



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Regra da Modalidade “Dadinho:

ÍNDICE:

Definições:

[Futebol de mesa](#)

[Botonista](#)

Capítulo I – Do Equipamento de Jogo

Art. 01 – [Mesa de jogo](#)

Art. 02 – [Campo de jogo](#)

Art. 03 – [Traves](#)

Art. 04 – [Bola](#)

Art. 05 – [Times](#)

Art. 06 – [Botões e palhetas](#)

Art. 07 – [Goleiros](#)

Art. 08 – [Toque](#)

Art. 09 – [Toque na bola](#)

Art. 10 – [Erro ou furada](#)

Capítulo II – Do Objetivo do Jogo

Art. 11 – [Marcação de gols](#)

Art. 12 – [Vencedor](#)

Art. 13 – [Desempate](#)

Art. 14 – [Tempo de jogo](#)

Art. 15 – [Chute a gol depois do apito final](#)

Capítulo III - Do Início da Partida

Art. 16 – [Sorteio](#)

Art. 17 – [Arrumação dos jogadores](#)

Art. 18 – [Saída de jogo](#)

Art. 19 – [Reinício após marcação de um gol](#)

Capítulo IV – Do Desenrolar da Partida

- Art. 20 – [Sucessão de jogadas](#)
- Art. 21 – [Limite de lances por jogada](#)
- Art. 22 – [Finalização da jogada](#)
- Art. 23 – [Roubada de bola](#)
- Art. 24 – [Zeragem dos lances coletivos e individuais](#)
- Art. 25 – [Contagem dos lances](#)
- Art. 26 – [Excesso de lances](#)
- Art. 27 – [Tabela](#)
- Art. 28 – [Toque botão adversário](#)
- Art. 29 – [Toque do dadinho no botonista](#)
- Art. 30 – [Bola presa](#)
- Art. 31 – [Jogada fechada](#)
- Art. 32 – [Deslocamento de botão adversário](#)
- Art. 33 – [Botão fora de campo](#)
- Art. 34 – [Arrumação e movimentação dos botões](#)
- Art. 35 – [Movimentação e posicionamento indevidos](#)

Capítulo V – Do Chute ao Gol

- Art. 36 – [Condições para o chute](#)
- Art. 37 – [Remoção de botões](#)
- Art. 38 – [Caracterização de chute ao gol](#)
- Art. 39 – [Caracterização do gol](#)
- Art. 40 – [Prescrições gerais](#)

Capítulo VI – Do Dadinho fora de Jogo e Reposição

- Art. 41 – [Dadinho fora de jogo](#)
- Art. 42 – [Reposição do dadinho em jogo em faltas, tiros de meta, escanteios e laterais](#)
- Art. 43 – [Do lateral](#)
- Art. 44 – [Do tiro de meta](#)
- Art. 45 – [Do tiro de canto](#)

Capítulo VII – Das Infrações

- Art. 46 – [Vantagem](#)
- Art. 47 – [Falta](#)
- Art. 48 – [Penalidade máxima](#)
- Art. 49 – [Falta técnica](#)
- Art. 50 – [Falta proposital](#)
- Art. 51 – [Indisciplina](#)
- Art. 52 – [Interferência do público](#)
- Art. 53 – [Desclassificação](#)

Capítulo VIII – Aspectos Gerais

- Art. 54 – [Arbitragem](#)
- Art. 55 – [Substituições](#)
- Art. 56 – [Critérios de desempate em campeonatos oficiais](#)

Definições:

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.

Botonista:

Chamamos de botonista a pessoa que pratica o futebol de mesa, sendo este o responsável por impulsionar os jogadores, usando a palheta ou movimentando o goleiro quando necessário.

Jogador:

Denomina-se "jogador" os componentes de uma equipe de futebol de mesa. São eles: um goleiro e 10 botões.

CAPÍTULO I – DO EQUIPAMENTO DO JOGO

Art. 01. 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 outro material que venha a ter a aprovação da Federação. Porém o material considerado atualmente como ideal é a madeira aglomerada, tipo MDP ou MDF.

§ 1º: A mesa de jogo deverá ser rodeada em toda a sua extensão por um alambrado que impeça a queda de jogadores ou do dadinho, quando possível. 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:

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

Art. 02. 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 ([Figura 01](#)):

	Máximo (cm)	Mínimo (cm)	Ideal (cm)
Largura do campo	114	94	104
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	03 (raio)	03 (raio)	03 (raio)
Marca penal (distância ao gol)	20,5	20,5	20,5
Pista lateral (largura)	10	08	08

Dimensões de campo ideais com 10 cm para (+) ou para (-)

