniciado antes que o lance anterior tenha terminado, ou seja, antes que tanto a bola quanto os botões envolvidos estejam parados. A ocorrência será punida com falta técnica no local onde estiver a bola.

Capítulo V - Do Chute ao Gol

Art. 36. Condições para o chute

Para que um botonista possa executar um chute ao gol, as seguintes condições deverão estar satisfeitas:

- a) a bola deverá estar posicionada no campo de ataque;
- b) a bola deverá estar fora da pequena área do adversário;
- c) o botonista deverá declarar sua intenção de chutar ao gol dizendo “prepare”, “coloque”, ou qualquer outro termo que expresse com clareza sua intenção;
- d) o botonista deverá indicar claramente com qual botão executará o chute;
- e) o botonista deverá esperar até que o botonista adversário posicione seu goleiro e expresse claramente que terminou, dizendo “pronto”, “chute”, ou qualquer outro termo que expresse com clareza que está pronto.
- f) O botonista atacante deverá avisar em qual lance está executando o chute, e este deverá estar dentro do limite de toques da equipe.

§ 1º: Não será válido o pedido de chute ao gol com a bola ou botões em movimento. No caso de cobrança de tiro livre direto, só será válido o pedido de chute ao gol depois que tanto a bola quanto o jogador que realizará a cobrança estiverem posicionados.

§ 2º: O chute ao gol poderá ocorrer após o término do tempo da partida, desde que o aviso de chute ao gol seja efetuado antes, mas obedecendo a todos os itens anteriores.

Art. 37. Remoção de jogadores

Todos os jogadores da equipe que vai chutar que estiverem dentro da pequena área deverão ser removidos para o lado de fora, do lado mais próximo de onde se encontravam, tangenciando por fora a linha da grande área e por dentro a linha de fundo. Os jogadores da equipe que se defende poderão ou não serem retirados, a critério do seu botonista, seguindo as mesmas regras de remoção dos jogadores que atacam, se for o caso.

Parágrafo único: *Caso mais de um jogador venha a ser removido para o mesmo lado, deverão ser colocados lado a lado, sempre tangenciando a linha de fundo por dentro.*

Art. 38. Caracterização de chute ao gol

Um chute ao gol apenas será considerado como tendo sido executado quando, após o lance, a

dado tenha sido satisfeito pelo menos uma destas condições:

- a) tenha cruzado a linha de fundo;
- b) tenha batido na trave;
- c) tenha tocado o goleiro;
- d) tenha parado dentro da pequena área;
- e) tenha sofrido desvio visível de sua trajetória, ou não, e saído pela lateral;
- f) tenha entrado na meta.

Parágrafo único: *caso nenhuma das condições acima tenha sido satisfeitas, deverá ser cobrada técnica, a favor da equipe que estava defendendo, onde o dadinho estiver parado.*

Art. 39. Caracterização do gol

O gol será validado quando a bola passar totalmente a linha de gol, entrando na meta, desde que tenham sido satisfeitas as condições legais para o chute. Caso a bola pare sobre ou tangenciando por qualquer lado a linha de gol, não será considerado gol.

Art. 40. Prescrições gerais

- a) No momento do chute ao gol, o botonista adversário deverá aguardar o chute atrás do seu gol, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado, sem gestos ou comentários;
- b) No chute ao gol ambos atletas terão 6 (seis) segundos para executar suas ações, ou seja, a preparação do goleiro e o próprio chute.

Capítulo VI - Da Bola Fora de Jogo e Reposição

Art. 41. Bola fora de jogo

Considera-se que a bola está fora de jogo (ou parada) nas seguintes situações:

- a) antes do início da partida ou do segundo tempo;
- b) após um gol, antes de ser dada nova saída no centro do campo;
- c) antes de ser cobrada a reposição, quando tiver saído do campo;
- d) antes de ser cobrado um tiro-livre, quando houver sido assinalada alguma infração.

