

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA
Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA
Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Í N D I C E

REGRAS - Artigos	Pág.	REGRAS – Artigos	Pág.
ELEMENTOS E ORGANIZAÇÃO DO FUTEBOL DE MESA	3	Sorteio – Saída de jogo	19
I – CAMPO DE JOGO	4	Distância dos jogadores	20
Definição	4	Reinício após a marcação de um gol	20
Dimensões – Demarcações Internas	4	Início do segundo tempo	20
Traves	4	Prioridade de colocação	20
Altura das mesas	4	IX – BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO	20
II – A BOLA	5	Bola em jogo	20
Descrição Física	5	Bola fora de jogo	20
Aprovação e troca da bola / Particularidades	5	X – MARCAÇÃO DE GOL	21
Bola colada – Bola prensada	5	Conceito de gol	21
Posse de bola	5	Condições preliminares de arremesso a gol	21
Prescrições Gerais	6	Casos de arremesso a gol	21
III – OS JOGADORES	6	Restrições ao arremesso a gol	21
Formação / Composição	6	Validade do arremesso a gol	21
Padronização dos botões	6	Gol sem validade / Gol contra	22
Descrição física dos goleiros	7	XI – IMPEDIMENTO	22
Substituições	7	Caracterização	22
Grau de inclinação	7	Exceção à regra do impedimento	22
Participação proibida	7	Tática desleal	23
IV – COLOCAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO DOS JOGADORES	7	XII – INFRAÇÕES	23
Lance	7	Tipos	23
Passe	8	Falta	23
Jogada – Jogada em branco	8	Penalização	24
Bloqueio	9	Falta técnica / Falta técnica grave / Falta técnica simples	24
Correção das distâncias	9	Falta técnica anotada	25
Remoção, movimentação e retorno	9	Indisciplina	25
Jogador na defesa	9	Dupla infração	25
Jogador dentro do campo, do grande círculo e das áreas	10	Vantagem no lance	25
Jogador fora de jogo	10	XIII – TIRO LIVRE	25
Retorno ao jogo	10	Modalidades	25
Crerios especiais de remoção	10	Tiro livre direto / Tiro livre indireto	26
Troca de cobrador de penalidade	11	Duplo lance	26
Posicionamento anormal	11	Distância da bola / Bola em jogo	26
Acidente de jogo	11	Colocação especial da bola	27
Número mínimo de jogadores	11	Tiro livre nas áreas	27
Atuação do goleiro	11	XIV – PÊNALTI	27
O goleiro na grande e na pequena área	12	Conceito	27
Limites de atuação	12	Condições de cobrança	27
Manutenção de posição	12	Duplo lance	27
Distância da bola em arremessos a gol	12	Prorrogação	27
Distância da bola em tiro livre indireto	13	Aplicação analógica	27
Posse do goleiro / Lance do goleiro	13	XV – ARREMESSO LATERAL	28
Sobrepasso	14	Conceito / Modalidades	28
Movimentação e posicionamento indevidos	14	Condições de cobrança	28
Deslocamento faltoso da bola	14	Reversão	28
Deslocamento faltoso do jogador	15	Bola em jogo / Duplo lance	28
V – ÁRBITROS	15	Distância da bola	28
Competência e jurisdição	15	Particularidades	29
Erro de fato e Erro de direito	15	XVI – TIRO DE META	29
Cronometragem	15	Conceito / Arrumação em tiro de meta	29
Acréscimos – Concessão de acréscimos	16	Condições de cobrança	30
Exigências disciplinares	16	Erro na cobrança - Duplo lance	30
Suspensão imediata da partida	17	XVII – ESCANTEIO	30
Consultas ao árbitro	17	Conceito	30
Relatório	17	Modalidades / Condições de cobrança	31
VI – FISCAIS DE LINHA	17	Distância da bola	31
Competência	17	Duplo lance / Bola em jogo	31
VII – DURAÇÃO DA PARTIDA	17	Particularidades	32
Interrupção temporária / Suspensão definitiva da partida	18	PALMÔMETRO – Anexo I	33
Prorrogação	18	SÚMULA – Anexo II	34
Tempo de reflexão	18	CAMPO DE JOGO – Anexo III	35
VIII – O INÍCIO DA PARTIDA	19	GOLEIRO – Anexo IV	36
Condições preliminares para o início de uma partida	19	IMPEDIMENTO – Anexo V	37

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

ELEMENTOS E ORGANIZAÇÃO DO FUTEBOL DE MESA

CONCEITOS

FUTEBOL DE MESA

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

TIME

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

TÉCNICO

É a pessoa física que executa o deslocamento dos jogadores em campo, de acordo com as regras estabelecidas, utilizando para tal palheta ou algo semelhante.