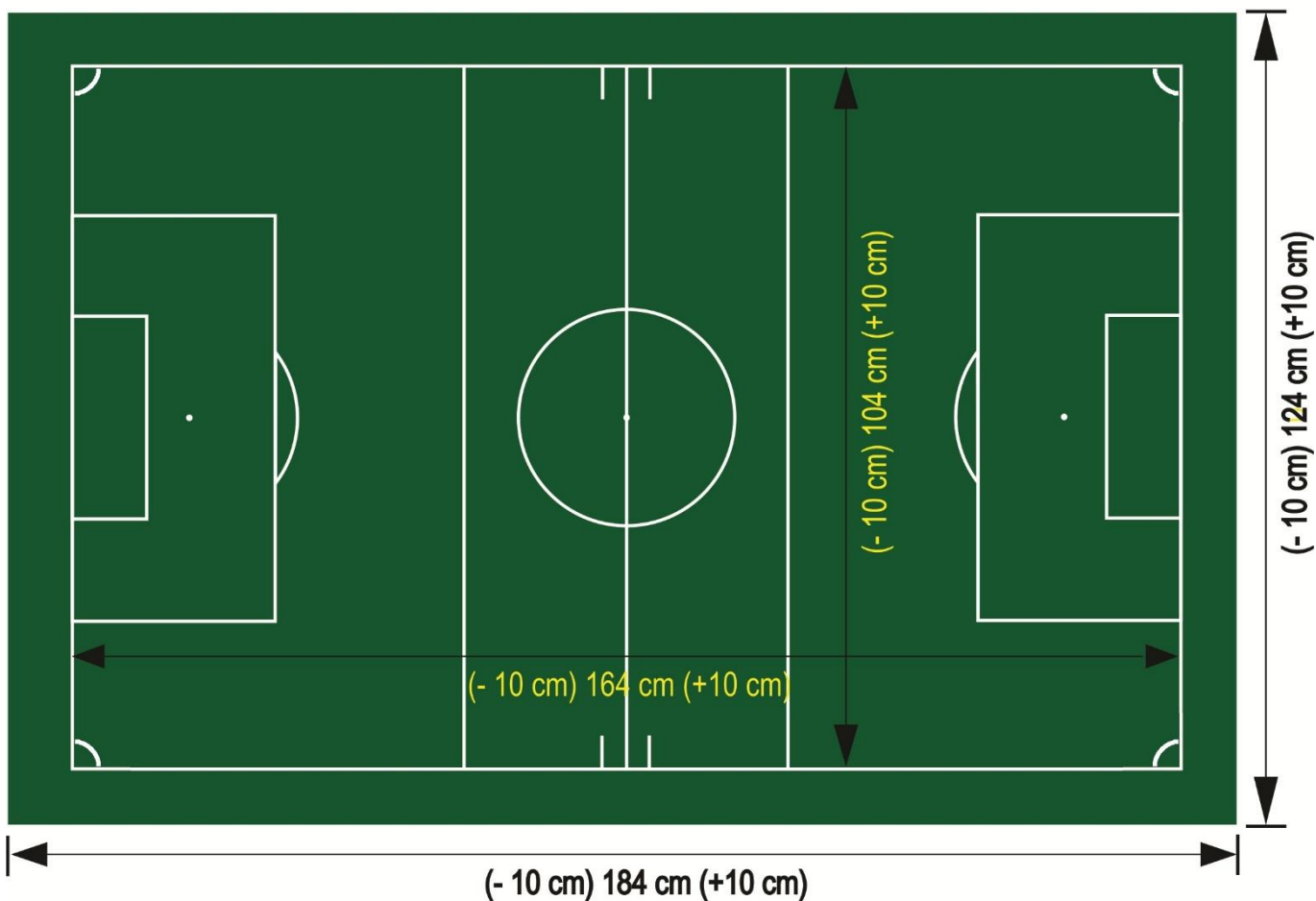


Figura 01 – Campo de jogo

Art. 03. Traves

As traves são formados por duas hastes verticais (traves) e uma haste horizontal (travessão) ligando as hastes verticais pelo seu topo; por onde o dadinho deverá passar, totalmente, para a marcação dos gols. Deverão ser confeccionadas de ferro, arame, aço, madeira, plástico ou outro material que sirva ao seu propósito e pintadas na cor branca. Deverão ser cobertas por trás com tela ou tecido que permita 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

* Profundidade sugerida: 7 cm

Art. 04. Bola

A bola de jogo é um cubo confeccionado em acrílico ou material semelhante, obrigatoriamente na cor amarela, de agora em diante denominado “DADINHO” neste documento.

Cada face do cubo deve medir 06 mm x 06 mm e o seu peso deve variar entre 0,1g e 0,3g.

Art. 05. Times

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

Art. 06. Botões e Palhetas

Botões: São objetos circulares, em forma de disco, 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

10 mm (não existe altura mínima). Podem ser confeccionados em qualquer 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.

§ 1º: Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos, modelos e cores diferentes, desde que estejam numerados de forma visível, sem a repetição de números. Caso um botonista se apresente para a partida sem que seus botões estejam devidamente numerados será punido com desqualificação da partida, perdendo o jogo por WO.

§ 2º: Caso o botão tenha pin metálico, o mesmo deverá ser embutido e resinado, estando sempre visível. Também não será permitido que os botões sejam enxertados com qualquer outro material metálico além do pin.

Palheta: A palheta é o dispositivo usado pelo botonista para movimentar os botões. Pode ter qualquer formato, a critério do botonista que a utiliza. A forma mais comum, entretanto, é a de um disco, não havendo restrição quanto ao tipo de material utilizado.

Art. 07. 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 em qualquer material que se preste à prática do futebol de mesa, com exceção de metal e vidro; podendo conter metais em seu interior desde que estes não fiquem aparentes. Poderá também ser de qualquer cor ou combinação de cores. Não poderá ter nenhuma de suas faces confeccionadas em material espelhado ou reflexivo além do que não é obrigatório que contenha numeração.

Obs.: Em campeonatos oficiais os goleiros deverão ser aferidos e, se aprovados, marcados com um selo oficial confeccionado sob a supervisão da CBFM. Somente podem ser usados, nestas competições, os goleiros que apresentem este selo oficial. Este controle deve ser executado pela organização do campeonato.

§ 1º: O goleiro deverá sempre estar em pé sobre uma de suas faces de 080 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 totalmente transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor, com no mínimo 2 mm de largura, 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 (pelo menos parte da linha da pequena área deverá ficar visível ao se posicionar o goleiro para defender chute ao gol ou para recolocá-lo em posição original, em situação prevista). Ele só poderá receber um toque do dadinho estando completamente dentro dos limites da pequena área; entretanto poderá movimentar o dadinho livremente desde que o dadinho esteja dentro dos limites da pequena área. Caso transgrida uma dessas normas o botonista, responsável por este goleiro será punido com falta técnica a ser cobrada no local onde o dadinho parar.

§ 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 a toques dentro do limite coletivo, quando então será marcado tiro livre indireto contra sua equipe; conforme [art. 49 §2º](#).

§ 6º: O goleiro não pode ser colocado, durante a preparação para defender um chute, com nenhuma parte do plano de sua face frontal atrás da linha de gol; caso isso ocorra, obrigatoriamente, deverá ser sinalizado pelo adversário. Em caso de repetir a atitude, a partir da terceira sinalização, será punido com uma falta direta contra seu gol a ser cobrada onde o dadinho se encontrar no momento.

§ 7º: O goleiro poderá dar no máximo 03 (três) toques dentro da pequena área, que também serão descontados dos toques coletivos. Os toques deverão, obrigatoriamente, serem dados com a face maior e o goleiro não poderá conduzir o dadinho. Se o botonista arrastar o dadinho ou tocá-lo com uma das faces menores, será punido com a marcação de falta técnica a ser cobrada onde o dadinho estiver no momento.

§ 8º: Não poderá, em hipótese alguma, ser deslocado, movido ou acionado em meio a uma jogada, exceção às situações dispostas no [§10º](#) desse artigo. Caso ocorra será assinalada falta técnica;

- a) Caso o infrator detenha a posse do dadinho, o adversário terá a posse através da falta técnica citada.

- b) Caso a posse já seja do adversário, ele terá uma falta técnica a seu favor a ser cobrada no local onde o dadinho se encontra; se optar pela vantagem, seguindo a jogada, não terá direito a recomeçar a contagem dos toques.

§ 9º: Se o goleiro for derrubado por qualquer motivo, deverá ser recolocado imediatamente em sua posição correta ([conforme §1º](#)) no local onde se encontrava, ou o mais próximo possível de sua posição original. Caso um botão qualquer esteja ocupando este local, deverá ser afastado para dar lugar ao goleiro, retornando em seguida o mais próximo possível da posição original. O mesmo vale para o caso dele ser impulsionado de modo a ficar em posicionamento irregular, como por exemplo, dentro do gol ou fora da pequena área. Essa ação deverá ser executada pelo botonista responsável pelo goleiro em questão.

§ 10º: O goleiro somente pode ser movimentado nas seguintes circunstâncias:

- a) Para preparar a defesa em um chute a gol, quando solicitado;
- b) Para movimentar o dadinho, quando este parar dentro da pequena área e a posse for do defensor;
- c) Para voltar à posição correta, quando derrubado ou impulsionado para uma posição atrás da linha de gol ou fora da pequena área;
- d) Ao ser afastado, em cobrança de tiro de meta ou falta técnica, em que ele estiver a menos de 08 cm do dadinho;
- e) Na recomposição da defesa como um dos 3 botões reposicionados a que o botonista tem direito.
- f) Pode ser usado para conferir a distância de um botão para outro no momento de saída de jogo, reinício após marcação de gols ou de afastamento para cobrança de infrações; devendo ser recolocado exatamente em sua posição original após o uso.