Art. 42. Reposição da bola em jogo em Faltas, Tiros de Meta, Escanteios e Laterais

Para todo tipo de reposição de bola em jogo, valem as seguintes prescrições, salvo se especificado o contrário:

- a) toda reposição de bola em jogo, incluindo o tiro de meta, deverá ser executada por um botão, nunca com o goleiro ou com a palheta;
- b) o botão que realizará a cobrança poderá ser qualquer da equipe que estiver em campo, que poderá ser posicionado junto à bola, mas nunca encostado, desde que não tenha excedido sua contagem de lances individuais;
- c) é permitido ao botonista arrumar a posição da bola antes da execução de qualquer cobrança, incluindo falta técnica;
- d) não é necessário guardar distância mínima da bola, não podendo a cobrança ser feita com a bola colada;
- e) o botão que executou a reposição somente poderá ser acionado novamente depois de outro lance em que jogador da mesma equipe ou da equipe adversária toque a bola;
- f) os jogadores da equipe adversária e o goleiro da própria equipe que estiverem atrapalhando, poderão ser afastados para a execução da cobrança, em uma distância de 8 (oito) centímetro e depois recolocados em suas posições originais.
- g) Os botões da equipe que estiver repondo a bola em jogo não poderão ser deslocados, com exceção do que for executar o lance e o goleiro.

Art. 43. Reposição de Bola em Lateral

Sempre que a bola sair de campo pelas linhas laterais, deverá ser reposta em jogo através de um arremesso lateral, que poderá ser:

- a) cedido, quando a bola sair diretamente após um lance, ou tenha tocado por último em algum jogador da equipe que executou o lance. Será cobrado pela equipe adversária;
- b) cavado, quando a bola sair depois de tocar por último em algum jogador da equipe adversária. Será cobrado pela equipe que executou o lance.

§ 1º: O lateral cavado, caso a equipe não possua mais lances coletivos, será revertido para a equipe adversária.

§ 2º: Na reposição todos os botões da equipe adversária deverão estar a, no mínimo, 8 (oito) centímetros de distância da bola;

§ 3º: Ao efetuar a reposição de bola do lateral o botão não poderá estar colado ao dadinho, nem encostar a linha lateral, ou seja, deverá estar totalmente fora do campo;

§ 4º: O dadinho, no ato da cobrança do lateral deverá estar em cima da linha.

§ 5º: Somente os botões da equipe que cedeu o lateral poderão ser deslocados, para respeitar a distância mínima. O único botão da equipe favorecida com o lateral que poderá ser deslocado será o cobrador.

Art. 44. Do Tiro de Meta

O tiro de meta se caracterizará sempre que ocorrer uma das seguintes situações:

a) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de ataque da equipe que executou o lance, sem ter tocado por último em nenhum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de meta cedido, a ser cobrado pela equipe adversária;

b) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de defesa da equipe que executou o lance, tendo tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de meta cavado, a ser cobrado pela equipe que executou o lance;

§ 1º: O tiro de meta cavado, caso a equipe não possua mais lances coletivos, será revertido para a equipe adversária, em escanteio.

§ 2º: Na reposição todos os botões da equipe adversária deverão estar a, no mínimo, 8 (oito) centímetros de distância da bola

§ 3º: Antes da cobrança de tiro de meta cedido resultante de chute ao gol, o botonista que executou o lance terá até 6 (seis) segundos para movimentar até 3 botões para recompor sua defesa. Esta movimentação poderá ser de botões do campo de ataque para o campo de defesa, e/ou dentro do próprio campo de defesa, mas nunca do campo de defesa para o ataque ou dentro do campo de ataque, sempre respeitando a distância mínima entre os botões, 8 (oito) centímetros.

§ 4º: O tiro de meta deverá ser cobrado dentro da pequena área, sempre do mesmo lado pelo qual tiver saído a bola. Caso ela tenha saído por cima do gol, poderá ser cobrado em qualquer lugar da pequena área. A definição do lado vai da quina da pequena área até uma linha imaginária da marca do penalti.