PALHETA

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

PALMÔMETRO – Anexo I

É uma régua padrão, também denominada **gabarito**, cujo modelo encontra-se descrito no Anexo I, utilizada para estabelecer critérios de ordem na colocação e no remanejamento dos jogadores em campo, além de outras disposições previstas na presente regra.

SÚMULA – Anexo II

É o documento utilizado, cujo modelo encontra-se descrito no Anexo II, para registrar todas as ocorrências do jogo. Nela deve conter todas as informações pertinentes a um jogo:

- Evento;
- Local, data e horário;
- Equipes com a relação dos jogadores titulares e reservas;
- Gols marcados;
- Faltas Técnicas Anotadas;
- Jogadores expulsos e substituídos;
- Nome e assinatura dos técnicos, do árbitro e do apontador.
- Placar da partida.
- Observações do árbitro.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

APONTADOR

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

MESA COORDENADORA

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

COMISSÃO DISCIPLINAR TEMPORÁRIA – CDT

É o grupo de pessoas designado para julgar dúvidas e questões, tanto técnicas quanto disciplinares, surgidas durante as competições. A *Comissão Disciplinar Temporária* é nomeada pelo órgão promotor da competição e tem poderes para aplicar as punições previstas em regra.

As decisões da *CDT* serão tidas como de primeira instância.

CLUBE

É a entidade básica da organização nacional do Futebol de Mesa, e constitui-se no seu centro de prática e aprendizagem. O clube pode ser uma entidade jurídica independente ou vinculada a um clube esportivo ou recreativo. Em qualquer caso, sua organização deverá conduzir-se pelas diretrizes superiores do Ministério do Esporte e Turismo.

LIGA

É uma entidade facultativa, com caráter de direção na órbita municipal. Dois ou mais clubes de Futebol de Mesa de uma mesma cidade poderão formar uma Liga.

FEDERAÇÃO

É o órgão de direção do Futebol de Mesa em cada uma das unidades territoriais do país. Três clubes, pelo menos, são necessários para a constituição de uma Federação, à qual também as Ligas poderão estar filiadas.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA – Modalidade Três Toques

É a entidade nacional de direção do Futebol de Mesa brasileiro, imediatamente colocada sob a alta superintendência do Ministério de Esporte e Turismo, da Presidência da República. A CBFM congrega as Federações, Ligas e Clubes que adotam as regras e dispositivos descritos no presente livro.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

REGRA I

O CAMPO DE JOGO

Art. 1º – DEFINIÇÃO

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

Art. 2º – DIMENSÕES

O campo é retangular, com as seguintes dimensões:

Comprimento	2000 mm
Largura	1400 mm

Art. 3º – DEMARCAÇÕES INTERNAS

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

Grande área	820 mm x 330 mm
Pequena área	380 mm x 110 mm
Marca penal	distante 220 mm da linha de gol e diâmetro de 10 mm
Meia-lua	arco com raio de 183 mm, com centro na marca penal

Quadrante de escanteio	raio de 20 mm, com centro na junção das linhas lateral e de fundo
Grande círculo	raio de 183 mm
Centro de campo	diâmetro de 10 mm

Art. 4º – TRAVES

As traves são constituídas por dois postes fixados verticalmente e uma barra transversal que os liga. Poderão ser de ferro, madeira, plástico etc. Deverá ter 4 mm de diâmetro e ser coberta por uma rede, preferencialmente confeccionada em material que permita uma boa visualização da sua parte interna. A distância entre os postes é de 146 mm e da barra à mesa é de 49 mm.

Art. 5º – ALTURA

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

REGRA II

A BOLA

Art. 6º – DESCRIÇÃO FÍSICA

A bola será esférica, feita de feltro, devendo ter peso de 150 mg e diâmetro de 10 mm.

Art. 7º – APROVAÇÃO E TROCA DE BOLA

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

Art. 8º – PARTICULARIDADES

Particularidades quanto à colocação da bola em campo:

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

Art. 9º – BOLA COLADA

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

Art. 10 – BOLA PRENSADA

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

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

Art. 11 – POSSE DE BOLA

São normas aplicadas em todo o transcurso do jogo para determinar a posse de bola, obedecida a definição de **JOGADA** (Art. 22):

- a) Para que o técnico mantenha a posse de bola, é indispensável que o seu jogador, ao executar o lance, movimente a bola um **MÍNIMO PERCEPTÍVEL**. Caso contrário, mesmo que venha a colar o jogador na bola, caberá ao adversário iniciar a próxima jogada;
- b) Ao executar um lance com a bola colada em algum jogador de sua equipe, é necessário que o técnico movimente a bola este **MÍNIMO PERCEPTÍVEL**, sob pena de perder a sua posse;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