Art. 08. Toque

Chamamos de toque o acionamento de um botão pelo uso da palheta, independente da movimentação do dadinho através deste. Também é chamado de toque o acionamento do goleiro com as mãos para as hipóteses previstas no [art. 7, §5º](#).

§ 1º: O lance só termina depois que tanto o dadinho quanto os jogadores envolvidos estiverem parados e em posição de continuar o jogo. Caso um botonista execute um lance antes que o dadinho esteja parado, vindo a tocá-lo ou não, deverá ser punido com falta técnica a ser cobrada no local onde o dadinho parar.

§ 2º: O tempo máximo para palhetar é de 06 (seis) segundos. Caso exceda esse limite, o botonista deverá ser avisado por seu adversário. Após a terceira transgressão desse tempo o botonista infrator será punido com uma falta técnica a ser cobrada no local onde o dadinho se encontrar no momento.

§ 3º: Será punido com falta técnica o botonista que pegar um botão, visando cobrar uma infração ou reposição de bola a seu favor, antes que o dadinho esteja completamente parado; a ser cobrada onde o dadinho se encontrar quando cessar o movimento. Do mesmo modo o botonista não poderá tocar o dadinho estando ele em jogo, enquadrando-se este fato no que é descrito no [art. 29](#).

Art. 09. Toque no dadinho

O toque no dadinho é o contato de um botão com o dadinho decorrente de uma palhetada do botonista. Para ser considerado toque válido o dadinho deve ser movimentado um mínimo perceptível. Caso o dadinho não se mova, mesmo que o botão esteja colado a ele, será considerado erro.

§ 1º: No caso de um botonista executar um lance, impulsionando o dadinho, e em decorrência deste movimento o dadinho tocar em um jogador da outra equipe, a posse do dadinho passará para o adversário, porém, este toque no jogador, não será descontado da contagem coletiva do adversário.

§ 2º: Caso o botão movimentado toque em outro da mesma equipe e este último venha a tocar o dadinho, será marcada uma falta técnica contra o botonista que executou a jogada, a ser cobrada onde o dadinho parar.

Art. 10. Erro ou Furada

Chamamos de furada o lance em que um botão, depois de acionado, não realiza o toque no dadinho, ou venha a colar nele sem que ele se mova um mínimo perceptível.

Parágrafo único: O ato de tocar a palheta no botão e retirá-la, sem que o botão se movimente, não caracteriza um erro. Porém caso a palheta toque, mesmo que involuntariamente, um botão de sua

equipe, fazendo com que este se mova, será considerado toque.

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, o dadinho atravesse totalmente a linha do gol, entrando por dentro das traves ou meta adversária.

Parágrafo único : Caso qualquer parte do dadinho ainda esteja tocando a linha do gol, o gol não é validado, permanecendo a contagem de toques, se ainda houver toque disponível ao atacante. Para ser válido o gol, é preciso que a linha esteja totalmente visível após ser cruzada pelo dadinho.

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 03 (três) 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, desde que todos já tenham sido utilizados.

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 07 (sete) minutos, com intervalo mínimo de 01 (um) minuto entre os tempos.

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 assim que a jogada for concluída, ou seja, o dadinho esteja parado ou saído por quaisquer das linhas que delimitam o campo.

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

§ 2º: Se, antes de soar o apito final de um tempo de jogo, houver sido assinalado um pênalti, a equipe terá o direito à cobrança, mesmo que não tenha anunciado sua intenção de chutar. O mesmo não ocorre em caso de falta com cobrança direta, que somente poderá ser executada se o pedido de chute acontecer antes de soar o apito final.

§ 3º: Quando o botonista efetuar um chute ao gol, após o término do jogo, e este chute ocasionar um defesa do goleiro adversário, um toque em qualquer botão ou um choque com a trave, 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 botonista que efetuou o chute. Caso isto ocorra será considerado gol do adversário, ou seja, do botonista que estava defendendo o chute ao gol.

CAPÍTULO III – DO INÍCIO DA PARTIDA

Art. 16. Sorteio

Um botonista será sorteado pela organização ou pelos próprios botonistas, 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 do dadinho. Em caso de torneios com várias partidas ao mesmo tempo, usa-se um único sorteio que determinará se a saída será executada pela equipe posicionada no

lado par ou no lado ímpar da mesa de jogo.

Art. 17. Arrumação dos botões

Ao iniciar a partida ou após cada gol, os botões deverão estar arrumados todos em seus campos de defesa, obedecendo às seguintes regras (Figura 02):

- O goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar, completamente dentro da pequena área;
- Os cinco botões denominados de defesa deverão estar obrigatoriamente atrás, da linha imaginária paralela a linha do meio campo, distante 24 cm da mesma, podendo estar em qualquer lugar, respeitando a distância mínima entre eles de 08 cm (comprimento do goleiro), inclusive respeitando essa distância mínima do goleiro e do botão centralizado junto ao círculo central, esteja ele ali posicionado ou mesmo tenha sido retirado para participar da saída de meio campo. Dentre os cinco botões denominados de ataque, dois deverão estar posicionados em cada lado do campo de defesa, colados à linha lateral e a 3,5 cm da linha central;
- 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; tocando a linha do círculo central por fora e, ao mesmo tempo, a linha do meio campo.
- O último botão de ataque deverá estar junto ao círculo central sem tocar a linha do círculo, pelo lado de fora, sobre a linha imaginária que liga as marcas de pênalti.
- Na arrumação inicial, é permitida a presença de um botão de defesa na pequena área, desde que respeite a distância mínima de 08 cm do goleiro.

Parágrafo único: Após a marcação de um gol, os botonistas terão até 10 segundos para arrumar os times para a recolocação do dadinho em jogo. O botonista que dará a saída somente poderá fazê-lo após ter arrumado todos os seus botões de maneira regular.