§ 5º: O botão que for executar a cobrança não poderá estar colado com o dadinho.

§ 6º: Somente os botões da equipe que cedeu o lateral poderão ser deslocados, para respeitar a distância mínima. O único botão da equipe favorecida com o lateral que poderá ser deslocado será o cobrador.

§ 7º: Quando executado o tiro de meta o dadinho deverá sair da grande área. Caso não ocorra será marcada falta técnica contra a equipe que efetuou a reposição de bola.

Art. 45. Do Tiro de Canto

O tiro de canto, ou escanteio, se caracterizará quando ocorrer uma das seguintes situações:

a) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de ataque da equipe que executou o lance, tendo tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de canto cavado, a ser cobrado pela equipe que executou o lance;

b) a bola tiver saído pela linha de fundo do campo de defesa da equipe que executou o lance, sem ter tocado por último em algum dos jogadores da equipe adversária. Será um tiro de canto cedido, a ser cobrado pela equipe adversária.

§ 1º: O tiro de canto cavado, caso a equipe não possua mais lances coletivos, será revertido para a equipe adversária, em tiro de meta.

§ 2º: Na reposição todos os botões da equipe adversária deverão estar a, no mínimo, 8 (oito) centímetros de distância da bola.

§ 3º: Somente os botões da equipe que cedeu o lateral poderão ser deslocados, para respeitar a distância mínima. O único botão da equipe favorecida com o tiro de canto que poderá ser deslocado será o cobrador.

§ 4º: Na cobrança do tiro de canto o atleta poderá solicitar chute ao gol;

§ 5º: O botão cobrador não poderá estar colado ao dadinho.

Capítulo VI - Das Infrações

Art. 46. Vantagem

Sempre que assinalada uma infração, o botonista beneficiado poderá optar pela vantagem, quando poderá prosseguir normalmente com a jogada, sendo, ainda assim, beneficiado com a zeragem de sua contagem de lances coletivos e individuais.

Parágrafo Único: Ao prosseguir com jogada e assim, caracterizar a vantagem, a jogada não poderá voltar atrás para a cobrança da infração

Art. 47. Falta

As faltas são caracterizadas quando um botão, deslocado voluntariamente, atinge um botão da equipe adversária sem tocar primeiro no dadinho, e deverão ser cobradas com tiro livre direto, quando a infração for marcada no campo de ataque, ou com tiro livre indireto, quando a infração for marcada no campo de defesa da equipe beneficiada.

Parágrafo único: Para definir o local de ocorrência de uma falta, deve-se levar em conta o posicionamento em campo do jogador atingido e não o local exato onde ocorreu o toque entre os dois jogadores.

Art. 48. Penalidade máxima

Toda falta ou marcada dentro da pequena área ou da grande área será considerada uma penalidade máxima e deverá ser cobrada com pênalti, contra a equipe infratora.

§ 1º: Para a cobrança do pênalti deverão estar satisfeitas a seguintes condições:

a) apenas o jogador que executará a cobrança e o goleiro poderão estar dentro das áreas e da meia lua;

b) primeiro serão posicionados a bola e o botão que executará a cobrança;

c) depois será posicionado o goleiro, que deverá estar com sua face frontal totalmente sobre a linha de gol.

§ 2º: Todos os jogadores que estiverem dentro das áreas e da meia lua no momento em que for assinalado o pênalti deverão ser removidos sendo colocados tangenciando por fora uma das linhas divisórias ou da meia lua, no local mais próximo ao que se encontravam.

Art. 49. Falta técnica

A falta técnica deverá ser cobrada sempre com tiro livre indireto, independentemente do local onde tenha sido assinalada.

§ 1º: A cobrança da falta técnica será sempre no local onde tiver parado a bola, a não ser que seja especificado o contrário.