- c) Se, no transcurso de um lance, a bola ficar colada simultaneamente entre dois jogadores adversários, a posse de bola será do técnico em cujo meio-campo de defesa estiver a jogada, exceto se o técnico defensor já tiver completado os seus lances. Se este fato ocorrer sobre a linha divisória, a posse será do técnico que estiver executando normalmente sua jogada;
- d) Se, na execução de um lance, a bola tocar em um ou mais jogadores adversários, vindo por último a tocar no jogador utilizado ou em outro qualquer de sua equipe, será seu o próximo lance, obedecidos os critérios estabelecidos em **JOGADA** (Art. 22);
- e) Não haverá alteração de posse de bola, se esta tocar na bandeirinha de escanteio, nas traves e no árbitro (inclusive cronômetro e gabaritos por ele portados);
- f) Se, na execução de um lance, a bola tocar por último em jogador adversário, caberá ao opositor iniciar a próxima jogada.
- g) Caso a bola fique em cima de dois jogadores de times adversários (ou seja, espremida entre os dois), sobre a linha de meio-de-campo, e somente foi realizado o primeiro lance, a bola pertencerá àquele técnico que iniciou a jogada.

Art. 12 – PRESCRIÇÕES GERAIS

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

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

REGRA III

OS JOGADORES

Art. 13 – FORMAÇÃO

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

Art. 14 – COMPOSIÇÃO

Os botões deverão ter formato cilíndrico. Poderão ser fabricados em acrílico, acetato, plástico, madeira ou qualquer outro material que se preste para a prática do futebol de mesa. Terão no máximo 60 mm de diâmetro. É facultado “cavar” o botão na sua parte inferior, para que tenha diminuída a área de contato com a mesa.

Art. 15 – PADRONIZAÇÃO DOS BOTÕES

Os botões de uma mesma equipe deverão ser padronizados, portando as cores das agremiações a que pertencem. É obrigatória a aposição de números (preferencialmente de 1 a 11) na parte superior de cada um dos integrantes da equipe para sua individualização. Cada jogador poderá ter um nome próprio desde que decoroso, como mandam os preceitos desportivos.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 16 – DESCRIÇÃO FÍSICA DOS GOLEIROS – Anexo IV

Os goleiros deverão ter formato retangular. Poderão ser fabricados em acrílico, celulóide, acetato, madeira, plástico ou qualquer outro material que não seja incompatível com a prática do Futebol de Mesa. Terão as medidas de 70 mm de largura, 35 mm de altura e 15 mm de espessura. É facultado utilizar goleiros com espessura máxima de 20 mm, desde que tenham a forma convexa e, a sua base esteja dentro da medida máxima exigida (15 mm).

§ Único: Os goleiros não poderão ser totalmente transparentes, devendo possuir uma faixa de no mínimo 1 (um) centímetro do material de sua fabricação, na sua parte dianteira e traseira. Não serão admitidos adesivos autocolantes ou similares como forma de atendimento deste artigo.

Art. 17 – SUBSTITUIÇÕES

Os técnicos deverão inscrever na súmula do jogo até 7 (sete) jogadores para eventuais substituições, que serão no máximo de 3 (três) e que somente poderão ser procedidas com o jogo paralisado e com o conhecimento do árbitro.

§ Único: É assegurado ao técnico o tempo de 15 (quinze) segundos para que providencie cada substituição, findos os quais o árbitro avisará **“TEMPO”**, e a partir daí lhe será imposta uma *Falta Técnica Anotada* (Art. 87 alínea “c”) a cada 5 (cinco) segundos de demora, permanecendo o relógio parado nos 15 (quinze) segundos concedidos à substituição.

Art. 18 – GRAU DE INCLINAÇÃO

Os jogadores com altura superior a 4 mm, com ou sem qualquer grau de inclinação até esta medida, terão obrigatoriamente inclinação superior a 70 graus a partir desta altura. A aferição desta exigência poderá ser feita cobrando uma penalidade máxima: O jogador tem de bater o pênalti encobrendo o goleiro. Se não tiver condições para isso, por causa da bainha, não poderá ser utilizado.

Art. 019 – PARTICIPAÇÃO PROIBIDA

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

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

REGRA IV

COLOCAÇÃO E MOVIMENTAÇÃO DOS JOGADORES

Art. 20 – LANCE

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ Único: Ao executar um lance, o técnico deve estar, pelo menos, com um dos pés no chão, sob pena de *Tiro Livre Indireto (Art. 96)* a ser cobrado do local onde o botão foi movimentado.

Art. 21 – PASSE

Diz-se que houve **PASSE** quando a bola, impulsionada por um jogador da equipe “A”, tocar em outro jogador dessa mesma equipe, no transcurso de um lance. Também será considerado **PASSE** se a bola, na sua trajetória, tocar em um ou mais adversários, vindo por último a tocar em outro jogador da mesma equipe. Ou ainda, após tocar em jogadores adversários, e por último em jogador do mesmo time, voltar a tocar no jogador que fez o lançamento inicial. Também será considerado PASSE quando a bola estiver sobre ou colada a um jogador e o técnico, impulsionando um outro, fizer a bola tocar no jogador que foi palhetado.