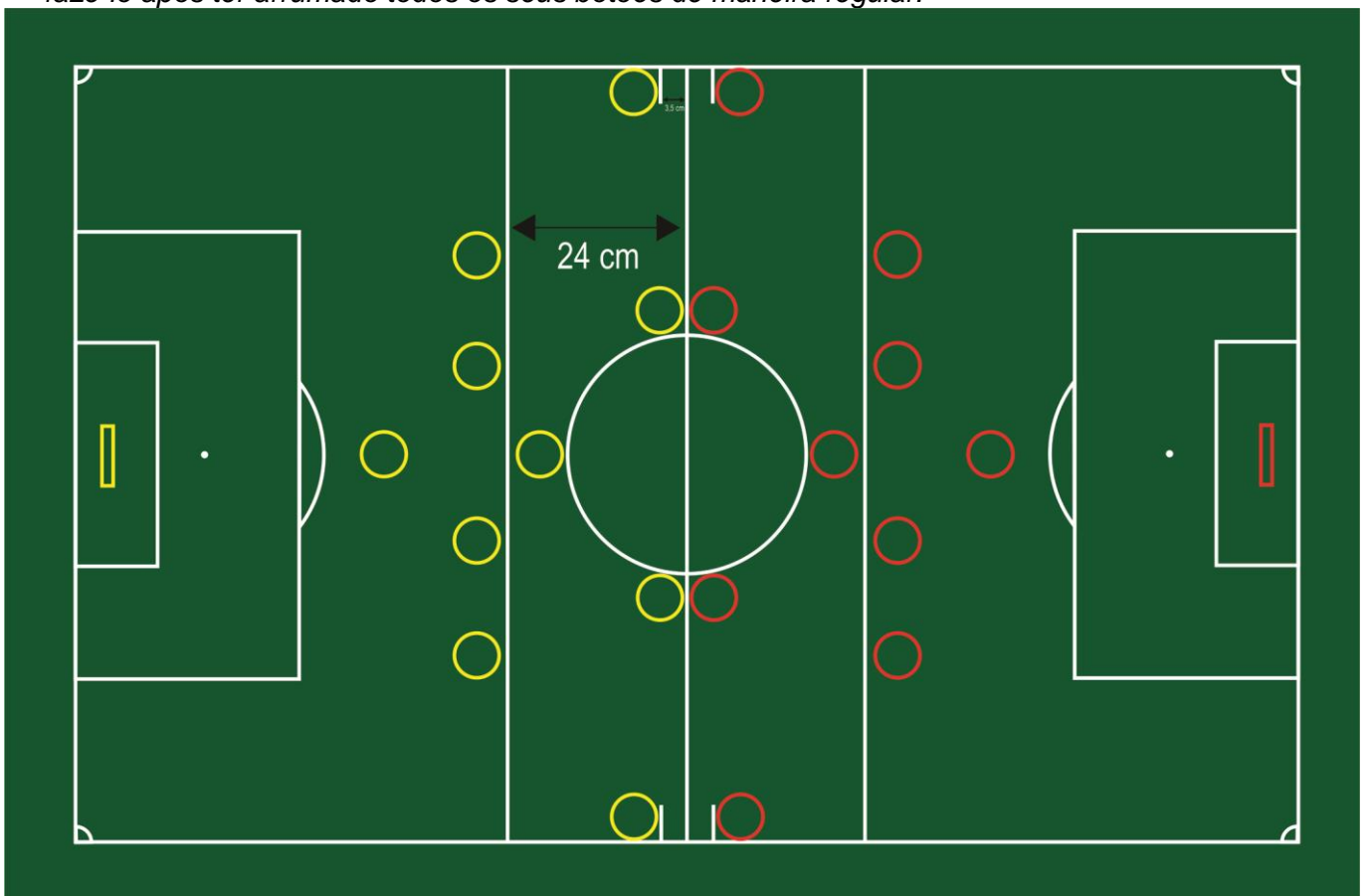


Figura 02 – Arrumação dos jogadores

Art. 18. Saída de jogo

A saída para o início do jogo, do segundo tempo ou após um gol deverá ser realizada por apenas dois dos três botões 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:

- O dadinho deverá estar o mais centralizado possível em sua marcação no meio de campo e ser

lançado sempre para o campo adversário;

b) Um dos botões, dentre os dois selecionados para a saída, deverá dar um toque no dadinho, que não poderá sair do grande círculo;

c) Somente o outro botão, dentre os dois selecionados para a saída, então, poderá dar continuidade à jogada;

d) Não será permitido chutar ao gol enquanto o dadinho não sair do grande círculo. Após o dadinho sair do círculo central, o chute a gol estará habilitado mesmo que o dadinho retorne ao círculo, desde que esse retorno seja consequência da ação efetiva do botonista, através de uma palhetada, e não resultado de um toque involuntário.

e) Não é permitido que o primeiro botão, que irá iniciar a saída, esteja grudado ao dadinho. Caso isto ocorra, a saída deverá ser refeita e descontado 1 (um) lance da contagem de lances coletivos.

Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, a saída de jogo será revertida ao adversário.

§ 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 dadinho diretamente para fora do grande círculo no lance inicial, a posse de dadinho passará automaticamente para a equipe adversária, que continuará jogando normalmente.

§ 3º: Caso o botonista que efetuou a saída perca a posse de bola antes que o dadinho saia do círculo central, o adversário, ao recuperar a posse de bola, poderá pedir chute em qualquer local do campo de ataque, inclusive dentro do próprio círculo.

§ 4º: Se o botonista que deu a saída perder a posse do dadinho e o adversário furar a jogada antes que o dadinho saia do círculo central; ao recuperar a posse, o botonista atacante ainda não poderá efetuar o chute a gol até que o dadinho se encontre fora do círculo.

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”, ressaltando que para isto terão no máximo 10 segundos.

§ 1º: Caso o botonista que sofreu o gol execute a saída e seu time não esteja arrumado conforme a regra ([art. 17](#)), ele deverá retornar ao centro para uma nova saída, arrumar corretamente seu time e aí sim, sair novamente. Caso essa nova saída seja de forma incorreta, será marcada falta técnica contra ele, a ser cobrada no local onde o dadinho estiver na mesa.

§ 2º: Caso o botonista que fez o gol não posicione seus botões de forma adequada ([art. 17](#)) sendo que a forma disposta na mesa prejudique ou atrapalhe de alguma forma a saída de bola do adversário, este poderá optar por dar continuidade à jogada, porém deverá apontar o erro e pedir a imediata correção deste posicionamento inadequado.

Obs.: Em caso de reincidência por parte do botonista que fez o gol, ou o mesmo se recuse a arrumar os botões conforme determina a regra, será marcada falta técnica onde o dadinho se encontrar a favor da equipe que levou o gol sendo caracterizado como ato de indisciplina ([art. 51](#)) contra o botonista infrator.

CAPÍTULO IV – DO DESENNOLAR DA PARTIDA

Art. 20. Sucessão de jogadas

Cada partida é uma sequência de jogadas, que se alternam entre as equipes adversárias, conforme a posse de dadinho seja conquistada ou cedida. Cada jogada pode iniciar por uma “roubada de bola”, quando uma equipe perde a posse de bola sem que o dadinho tenha saído de jogo, ou pela cobrança de uma reposição do dadinho em jogo. Cada jogador deve respeitar o máximo de 06 (seis) segundos por palhetada, o não cumprimento desse tempo será considerado antijogo e falta técnica, conforme [art. 08](#).

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 ao adversário um lateral, um escanteio ou um tiro de meta;
- d) Após a equipe com posse de bola furar o dadinho e a outra equipe executar um lance com sucesso, ou seja, tocando no dadinho;
- e) Marcar um gol.

§ 1º: Se após o nono toque coletivo o dadinho permanecer em campo, a equipe adversária poderá optar por um tiro livre indireto para retomar a posse de bola, a ser cobrado no local onde o dadinho estiver parado ou dar início a sua jogada, fazendo uso da vantagem. Neste caso, ao optar pela vantagem o botonista estará zerando a jogada do adversário; sendo assim se furar possibilitará ao adversário recomeçar sua jogada iniciando novamente, a contagem de seus toques;

§ 2º: Se, durante um lance, o dadinho 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 do dadinho em jogo, desde que ainda tenha lances disponíveis.

§ 3º: Se durante um lance o dadinho 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 (sem a zeragem dos lances coletivos) desde que ainda tenha lances disponíveis.

