



FEDERAÇÃO PERNAMBUCANA DE FUTEBOL DE MESA **MODALIDADE 12 TOQUES – REGRA OFICIAL RESUMIDA**

1 - MESA DE JOGO: a medida é de 185 x 120 cm, com altura de 78 cm. Deve ter as seguintes demarcações: **a)** campo de jogo de 165 x 104 cm; **b)** pequena área de 11 x 30 cm; **c)** grande área de 30 x 60 cm, **d)** marca do escanteio com raio de 3 cm, **e)** marca penal com raio de 0,5 cm a 20,5 cm da linha de gol; **f)** círculo central com raio de 16 cm; **g)** meia-lua com raio de 16 cm e centro na marca penal.

2 - TRAVES: comprimento de 12,5 cm, altura de 5 cm (medidas internas) e espessura entre 0,15 e 0,5 cm.

3 - GOLEIRO: comprimento de 8 cm, altura de 3,5 cm e espessura de 1,5 cm. O goleiro poderá ser de qualquer material, exceto metálico, vidro ou outro material que ofereça risco para os botões e botonistas. É obrigatório o uso de número no goleiro. Os goleiros transparentes, tipo cristal, também devem ter, pelo menos, um número que seja diferente dos botões do seu time que estejam em campo. É proibida a utilização de materiais reflexivos (espelhos) como também, “olhos de gato”, iluminação e outros recursos deste tipo. Quando da arrumação da equipe o goleiro poderá ser colocado até os limites da grande área. Quando solicitado chute pelo adversário, poderá ali permanecer mas, caso o defensor decida por modificar sua posição, o goleiro deverá ser colocado dentro da pequena área. Em caso de tiro livre direto, cobrado como chute a gol, o goleiro tem que ser posicionado, obrigatoriamente, dentro dos limites da pequena área.

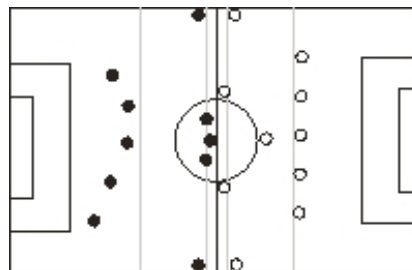
4 - BOTÕES: diâmetro mínimo de 3,5 cm, diâmetro máximo de 6 cm e altura máxima de 0,8 cm. Podem ser feitos de qualquer material desde que não provoquem danos aos botões do adversário. Não podem ter material espelhado na borda externa. Deverão ser identificados com números diferentes entre si. Os botões de um time poderão ser de cores diferentes, desde que tenham um símbolo comum entre eles. Cada equipe poderá substituir, no máximo, três botões no intervalo do jogo. Em caso de quebra o botão poderá ser substituído durante o jogo.

5 - BOLA: esfera com diâmetro de 1 cm, confeccionada em feltro. Sempre que a bola apresentar sujeira, pelo, fio ou qualquer coisa que esteja prejudicando seu rolar pela mesa, um dos jogadores pedirá licença e, esta concedida, poderá limpá-la colocando-a de volta ao local onde se encontrava, prosseguindo o lance.

6 - TEMPO DE JOGO: 2 tempos de 10 minutos, cada. Se, antes de soar o alarme, ocorrer penalidade máxima, esta será cobrada. Só será permitido chute a gol caso uma solicitação audível tenha sido feita antes de soado o alarme. Não poderá haver solicitação de chute a gol com a bola ainda em movimento. Em caso de tiro livre direto, só será permitido o chute a gol caso a solicitação audível tenha sido feita antes de soado o alarme e a bola e o botão executante estejam prontos para o chute.

7 - BATEDEIRA / PALHETA: é permitido o uso de mais de uma palheta desde que isto não crie dificuldades que retardem ou atrapalhem o desenrolar do jogo. Não é permitido jogar com a unha.