Observação: Não será considerado passe nos lances em que, estando a bola colada entre dois jogadores da mesma equipe, o técnico palhete um dos jogadores em sentido contrário à bola e ao outro jogador. Mesmo que a bola venha a ser deslocada, pelo fato de estar por cima dos jogadores, não será considerado passe. Em consequência, não haverá *Impedimento (Regra XI)* quando tal ocorrência acontecer com dois jogadores em posição irregular (não havendo passe, não haverá impedimento).

Art. 22 – JOGADA

Cada técnico tem direito a um determinado número de lances consecutivos. Este conjunto de lances chama-se **JOGADA**. Não é permitido que um técnico deixe de completar os lances que formam sua jogada.

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

Art. 23 – JOGADA EM BRANCO

A **JOGADA EM BRANCO** acontece quando a bola está no campo de defesa do técnico que detém a sua posse.

Se o técnico faz um lance com um jogador qualquer, em qualquer direção, e o jogador palhetado fica a uma distância superior a 183 mm da bola, diz-se que esta foi uma JOGADA EM BRANCO.

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

Configurada a JOGADA EM BRANCO deve o técnico, ao final da sua próxima jogada, fazer com que a bola estacione no seu campo de ataque. Caso contrário, será punido com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a ser cobrado do local onde a bola parou. Se, ao tentar passar bola para o campo de ataque, o técnico perder a posse de bola para o adversário, terá seu opositor a opção de bater a penalidade ou deixar que o jogo prossiga normalmente. Poderá o técnico defensor (o que fez a jogada em branco), nesta jogada, cavar lateral, escanteio ou tiro de meta. Porém, ao final das cobranças, a bola deverá estar no seu campo de ataque. A exigência prevista nos itens anteriores será cancelada se, após a jogada em branco o adversário, na sua vez de jogar, vier a tocar na bola com quaisquer de seus jogadores.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 24 – BLOQUEIO

Considera-se que uma jogada está “**BLOQUEADA**” ou “**FECHADA**” quando, ao seu final, um ou mais jogadores de uma mesma equipe ficam posicionados de tal forma que à medida de 60 mm do *palmômetro* (*Anexo I*), o adversário não possa chegar até a bola, em nenhum sentido ou direção. Utilizando o *palmômetro* paralelamente à mesa, o árbitro deverá verificar se a bola está ou não bloqueada.

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

§ 2º: Proclamado o bloqueio, o técnico da equipe infratora será punido com *Tiro Livre Indireto* (*Art. 96*), a ser cobrado do local onde estiver a bola.

Observação: O árbitro poderá retirar os jogadores com o objetivo de facilitar as medições de que trata o presente artigo.

NOTA:

Não será considerada bloqueada ou fechada a jogada onde o palmômetro não alcançar a bola em sua primeira tentativa de entrada, mas fique clara a possibilidade de alcançá-la ao utilizar-se mais de uma direção na medição.

Art. 25 – CORREÇÃO DAS DISTÂNCIAS

Os técnicos deverão, dentro dos tempos permitidos, 15 (quinze) segundos para o ataque e 15 (quinze) segundos para a defesa colocar os jogadores nas distâncias corretas ou corrigi-las, se for necessário. Caberá ao árbitro, através do gabarito, antes de autorizar a continuação do jogo, corrigir as falhas porventura existentes, afastando sempre os jogadores da defesa que estiverem com as distâncias incorretas. Se, reiteradamente, um técnico recolocar seus jogadores em distâncias visivelmente incorretas, o árbitro deverá adverti-lo e, insistindo em impedir o desenvolvimento normal da partida, deve ser punido com *Falta Técnica Anotada* (*Art. 87 alínea “c”*).

§ 1º: Nas arrumações de tiros de meta, todos os jogadores atacantes deverão ficar a uma distância mínima de 183 mm da linha divisória, e os defensores a um mínimo de 60 mm dessa mesma linha.

§ 2º: Nas arrumações de tiros de meta, o árbitro deverá fazer as correções das distâncias durante o próprio tempo de arrumação. O tempo excedente a 30 (trinta) segundos será acrescido ao tempo regulamentar, sob a forma de acréscimos, e comunicado aos técnicos o total desses acréscimos.

Art. 26 – REMOÇÃO, MOVIMENTAÇÃO E RETORNO

Os técnicos poderão mover seus jogadores ou retorná-los ao campo por ocasião das saídas de centro de campo e tiros de meta, conforme prescrevem alguns artigos destas regras. Quando um jogador sai de campo em lance normal, o seu retorno está previsto no *Art. 30*. Os critérios das remoções em tiros livres, arremessos laterais e tiros de canto estão previstos no *Art. 31* destas regras.