Art. 23. Roubada de bola

Quando a equipe que estiver jogando realizar uma furada de bola, ou durante o lance o dadinho 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 no dadinho pelo jogador acionado, a equipe terá recuperado a posse de bola e iniciado sua jogada.

Parágrafo único: 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 outra equipe, toque o dadinho novamente.

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 o dadinho 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 movimentado com a ação da palheta, independentemente de chegar ou não a tocar o dadinho, 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. Caso o botonista não esteja contando seus lances em voz alta, deverá ser advertido pelo adversário. Após a terceira advertência, será considerado ato de indisciplina. A indisciplina será punida com falta técnica. Caso haja reincidência, será punida com a desclassificação do botonista infrator. Também não é permitido que o adversário conte em voz alta os toques do botonista que está conduzindo o dadinho.

Art. 26. Excesso de lances

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

Art. 27. Tabela

§ 1º: Se antes de tocar o dadinho, 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; exceção feita no caso de a tabela ter sido intencional, que deverá ser cobrada no local onde o botão tocou o dadinho ([art. 49](#)).

§ 2º: Se, ao ser impulsionado, o botão palhetado vier a tocar em outro botão da mesma equipe,

no alambrado, na trave ou no seu goleiro e em seguida, tocar em um outro botão de sua própria equipe; desde que nenhum desses botões envolvidos venham a tocar o dadinho ou jogador adversário, será apenas erro ou furada e o jogo continuará normalmente.

§ 3º: Se, ao ser impulsionado, o botão palhetado vier a tocar em outro botão da mesma equipe, no alambrado, na trave, no seu goleiro ou no corpo do botonista e em seguida, tocar em um botão do time adversário; será marcada falta contra a equipe que executou o movimento. Se for no campo de ataque poderá ser cobrada direta e se for na grande área será assinalada penalidade máxima.

§ 4º: Se um botão, de qualquer equipe, 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. O mesmo se aplica para o caso do botão voltar a campo impulsionando um outro qualquer e este último vier a tocar o dadinho dentro do campo de jogo.

Art. 28. Toque em jogador adversário

Se antes de tocar o dadinho, 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 o dadinho.

Art. 29. Toque do dadinho no botonista

Se o dadinho, dentro do campo de jogo, 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. Em caso deste fato ocorrer dentro de sua própria grande área, uma penalidade máxima deverá ser marcado contra ele.

Parágrafo único: O botonista é responsável por seus objetos de jogo. Se uma palheta ou outro objeto de seu uso, deixado sobre a mesa, vier a tocar em um jogador ou no dadinho deverá ser marcada falta contra o responsável por esse objeto; se esse toque ocorrer dentro da sua própria área, será punido com uma penalidade máxima contra sua equipe.

Art. 30. Bola presa

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

§ 1º: Se, após um lance, o dadinho vier a parar encostado em dois botões adversários ao mesmo tempo, a jogada deverá ser continuada pelo botonista que executou a ação anterior usando, obrigatoriamente, o botão que está prendendo o dadinho, desde que este botão ainda tenha toques disponíveis. Se não tiver, será marcada falta técnica contra o botonista causador do fato.

§ 2º: Também será considerada jogada fechada quando, após o último lance individual de um botão, o dadinho estiver sobre este botão ou dentro de seu furo, no caso do modelo argola.

Art. 31. Jogada fechada

A jogada será considerada fechada quando o botonista, ao passar ao adversário o direito de executar um lance, mantiver o dadinho totalmente dentro das linhas retas imaginárias que tangenciam as bordas de dois ou mais botões, de sua equipe, que estejam a 3,5 cm ou menos de distância um do outro ([Figura 03](#)).

§ 1º: 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 o dadinho.



Figura 03 – Jogada fechada

Art. 32. Deslocamento de jogador adversário

Sempre que um botão deslocar um jogador adversário durante um lance e depois que o dadinho tenha sido tocado, sua equipe terá um limite máximo de 03 (três) lances para finalizar sua jogada, desde que, com estes três lances, não ultrapasse os 09 (nove) lances coletivos regulamentares, que prevalecerão.

§ 1º: *Caso haja toque involuntário no botão do adversário com a mão e/ou braço durante a condução dos toques, não será marcada falta, mas o botonista deverá sempre arrumar o botão para a posição anterior antes de prosseguir a jogada.*

§ 2º: *Caso haja toque, intencional ou não, no botão adversário com a palheta, causando visível deslocamento do mesmo, será marcada falta contra o causador da infração.*

Art. 33. Botão fora de campo

Se um botão sair de campo em consequência de qualquer lance, o mesmo deverá ser colocado tocando pelo lado de fora a linha limítrofe do campo, no ponto exato por onde saiu; essa ação poderá ser executada por qualquer um dos botonistas. Estando este botão, após esse posicionamento, 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.

Parágrafo único: *Se o dadinho bater no botão que se encontra nas condições acima, é considerado ainda em jogo, não sendo cobrado arremesso lateral, já que o botão em questão ainda está dentro do campo. Desde que o dadinho, ao tocá-lo, não tenha transposto completamente a linha que delimita o campo de jogo.*

Art. 34. Arrumação e movimentação dos botões

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

- Após a marcação de um gol. Nesse momento, os botonistas terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição de início de jogo;*
- Nos casos de substituições, conforme definido nas regras específicas ([art. 54](#));*
- Na recomposição da defesa após um chute ao gol, conforme a regras para esta situação, sendo que para isso terão 06 (seis) segundos ([art. 44](#));*
- Para recolocação do dadinho em jogo nas cobranças de lateral, escanteio, tiro de meta e tiros livres, conforme as regras para essas situações ([art. 42](#)).*
- A maneira correta de se afastar o jogador adversário, em qualquer cobrança é: traçar uma linha imaginária passando pelo dadinho e pelo centro do jogador a ser afastado; e deslocar-se o jogador no curso desta linha até que atinja 08 cm de distância do dadinho. Caso não possa ocupar essa nova posição deve-se colocá-lo o mais próximo possível da posição que deveria ocupar ([Figura 04](#)).*