§ 2º: As faltas técnicas marcadas dentro da pequena área deverão ser cobradas como um tiro de meta, em qualquer lugar da pequena área, do lado onde ocorreu a infração.

Art. 50. Falta proposital

Sempre que um botonista realizar falta em jogador adversário visando claramente atrasar a partida ou atrapalhar a jogada de ataque do adversário, a falta será

considerada falta proposital. Neste caso, o botão utilizado será imediatamente expulso e será assinalada a falta no local onde a bola se encontrava no momento da infração. O adversário será ainda beneficiado com a zeragem de sua contagem de lances.

Parágrafo único: *Se houver reincidência por parte do botonista, ele será desclassificado por indisciplina e seu adversário será considerado vencedor da partida.*

Art. 51. Indisciplina

As seguintes atitudes são consideradas indisciplina:

- a) o Botonista dirigir-se ao adversário ou ao árbitro desrespeitosamente ou sem necessidade;*
- b) fazer comentários desagradáveis das jogadas;*
- c) dirigir-se aos espectadores;*
- d) discutir ou reclamar de decisões do árbitro;*
- e) arremessar botão, palheta, goleiro ou qualquer outro objeto;*
- f) bater na mesa prejudicando o bom andamento da partida;*
- g) pronunciar palavra de baixo calão;*
- h) fazer "cera técnica";*
- i) portar relógios, cronômetros ou consultar o árbitro ou a platéia sobre o tempo restante de jogo.*

Parágrafo único: *A indisciplina será punida com falta técnica. Caso haja reincidência, será punida com a desclassificação do botonista infrator.*

Art. 52. Interferência do público

Em hipótese alguma o público poderá interferir no andamento da partida, sendo o botonista beneficiado por essa interferência punido como se tivesse cometido indisciplina.

Parágrafo único: *São consideradas interferências do público as seguintes situações:*

- a) dar dicas ao botonista sobre como realizar suas jogadas;*
- b) informar ao botonista sobre o tempo de jogo;*
- c) falar, gritar ou fazer qualquer som ou ruído de modo a desconcentrar, intimidar ou humilhar o adversário;*
- d) comemorar excessivamente jogadas ou gols de uma equipe.*

Art. 53. Desclassificação

Sempre que ocorrer a desclassificação de um botonista, seja qual for o motivo, o outro será declarado vencedor, sendo o placar definido conforme uma das seguintes situações:

- a) caso o placar esteja em igualdade, ou o botonista punido esteja ganhando por qualquer placar, ou o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 1 (um) gol, o placar final será de 2x0 contra o botonista punido;*
- b) caso o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 2 (dois) ou mais gols, será considerado como placar final da partida o do momento de sua interrupção.*

Capítulo VII - Aspectos Gerais

Art. 54. Substituições

Serão permitidas até 3 (três) substituições por jogo, incluindo o goleiro, podendo ser realizadas apenas durante os momentos de bola parada, com os botões que entrarem sendo colocados exatamente onde estavam os que saírem.

Parágrafo único: *Será marcada falta técnica contra a equipe que extrapolar o número permitido de substituições ou realizar uma fora do momento adequado.*

Art. 55. Critérios de Desempate em Campeonatos Oficiais

Em jogos eliminatórios ou finais ou em qualquer outro que se faça necessário por força de regulamento, havendo empate no tempo normal, a decisão será pela melhor campanha dos atletas, caso estejam nas mesmas condições. Haverá disputa de pênaltis. Inicialmente uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe. Persistindo o empate, uma cobrança alternada para cada equipe até que uma das duas saia vencedora. Nas séries de 5 (cinco) cada equipe deverá utilizar botões diferentes. Na série de uma cobrança alternada, os botões poderão ser repetidos depois que todos sejam utilizados.

Para os casos em que prevalecerá a melhor campanha, os critérios são:

- 1- Número de Vitórias*
- 2- Saldo de gols*
- 3- Gols pró*
- 4- Confronto direto*