8 - POSICIONAMENTO DOS BOTÕES: nas saídas com bola ao centro, os botões devem obedecer ao posicionamento da figura ao lado sendo que, os defensores poderão ficar em qualquer posição atrás da linha demarcatória, respeitando-se a distância de 8 cm entre um botão e outro. Os três botões que estão dentro do círculo central não precisam ficar alinhados em relação à linha central do campo. A saída será dada sempre pelo botão do centro. Só será permitida a arrumação dos botões quando houver saída com bola ao centro ou tiro de meta resultante de chute a gol contra a meta onde o mesmo será cobrado. A arrumação dos botões, antes de tiro



de meta, obedecerá aos seguintes critérios: **a)** cada jogador deverá se colocar à direita de seu ataque, a fim de que um não atrapalhe o outro; **b)** a arrumação não deverá exceder 10 segundos; **c)** a arrumação terá início com os botões de ataque de ambas as equipes, simultaneamente, e logo a seguir, serão arrumados os botões de defesa. Iniciada a arrumação da defesa, não mais poderão ser mexidos os atacantes, nem ser colocado botão no ataque ou tirar-se botão posicionado já no ataque para colocá-lo na defesa; **d)** é vedada a colocação de botões

atacantes na grande área adversária; **e)** os botões, adversários ou não, deverão guardar entre si uma distância mínima de 8 cm, inclusive do goleiro. Contudo, é sempre permitido à defesa a colocação de um botão entre 2 (dois) atacantes ou mais, fato que não dará obrigatoriedade à defesa de manter a distância mínima de 8 cm; **f)** é ainda vedada a colocação de botões total ou parcialmente ocupando as pistas laterais ou de fundo ou tocando as respectivas linhas, assim como tocando a linha central. Botão que bateu no alambrado durante uma jogada deve ser recolocado a 0,5 cm do alambrado no ponto onde o tocou, ficando em condição imediata de jogo.

9 - ACIONAMENTO DOS BOTÕES E GOLEIRO: o botonista com a posse de bola tem direito a 5 segundos entre um acionamento e outro. Cada acionamento deve ser contado em voz alta pelo jogador. Cada jogador, quando em posse da bola, tem direito a um limite coletivo de 12 toques para efetuar o chute a gol. Caso não consiga será cobrado tiro indireto no local onde a bola parou. Cada botão terá direito a 3 acionamentos consecutivos. Somente o acionamento com outro botão da equipe, uma “furada” ou a perda efetiva da posse de bola, anulam os toques individuais já dados por um botão. Quando, após tocar a bola, um botão deslocar um botão ou goleiro adversário, sua equipe passará a ter apenas mais 3 toques ou os toques que restarem, o que for menor, para efetuar o chute a gol. Sempre que houver chute a gol anunciado, a posse de bola será do adversário não importando o que aconteceu após o lance. Toda furada será contada como acionamento para o limite coletivo de 12 toques, porém os toques do botão que acabou de ser usado serão zerados. Nas saídas com bola ao centro o primeiro toque deve ser dado com o botão do centro e a bola deve permanecer no círculo central. Caso ela saia, a posse de bola passará para o adversário. Após a saída só será permitido o chute a gol com a bola fora do círculo central. Em qualquer situação só é permitido o chute a gol com a bola no campo do adversário. Sempre que um botão acionado tocar em outro botão ou goleiro da sua equipe antes de tocar na bola será considerado como bola furada e a posse passa para o adversário. Sempre que um botão deslocar outro ou o goleiro do adversário antes de tocar na bola, será considerado falta. Sempre que um botão acionado tocar em outro botão da sua equipe e este botão vier a tocar na bola, será considerado tiro indireto. Sempre que a bola parar sobre ou dentro do furo de um botão modelo argola, somente este botão poderá ser acionado. Caso os limites do botão e da equipe sejam esgotados com a bola sobre ou dentro de algum botão, será cobrado tiro indireto, sendo deslocado o botão para uma distância de 8 cm da bola. Quando qualquer botão tocar no alambrado, voltar ao campo e tocar na bola será cobrado tiro indireto contra a equipe do botonista que efetuou a jogada. O lateral só pode ser cobrado com um botão e com a bola e o botão colocados fora do campo. O tiro de meta pode ser cobrado com o goleiro ou com um botão e a bola deve ser colocada dentro da pequena área no lado pelo qual saiu. O escanteio deve ser cobrado com a bola dentro da área reservada para tal e o botão fora do campo.