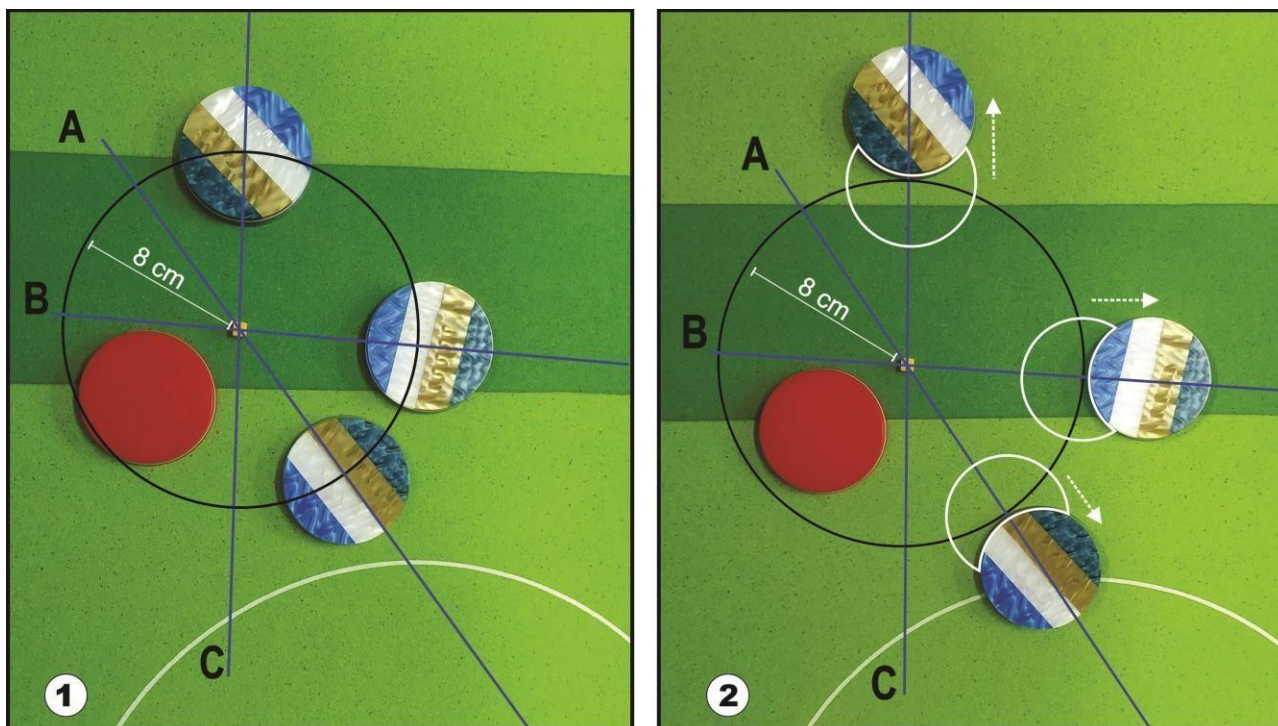


Figura 04 – Afastamento de jogadores:

Na imagem 1 os botões azuis devem ser afastados do dadinho. Foram traçadas linhas imaginárias A, B e C que determinam a direção em que os botões devem ser deslocados. Na imagem 2 eles foram afastados seguindo a direção das linhas imaginárias até atingir 8 cm de distância do dadinho.

Art. 35. Movimentação e posicionamento indevidos

Estão terminantemente proibidas as seguintes práticas; que serão punidas com falta técnica contra o botonista que as executou:

- 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 (caso um botão venha a ficar virado depois de um lance, deverá ser colocado em posição correta antes de se prosseguir com a jogada);
- 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 em movimento. A ocorrência será punida com falta técnica a ser cobrada no local onde ocorreu a interferência;
- f) Nenhum lance poderá ser iniciado antes que o lance anterior tenha terminado, ou seja, antes que tanto o dadinho quanto os botões envolvidos estejam parados. A ocorrência será punida com falta técnica, a ser cobrada no local onde estiver o dadinho.

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) O dadinho deverá estar posicionado no campo de ataque, se estiver tocando a linha do meio de campo não estará em posição que permita o pedido de chute;
- b) O dadinho 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 para permitir o chute contra seu gol;
- f) O botonista atacante, obrigatoriamente, deverá avisar em qual lance vai executar o chute, e este deverá estar dentro do limite permitido de toques coletivos da equipe e individuais do botão.

g) O botonista que vai executar o chute a gol deverá, obrigatoriamente, manter, pelo menos, um dos pés apoiados no chão. Não sendo válido o resultado de seu chute em caso de descumprimento dessa norma. Qualquer possibilidade de término dessa jogada irregular a posse do dadinho será revertida ao defensor mesmo que o botonista atacante tenha toques disponíveis. Se o chute resultar em gol, será revertido em tiro de meta para o botonista defensor.

§ 1º: Não será válido o pedido de chute ao gol com o dadinho ou botões em movimento ([art. 08](#)); se acontecer o botonista que pediu o chute será punido com falta técnica a ser cobrada onde o dadinho parar. No caso de cobrança de tiro livre direto, só será válido o pedido de chute ao gol depois que tanto o dadinho quanto o botão que realizará a cobrança estiverem posicionados.

§ 2º: O chute ao gol poderá ocorrer após o término do tempo da partida, desde que o pedido de preparação para chute seja efetuado antes de soar o apito, sempre obedecendo a todos os itens anteriores ([art. 15](#)).

§ 3º: O botonista responsável pela preparação do goleiro no momento de solicitação de chute a gol contra sua meta, terá 06 segundos para fazê-lo, e após anunciar que está pronto para a tentativa de defesa dizendo, claramente, qualquer termo que expresse essa intenção, não poderá de forma alguma voltar a tocar o goleiro; se o fizer será punido com a marcação de uma penalidade máxima contra sua equipe.

§ 4º: O botonista só poderá fazer a preparação do goleiro, estando posicionado atrás de sua baliza. Não é permitido qualquer outro ângulo de visão durante a preparação do goleiro.

Art. 37. Remoção de jogadores

Todos os jogadores da equipe que vai chutar a gol que estiverem dentro da pequena área (ainda que somente tocando a linha) devem, obrigatoriamente, ser removidos para o lado de fora da grande área, do lado mais próximo de onde se encontravam, sendo posicionados tocando por fora a linha da grande área e por dentro a linha de fundo. Os jogadores da equipe que se defende poderão ou não ser retirados, a critério do botonista defensor, seguindo as mesmas regras para a remoção dos jogadores que atacam.

Parágrafo único: Caso mais de um jogador venha a ser removido para o mesmo lado, deverão ser colocados lado a lado, sempre tocando a linha de fundo por dentro. Não retornando a suas posições originais após o chute a gol. A definição de para qual lado deverá ser afastado, segue a mesma lógica do tiro de meta ([art. 44, §4º](#)), sempre do mesmo lado em que o botão estiver posicionado dentro da pequena área.

Art. 38. Caracterização de chute a gol

Manifestado o desejo de chute a gol, não poderá haver recuo, devendo o botonista concretizá-lo sob pena de tiro livre indireto contra sua equipe; o mesmo vale em relação ao botão indicado para o chute. Em ambos os casos a falta técnica será cobrada no local onde o dadinho se encontrava para a execução do chute.

Um chute a gol apenas será considerado como tendo sido executado quando, após o lance, o dadinho tenha 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. Neste caso, o botonista que executou o chute a gol poderá continuar sua jogada desde que ainda tenha lances disponíveis;
- e) Tenha sofrido desvio de sua trajetória e saído pela lateral;
- f) Tenha entrado na meta.

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

Art. 39. Caracterização do gol

O gol será validado quando o dadinho passar totalmente a linha de gol, entrando na meta, desde que tenham sido satisfeitas as condições legais para o chute. Caso o dadinho pare sobre ou tocando, mesmo que minimamente, a linha de gol, não será considerado gol.

§ 1º: Sempre que um botonista palhetar e o dadinho vier a entrar em seu próprio gol será caracterizado como "gol contra", sendo válido independentemente de qual lance partir o dadinho; lateral, escanteio, falta técnica, tiro de meta, chute a gol ou qualquer situação de jogo.