Art. 27 – JOGADOR NA DEFESA

O jogador que estiver tocando a linha do meio de campo será considerado como estando no campo de defesa.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 28 – JOGADOR DENTRO DO CAMPO, DO GRANDE CÍRCULO E DAS ÁREAS

O jogador que estiver tocando as linhas demarcatórias do campo de jogo, do grande círculo e das áreas, será considerado dentro dos locais citados.

Art. 29 – JOGADOR FORA DE JOGO

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

Art. 30 – RETORNO AO JOGO

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

- a) Caberá ao árbitro colocar o jogador no local exato em que saiu, com a orla de sua base cobrindo inteiramente a linha, pelo lado de fora. Os jogadores que saírem entre as metas e as linhas das pequenas áreas, retornarão na linha de fundo correspondente, no encontro dela com a linha da pequena área, do lado onde o jogador saiu. Os jogadores que saírem por dentro das metas retornarão da mesma maneira, mas sempre pelo lado direito.
- b) Caso outro jogador ou a bola esteja ocupando o lugar exato em que deverá ser recolocado o jogador que saiu, sem que haja um mínimo de distância, o jogador continuará fora de campo até o momento em que o local esteja vago, permitindo o retorno.

Art. 31 – CRITÉRIOS ESPECIAIS DE REMOÇÃO

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

- a) O jogador será removido pelo seu técnico, que o colocará em qualquer local do campo, obedecidas as distâncias mínimas de 183 mm dos jogadores da mesma equipe (exceção do goleiro) e da bola, e 60 mm dos jogadores adversários. Não é permitido colocar os jogadores removidos dentro das pequenas áreas;
- b) As remoções serão feitas antes da colocação do jogador encarregado da cobrança;
- c) Quando os jogadores a serem removidos forem de equipes opostas, primeiramente serão removidos e recolocados os jogadores da equipe beneficiada com a infração;
- d) Os jogadores da equipe beneficiada que foram removidos só poderão ser palhetados ou receberem passes na **JOGADA** seguinte e após o toque na bola por um jogador não removido da equipe favorecida ou outro qualquer da equipe adversária, sob pena de *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a ser cobrado do local onde o jogador foi palhetado. Assim, o jogador removido, depois de recolocado, não poderá cobrar a infração. Caso isso ocorra, será retirado de campo e retornará por ocasião de tiro de meta ou saída de centro de campo.
- e) Os jogadores removidos da equipe não beneficiada, uma vez recolocados, terão plena condição de jogo;
- f) Nos laterais e tiros de canto cavados, serão obrigatórias as remoções de todos os jogadores que estiverem a 183 mm ou menos do local do arremesso;
- g) Cada técnico terá um tempo único de reflexão (*dez segundos*) para executar tantas remoções quantas sejam necessárias.

§ Único: Para facilitar o controle das arbitragens, os técnicos deverão comunicar em alto e bom tom os números dos jogadores removidos.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 32 – TROCA DE COBRADOR DE PENALIDADE

Quando um técnico coloca um jogador para cobrar uma penalidade, e resolve trocar o cobrador, o primeiro será retirado de campo e somente retornará por ocasião de tiro de meta ou saída de centro de campo.

Art. 33 – POSICIONAMENTO ANORMAL

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

Art. 34 – ACIDENTE DE JOGO

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

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

- a) Caso um jogador fique sobre o outro, o de baixo ficará no local e o que ficou por cima será afastado para o campo — pelo árbitro — no sentido contrário ao do atropelamento;
- b) No caso de deslocamento não intencional de jogadores por parte do árbitro ou dos técnicos, o árbitro deverá recolocar os jogadores nos locais de origem, e a partida prosseguirá normalmente;
- c) Se a bola ficar por baixo de um jogador, ela (a bola) continuará no mesmo local e o jogador será retirado de campo, retornando ao jogo conforme prescreve o *Art. 30*, no local mais próximo da ocorrência;
- d) Se um jogador palhetado sair de campo (tendo tocado ou não na bola), bater no alambrado, e no retorno bater em um ou mais jogadores ou na bola (espalhar a jogada), o pivô do ocorrido será removido de campo, retornando conforme o *Art. 30*. Os jogadores deslocados e a bola serão recolocados nos respectivos locais antes da ocorrência.
- e) Se, após um chute a gol, a bola tocar na trave ou no goleiro e, por último vier a tocar em um jogador REMOVIDO pelo técnico beneficiado, o jogo prosseguirá normalmente, tornando NEUTRO o jogador em que a bola tocou. No caso de a bola bater na trave, o lance continuaria sendo do jogador que chutou. No caso de a bola bater no goleiro, o lance passaria a ser do adversário, pois o toque não valerá. O jogador removido não poderá ser palhetado, nem o toque valerá como passe.