O goleiro poderá ser acionado: **a)** toda vez que a bola estiver na sua pequena área; **b)** sempre que houver chute a gol pelo adversário e a bola permanecer dentro da sua grande área; **c)** para ser colocado na pequena área uma vez a cada limite coletivo de 12 toques; **d)** quando a bola tocar nele por último e permanecer dentro dos limites da grande área. O goleiro tem direito a 3 toques consecutivos, contando-se apenas 1 para o limite de 12 toques. Toda vez que o goleiro ficar em posição irregular deverá ser recolocado na posição imediatamente anterior. Na cobrança de penalidade máxima a aresta frontal do goleiro deve ficar sobre a linha do gol. O botonista, ao acionar o goleiro, não poderá fazer a bola rolar sob o mesmo ou empurrá-la. Caso a bola bata no goleiro, estando ele fora da grande área, será cobrado tiro livre direto contra a equipe à qual pertence tal goleiro.

10 - POSSE DE BOLA: a bola, quando encostada em dois botões adversários ou botão e goleiro adversários, será do botonista que provocou a situação. Quando a bola for tocada por um time e encostar no botão adversário, a contagem do limite coletivo de 12 toques do time que provocou a situação só será reiniciada caso o adversário toque na bola por acionamento.

11 - FURADA: não é permitido furar por duas vezes seguidas com a bola entre 2 ou mais botões da mesma equipe sem que haja condições reais para que o adversário atinja a bola. Caso aconteça será cobrado tiro indireto pelo oponente. Se uma equipe recuperar a posse de bola após um chute a gol efetuado pelo adversário e vier a furar, o adversário recuperará o direito ao limite coletivo de 12 toques.

12 –LINHAS DEMARCATÓRIAS: devem ter 0,15 cm de largura e para efeito de definição da posição da bola com relação a qualquer linha do campo deve-se considerar o seu ponto de apoio.

Toda linha faz parte da área que ela delimita. Assim, uma bola sobre a linha da pequena área, por exemplo, é considerada dentro da pequena área. Um botão atacante que esteja tocando a linha da grande área em qualquer ponto, e que venha a sofrer falta, esta será cobrada como penalidade máxima.

13 - CHUTE A GOL: sempre que for solicitado chute a gol, botões atacantes que estiverem dentro da pequena área devem ser deslocados para a lateral da grande área, junto à linha de fundo. Botões defensores que estejam dentro da pequena área podem também ser retirados caso o botonista que estiver defendendo decida por isso. Botões defensores devem ser deslocados para a lateral da pequena área junto à linha de fundo. Manifestado o desejo de chute a gol, não poderá haver recuo devendo o botonista concluir o chute sob pena de cobrança de tiro indireto. O mesmo se aplica ao botão escolhido para o chute. Caso seja solicitado chute a gol e após o chute a bola permanecer no campo de jogo, sem que tenha, pelo menos, alcançado a pequena área adversária, será cobrado tiro indireto contra a equipe do jogador que efetuou o chute. Em caso de chute a gol o botonista defensor tem direito a 5 segundos para posicionar o seu goleiro. Sempre que um jogador efetuar o chute a gol e a bola entrar na sua própria meta, será consignado gol para o adversário. Em caso de penalidade máxima o atacante posiciona o seu botão e depois o defensor posiciona o seu goleiro. Todo chute a gol em cobrança de tiro livre direto deverá ser feito com o botão escolhido posicionado a uma distância mínima de 0,5 cm da bola.