§ 2º: Em qualquer situação que o dadinho, após ser acionado por um botonista, entrar no gol

adversário sem que tenham sido satisfeitas as condições legais para o chute ([art. 36](#)), o lance será revertido em tiro de meta para o botonista oponente.

Art. 40. Prescrições gerais

- a) No momento do chute ao gol, o botonista adversário deverá aguardar o chute atrás do seu gol, dando um passo atrás, sem tocar na mesa, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado, sem gestos ou comentários;
- b) No chute a gol ambos os botonistas terão 06 (seis) segundos para executar suas ações, ou seja, a preparação do goleiro e o próprio chute.

CAPÍTULO VI - DO DADINHO FORA DE JOGO E REPOSIÇÃO

Art. 41. Dadinho fora de jogo

Considera-se que o dadinho está fora de jogo (ou jogada 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 do dadinho em jogo em Faltas, Tiros de Meta, Escanteios e Laterais

Para todo tipo de reposição de dadinho em jogo o botonista terá 06 (seis) segundos para efetuar a cobrança, valendo as seguintes prescrições:

- a) Toda reposição de dadinho 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 um que estiver em campo, poderá ser posicionado junto ao dadinho, mas nunca encostado a ele, desde que não tenha excedido sua contagem de lances individuais;
- c) É permitido ao botonista arrumar a posição do dadinho antes da execução de qualquer cobrança, (incluindo falta técnica);
- d) Não é necessário guardar distância mínima do dadinho, não podendo a cobrança ser feita com o dadinho colado ao botão. Caso ocorra, a reposição deverá ser repetida e descontado um lance da contagem de lances coletivos. Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, a cobrança será revertida ao adversário.
- e) Se o botão que fez a cobrança vier a ser acionado antes que outro jogador da mesma equipe ou da equipe adversária toque o dadinho, o botonista que executou essa ação terá uma falta técnica marcada contra si;
- 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 08 (oito) centímetros e depois recolocados em suas posições originais. Se não for possível a recolocação, o mesmo deve ser colocado o mais próximo possível de sua posição original;
- g) Os botões da equipe que estiver repondo o dadinho em jogo não poderão ser deslocados, com exceção do que for executar o lance e o seu próprio goleiro.

Art. 43. Do Lateral

Sempre que o dadinho sair de campo pelas linhas laterais, deverá ser repostado em jogo através de um arremesso lateral, obedecendo o limite de 06 (seis) segundos para efetuar a cobrança, que poderá ser:

- a) Cedido, quando o dadinho sair diretamente após um lance, ou tenha tocado por último em algum jogador da equipe que executou o lance. Este será cobrado pela equipe adversária;
- b) Cavado, quando o dadinho sair depois de tocar por último em algum jogador da equipe adversária. Este 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, 08 (oito) centímetros de distância do dadinho. Se estiverem a menos que isso deverão ser afastados de acordo com as regras previstas no [art. 34](#).

§ 3º: Ao efetuar a reposição de dadinho no arremesso lateral o botão não poderá estar colado ao dadinho, nem encostar na linha lateral, ou seja, deverá estar totalmente fora do campo. Caso o botão não obedeça a estas determinações, a reposição deverá ser repetida e descontado um lance da

contagem de lances coletivos. Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, o lateral será revertido ao adversário.

§ 4º: O dadinho, no ato da cobrança do lateral deverá tocar a linha. Caso o lateral seja cobrado com o dadinho fora desta posição, a reposição deverá ser repetida e descontado um lance da contagem de lances coletivos. Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, o lateral será revertido ao adversário.

§ 5º: Somente os botões que não sejam da equipe que irá cobrar o lateral poderão ser deslocados, para respeitar a distância mínima (08 cm). O único botão da equipe favorecida com o lateral que poderá ser deslocado será o cobrador.

§ 6º: Não é permitido solicitar chute a gol em um arremesso lateral.

Art. 44. Do Tiro de Meta

O botonista terá 06 (seis) segundos para efetuar a cobrança. O tiro de meta se caracterizará sempre que ocorrer uma das seguintes situações:

- a) O dadinho 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 do adversário. Será um tiro de meta cedido, a ser cobrado pela equipe adversária;
- b) O dadinho 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 que estiverem a menos de 08 (oito) cm do local onde o dadinho for posicionado para a cobrança, deverão ser afastados pelo cobrador até essa distância do dadinho. Se necessário, o cobrador poderá afastar também o seu próprio goleiro. Recolocando todos os afastados em sua posição original após a cobrança.

§ 3º: Antes da cobrança de tiro de meta cedido resultante de chute ao gol, o botonista que executou o lance terá até 06 (seis) segundos para movimentar até 03 (três) jogadores 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, 08 (oito) centímetros. Esta recomposição deverá ser feita antes que o botonista que irá cobrar o tiro de meta pegue o botão para executar a cobrança. A não ser que o botonista que tem o tiro de meta a seu favor abra mão dessa prerrogativa, pegando o botão para bater o tiro de meta antes que o adversário recomponha sua defesa.

§ 4º: O tiro de meta deverá ser cobrado dentro da pequena área, sempre do mesmo lado pelo qual tiver saído o dadinho. Caso ele 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 que liga a marca do pênalti ao centro do gol;

§ 5º: O botão que for executar a cobrança não poderá estar colado com o dadinho. Caso ocorra, a reposição deverá ser repetida e descontado um lance da contagem de lances coletivos. Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, será marcada falta técnica a favor do adversário, a ser cobrada no local onde o dadinho havia sido posicionado para o tiro de meta;

§ 6º: Somente os botões da equipe que cedeu o tiro de meta e o goleiro da própria equipe poderão ser deslocados para respeitar a distância mínima (08 cm). O único botão da equipe favorecida com o tiro de meta 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. Se, ao bater o tiro de meta, saindo da área o dadinho bater em um botão da mesma equipe e voltar para dentro da grande área considera-se que ele não saiu da área. Lembrando que a meia lua não faz parte da área e portanto, o dadinho dentro dela está fora da grande área.

Art. 45. Do Tiro de Canto

O botonista terá 06 (seis) segundos para efetuar a cobrança. O tiro de canto se caracterizará sempre que ocorrer uma das seguintes situações:

- a) O dadinho 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) O dadinho 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, 08 (oito) centímetros de distância do dadinho. Se estiverem a menos que isso deverão ser afastados de acordo com as regras previstas no [art. 34](#).*

§ 3º: *Somente os botões da equipe que cedeu o escanteio poderão ser deslocados, para respeitar a distância mínima (08 cm). 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. Caso ocorra, a reposição deverá ser repetida e descontado um lance da contagem de lances coletivos. Em caso de ocorrer novamente, no mesmo lance, o escanteio será revertido em tiro de meta para o adversário, sem que o botonista infrator tenha direito a recomposição de sua defesa.*

§ 6º: *Para a cobrança, o dadinho deverá ser posicionado do lado em que o mesmo tenha saído pela linha de fundo. Em caso de ter saído por cima da baliza, poderá ser cobrado em qualquer lado.*

§ 7º: *Não é necessário que o botão posicionado para a cobrança esteja fora do campo.*

§ 8º: *O dadinho deverá ser posicionado para a cobrança dentro do quarto de círculo. Basta que esteja tocando a linha para ser considerado em posição correta.*

CAPÍTULO VII – DAS INFRAÇÕES

Art. 46. Vantagem

Sempre que assinalada uma infração, o botonista beneficiado poderá optar pela vantagem, quando poderá prosseguir normalmente com a jogada, se assim optar, ele não terá sua contagem de lances individuais e coletivos zeradas.