Art. 35 – NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES

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

Art. 36 – ATUAÇÃO DO GOLEIRO

É permitida ao goleiro a cobrança de tiros de meta e de tiros livres dentro de suas áreas. O goleiro pode, igualmente, ser colocado dentro da grande área, bem como retornar para a pequena área e movimentar-se em seu interior. O goleiro executa, ainda, um lance que lhe é próprio (*Art. 44*). Toda a atuação do goleiro, contudo, obedece ao disposto nestas regras. Sempre que o goleiro for colocado ou movimentado será sobre sua base, não sendo permitido colocá-lo em pé ou deitado.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 37 – O GOLEIRO NA GRANDE ÁREA

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

- a) Por ocasião da arrumação dos jogadores em campo, em tiros de meta e saídas de centro de campo;
- b) Por ocasião dos pedidos do adversário para colocação do goleiro, nos chutes a gol;
- c) Imediatamente após o goleiro ter cobrado qualquer tiro livre no interior de suas áreas;
- d) Imediatamente após a cobrança de um tiro de meta;
- e) Imediatamente após a execução do lance do goleiro (Art. 44).

Art. 38 – O GOLEIRO NA PEQUENA ÁREA

Durante a partida o goleiro poderá ser movimentado dentro da pequena área ou retornar para seu interior, sem restrições de distâncias (*exceto nos casos de arremesso a gol - Art. 41*), e de cobranças de tiro livre indireto cometido nas áreas (Art. 42). A movimentação poderá ser feita na vez do seu técnico jogar (antes ou no transcorrer da sua jogada). A movimentação somente poderá ser feita na vez do adversário jogar nas seguintes oportunidades:

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

Art. 39 – LIMITES DE ATUAÇÃO

A atuação do goleiro está restrita aos limites da grande e pequena área, conforme o caso, não podendo ultrapassar os seus limites, quer seja na linha de fundo ou mesmo por dentro do gol. Se a bola tocar no goleiro fora da grande área este será punido com *Tiro Livre Direto* (Art. 95). Quando a sua atuação estiver restrita aos limites da pequena área, e acontecer de ele ultrapassar esses limites, caberá ao árbitro determinar ao técnico que o recoloca no interior da pequena área. Quando o goleiro for colocado fora da grande área de forma intencional, fica caracterizada a *Indisciplina* (Art. 91, alínea “b”).

Art. 40 – MANUTENÇÃO DA POSIÇÃO

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

§ Único: Nos casos de *Tiro Livre Direto* (Art. 95), é obrigatória a remoção do goleiro para 183 mm da bola.

Art. 41 – DISTÂNCIA DA BOLA EM ARREMESSOS A GOL

Nos lances de arremesso a gol, o goleiro deverá ser colocado em qualquer lugar das áreas, sempre entre a bola e a meta, guardando uma distância igual ou superior a 183 mm da bola ou tocando totalmente a linha de meta. É facultado ao técnico deixar permanecer o goleiro no mesmo local (Art. 40).

§ 1º: Quando houver solicitação de arremesso a gol, com a bola a menos de 183 mm da linha de meta, todo jogador que estiver sobre a referida linha deverá ser retirado e recolocado como se tivesse saído por dentro da meta. Nestes casos, o goleiro deverá ser colocado com sua base totalmente sobre a linha de meta.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ 2º: Se o técnico que estiver atacando pedir a gol e não chutar, o técnico que está defendendo tem direito a pedir um tempo ao árbitro e colocar seu goleiro a 60 mm da bola, sempre entre a bola e a trave, sem precisar manter distância dos seus próprios jogadores e dos jogadores adversários. Numa segunda hipótese, se o técnico atacante disser logo que não vai mais chutar a gol, o defensor poderá colocar o seu goleiro de imediato (também pedindo um tempo ao árbitro).

§ 3º: Para atendimento deste artigo entende-se por chute a gol a bola que bater na trave, no goleiro ou sair para escanteio.

Art. 42 – DISTÂNCIA DA BOLA EM TIRO LIVRE INDIRETO

Nos casos de cobrança de *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), cometido na pequena ou grande área, o goleiro deverá ser colocado na pequena área, observada a distância mínima da bola de 183 mm, ou tocando totalmente a linha de meta.

Art. 43 – POSSE DO GOLEIRO

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

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

§ Único: Não será considerado de posse do goleiro o lance em que a bola venha a parar sobre o jogador, ainda que este (o jogador) esteja dentro da pequena área ou a uma distância para o lance do goleiro. Se isto ocorrer no último lance do técnico, será considerado como uma jogada fechada e a penalidade (*Tiro Livre Indireto* Art. 96) será cobrada do lugar onde a bola permanecer após a retirada do jogador infrator.