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 jogador da equipe adversária sem tocar primeiro no dadinho, e poderão ser cobradas com tiro livre direto, quando a infração ocorrer no campo de ataque, ou obrigatoriamente, com tiro livre indireto, quando a infração ocorrer no campo de defesa da equipe beneficiada pela falta.

§ 1º: *O botão que sofreu a falta deverá estar com uma parte, mesmo que mínima, no campo do adversário para que seja configurada a falta no campo de ataque, podendo ser cobrada com tiro livre direto. Ressaltando que não importa o ponto exato da circunferência do botão em que ocorreu o impacto do botão adversário.*

§ 2º: *Na cobrança da falta, ambos os botonistas terão 06 (seis) segundos para executar suas ações, ou seja, o posicionamento do botão cobrador, a preparação do goleiro e o próprio chute a gol.*

Obs.: *Se um botão, ao ser palhetado, tocar um outro da mesma equipe antes de tocar o dadinho e este último vier a se chocar com um botão adversário, movimentando-o, também será caracterizado como falta.*

Art. 48. Penalidade máxima

Toda falta, a ser cobrada com tiro livre direto, ocorrida dentro da grande área será considerada uma penalidade máxima e deverá ser cobrada com pênalti, contra a equipe infratora. Basta que o botão que sofreu a infração esteja tocando, mesmo que minimamente, a linha que delimita a grande área para ser considerado dentro da mesma. Ressaltando que não importa o ponto exato da circunferência do botão em que ocorreu o impacto do botão adversário.

§ 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 da grande área e da meia lua;*
- b) Primeiro serão posicionados o dadinho e o botão que executará a cobrança;*
- c) Depois será posicionado o goleiro, que deverá estar com o plano de sua face frontal totalmente sobre a linha do gol. De modo que a linha fique visível pela frente do goleiro e o mesmo não esteja atrás da linha.*

§ 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 fora das linhas divisórias da grande área ou da meia lua, no local mais próximo ao que se encontravam, não retornando às suas posições originais, após a cobrança.

§ 3º: Na cobrança da penalidade máxima, ambos os botonistas terão 06 (seis) segundos para executar suas ações, ou seja, o posicionamento do botão cobrador, a preparação do goleiro e o próprio chute a gol.

§ 4º: Não é obrigatório que o pênalti seja cobrado direto ao gol, desde que o dadinho seja movimentado para a frente, na cobrança.

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 o dadinho, a não ser que seja especificado o contrário (falta técnica intencional).

§ 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. Neste caso todos os jogadores da equipe adversária que estiverem a menos de 08 (oito) cm do local onde o dadinho for posicionado para cobrar, deverão ser afastados pelo cobrador até que atinjam esta distância do dadinho. Quando a falta técnica for a favor do defensor, se necessário, o cobrador poderá afastar também o seu próprio goleiro. Recolocando todos os afastados em sua posição original após a cobrança.

§ 3º: A falta técnica que for cometida de forma intencional deverá ser cobrada no local onde o dadinho foi tocado e não onde ele parou após 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 o dadinho 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. Usando-se os critérios citados no [art. 53](#)

Art. 51. Indisciplina

As seguintes atitudes são consideradas indisciplina:

- a) O Botonista dirigir-se ao adversário ou ao árbitro ((em caso de presença do mesmo na partida, [art. 54](#)) desrespeitosamente ou sem necessidade;
- b) Fazer comentários desagradáveis das jogadas;
- c) Dirigir-se aos espectadores;
- d) Discutir ou reclamar de decisões do árbitro (em caso de presença do mesmo na partida, [art. 54](#));
- 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".

*Obs: Entende-se como cera técnica as seguintes situações:

- Demorar mais que os 06 segundos regulamentados para cada palhetada;
- Demorar mais que os 06 segundos regulamentados para execução de falta ou reposição de dadinho em jogo;
- Demorar mais que os 06 segundos regulamentados para a preparação do goleiro no momento de solicitação do chute a gol;
- Posicionar de forma intencional o botão a menos de 08 cm de outro para que se perca tempo recolocando-o em posição correta;
- Demorar-se para apanhar a bola na mesa ou caída no chão;
- Ficar retardando a sequência do jogo com perguntas ou conversas desnecessárias dirigidas ao adversário ou aos assistentes;
- Provocar qualquer incidente que venha a transtornar o andamento normal do jogo, acarretando perda de tempo;

- *Desajustar a posição da mesa ou usar qualquer outro meio para que a mesa fique em condições não ideais de jogo.*

i) Portar relógios, cronômetros ou consultar a plateia sobre o tempo restante de jogo;

j) Comemorar de forma provocativa, ofendendo, de alguma maneira, seu adversário; ou de forma excessivamente empolgada de forma que venha a atrapalhar outras partidas que, porventura, estejam sendo disputadas no mesmo ambiente;

k) Em saída de jogo após um gol, o botonista autor do gol não arrumar corretamente os botões [\(art. 19\)](#) ser avisado pelo adversário e ainda assim se recusar a arrumar a equipe.

Parágrafo único: *A indisciplina será punida com falta técnica. Caso haja reincidência, será punida com a desclassificação do botonista infrator, conforme [art. 53](#).*

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 adversário será declarado vencedor, sendo o placar definido conforme uma das seguintes situações:

a) Caso o placar esteja em igualdade, o botonista punido esteja ganhando por qualquer placar, ou o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 01 (um) gol, o placar final será de 2x0 contra o botonista punido;

b) Caso o botonista beneficiado esteja ganhando por uma diferença de 02 (dois) ou mais gols, será considerado como placar final da partida o do momento de sua interrupção.

CAPÍTULO VIII – ASPECTOS GERAIS

Art. 54. Arbitragem

É direito do botonista solicitar a presença de arbitragem em uma partida que julgar necessário. Cabe à organização do torneio providenciar a arbitragem.

Art. 55. Substituições

Serão permitidas até 03 (três) substituições por jogo, incluindo o goleiro, podendo ser realizadas apenas durante os momentos de jogada parada [\(art. 41\)](#), com os botões que entrarem sendo colocados exatamente onde estavam os que saírem. O botonista deverá dispor de , no máximo 06 segundos para realizar a substituição, mesmo que faça as 3 substituições regulamentares ao mesmo tempo.

Parágrafo único: *Será marcada falta técnica contra a equipe que extrapolar o número permitido de substituições, extrapolar o tempo permitido ou executá-las fora do momento adequado.*

Art. 56. Critérios de Desempate em Campeonatos Oficiais

Em jogos eliminatórios, finais ou em qualquer outro que se faça necessário por força de regulamento, havendo empate no tempo normal, a decisão será pela classificação da equipe de melhor campanha. Caso estejam nas mesmas condições, haverá disputa por pênaltis, obedecendo as normas de cobrança conforme determina o [art. 48](#). 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 somente poderão ser repetidos depois que todos tenham sido 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

Revisão em 18/outubro/2020.