Art. 44 – LANCE DO GOLEIRO

Entrando a bola na posse do goleiro, deverá o técnico executar o “LANCE DO GOLEIRO”, quando lhe é facultado dar, no máximo, dois toques na bola, até o limite da grande área. O “LANCE DO GOLEIRO” é considerado, para todos os efeitos, um dos três lances consecutivos da jogada padrão a que o técnico tem direito.

§ 1º: Considera-se que o goleiro tocou na bola sempre que o seu corpo venha a encostar nela, ainda que não a movimentar. Cada vez que o goleiro movimentar a bola o mínimo perceptível (Art. 11), será contado um toque.

§ 2º: Se a bola entrar na posse do goleiro, o técnico será obrigado a fazer o “LANCE DO GOLEIRO”. Se jogar com outro jogador será punido com *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), a ser cobrado do local onde estava o jogador palhetado. Se este jogador estiver dentro das áreas, proceder conforme o Art. 101.

§ 3º: Se a bola não entrar na posse do goleiro, mas ainda assim o técnico utilizar o goleiro para fazer o lance, será penalizado, conforme o caso, com *Pênalti* (Regra XIV) ou *Tiro Livre Direto* (Art. 95), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ 5º: Se, em algum dos seus lances, o defensor recuar a bola para o goleiro, ao final dessa sua jogada a bola deverá estar no campo de ataque. Se isto não acontecer, o técnico será punido com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a ser cobrado do local onde a bola parou. Quando o “**LANCE DO GOLEIRO**” ocorrer por bola enviada pelo adversário, não haverá tal obrigatoriedade.

§ 6º: Na execução do seu lance, o goleiro poderá tocar na bola estacionada sobre a linha da grande área, ainda que parte do seu corpo fique fora da área. A infração a que se refere o *Art. 39* só será caracterizada se o goleiro tocar na bola estando ele (goleiro) TOTALMENTE FORA da grande área.

Art. 45 – SOBREPASSO

Será considerado sobrepasso quando:

- a) Após os 2 (dois) toques do goleiro, a bola permanecer na grande área;
- b) Após os 2 (dois) toques do goleiro, a bola parar na grande área e houver um terceiro toque com o goleiro.

§ Único: O sobrepasso é punido com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, cobrado do bico da grande ou pequena área, contrário à linha de fundo e mais próximo do local do sobrepasso, quando for na grande ou pequena área, respectivamente (*Art. 101*).

Art. 46 – MOVIMENTAÇÃO E POSICIONAMENTO INDEVIDOS

O goleiro somente poderá ser movimentado nas ocasiões previstas por esta regra (*Arts. 37 e 38*) e somente poderá ser utilizado sobre sua base (15 x 70 mm). Se o técnico movimentar o goleiro na vez do adversário jogar será punido com a marcação de um *Pênalti (Regra XIV)*.

§ 1º: As movimentações indevidas que não resultem em toque na bola serão punidos, conforme o caso, com *Pênalti (Regra XIV)* ou com *Falta Técnica Anotada (Art. 87 alínea “c”)* e o goleiro será colocado pelo árbitro em posição permitida.

§ 2º: As movimentações indevidas que resultem em toque na bola serão punidas, conforme o caso, com *Pênalti (Regra XIV)* ou *Tiro Livre Direto (Art. 95)*, a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola. Esta regra não se aplica ao sobrepasso (*Art. 45*).

§ 3º: Não será permitida a colocação do goleiro com o intuito de efetuar tabela no mesmo para tocar na bola ou mesmo efetuar a aproximação de um lance. A infração será cobrada no local em que houve o contato do jogador com o goleiro. Caso o goleiro já esteja ali posicionado e ocorra a tabela, o lance será considerado normal.

§ 4º: Não será permitido o uso da palheta para verificar qual direção o jogador deverá seguir. A infração será cobrada no local em que houve o contato da palheta com o goleiro.

§ 5º: A movimentação indevida proposital constitui indisciplina, e como tal deve ser punida (*Art. 91*).

Art. 47 – DESLOCAMENTO FALTOSO DA BOLA

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ 1º: Caso ocorra deslocamento accidental da bola o árbitro penalizará o infrator, conforme o caso, com *Pênalti (Regra XIV)* ou *Tiro Livre Direto (Art. 95)*, a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola.

§ 2º: O deslocamento proposital constitui indisciplina e como tal deve ser punido (*Art. 91*).

Art. 48 – DESLOCAMENTO FALTOSO DE JOGADOR

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

§ 1º: No caso do deslocamento envolver um ou mais jogadores da própria equipe, o árbitro determinará a cobrança do *Tiro Livre Indireto (Art. 96)* do local onde se encontrava o primeiro dos jogadores deslocados. Se o deslocamento ocorrer dentro das áreas, o local da cobrança será conforme determina o *Art. 101*.

§ 2º: No caso de o deslocamento envolver um ou mais jogadores da equipe adversária ou de ambas as equipes, o infrator será punido, conforme o caso, com *Pênalti (Regra XIV)* ou *Tiro Livre Direto (Art. 95)*, a ser cobrado do local onde se encontrava o primeiro dos jogadores adversários deslocados.

§ 3º: O deslocamento proposital constitui indisciplina, punido conforme o *Art. 91*.

REGRA V

ÁRBITROS

Art. 49 – COMPETÊNCIA E JURISDIÇÃO

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

Art. 50 – ERRO DE FATO

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

Art. 51 – ERRO DE DIREITO

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

Art. 52 – CRONOMETRAGEM

Não havendo cronometrista especialmente designado, deve o árbitro atuar como tal, fazendo com que a partida transcorra dentro do tempo regulamentar.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 53 – ACRÉSCIMOS

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

§ Único: Todos os técnicos poderão ter acesso ao relógio central que marcará o tempo dos jogos.

Art. 54 – CONCESSÃO DE ACRÉSCIMOS:

O árbitro concederá acréscimos nos seguintes casos:

- a) Depois de esgotados os 10 (dez) segundos do tempo de reflexão;
- b) Ao fim dos 30 (trinta) segundos para nova saída, após um gol;
- c) Depois de esgotados os 15 (quinze) segundos para a substituição de jogadores;
- d) O tempo gasto para corrigir as distâncias nos remanejamentos de jogadores em tiros de canto, arremessos laterais e tiros livres;
- e) O tempo gasto na correção das distâncias nas arrumações em tiros de meta, tiros de canto e laterais;
- f) O tempo das eventuais interrupções por incidentes;
- g) O tempo gasto nas medições de bloqueios;
- h) O tempo concedido para o esclarecimento de dúvidas técnicas, com ou sem a intervenção da Comissão Técnica e Disciplinar;
- i) O tempo concedido aos técnicos para que ponderem sobre situações que lhes são prejudiciais, tais como:
 - O adversário fez lance ou deu passe em jogador removido e o árbitro não lembrou de marcar;
 - O árbitro avisou que tinha acréscimos e se esqueceu de estender o jogo, após o término;
 - Outros lances em que fique claro o prejuízo para um dos técnicos e que o árbitro deixou de anotar.

Observação: Nos acréscimos IGUAIS ou INFERIORES a 60 (sessenta) segundos, o árbitro deverá proceder da seguinte maneira:

- Será executado um lance para cada múltiplo de 10 (dez) segundos, no limite de 6 (seis) lances.
- O árbitro continuará a cronometrar o tempo de reflexão (dez segundos).
- As *Faltas Técnicas* (Art. 87 alínea “c”) continuarão a ser marcadas de cinco em cinco segundos.

Nos acréscimos SUPERIORES a 60 (sessenta) segundos, o árbitro marcará normalmente até faltar um minuto, quando deverá anunciar alto e claramente **“SEIS LANCES”** e, a partir daí agirá de acordo com o exposto acima. Todos os acréscimos deverão ser contados com a bola em jogo – *vide definição no Art. 73.*

Art. 55 – EXIGÊNCIAS DISCIPLINARES

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

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ Único: Incorrendo em atitudes como as descritas acima, o técnico será punido com *Falta Técnica Anotada* (Art. 87 alínea “c”). Dependendo da gravidade do ato, o árbitro poderá acrescer à pena a expulsão imediata de um jogador, o que estiver mais próximo da bola ou do local em que ela será reposta em jogo (o goleiro não poderá ser expulso). Neste caso, serão aplicadas as punições adicionais previstas no Art. 87 § Único, exceto quando os motivos da expulsão forem decorrentes da marcação de gol. Após advertido da prática anti-desportiva, e insistindo em mantê-la, o técnico cometerá *Indisciplina*, pelo que será punido conforme o Art. 91.

Art. 56 – SUSPENSÃO IMEDIATA DA PARTIDA

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

- a) Quando uma das equipes deixar de reunir o número mínimo de jogadores em campo (Art. 35);
- b) Quando ficar evidenciada *Indisciplina* (Art. 91);
- c) Quando ocorrerem incidentes imprevistos e insuperáveis, alheios à vontade dos técnicos e do árbitro (Art. 62).

Art. 57 – CONSULTAS AO ÁRBITRO

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

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

Art. 58 – RELATÓRIO

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

REGRA VI

FISCAIS DE LINHA

Art. 59 – COMPETÊNCIA

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

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

REGRA VII

DURAÇÃO DA PARTIDA

Art. 60 – TEMPO DE JOGO

A duração da partida é de 50 (cinquenta) minutos, constituídos de dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre os mesmos. Após o intervalo deverá ocorrer, obrigatoriamente, a mudança de lado pelos dois times.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 61 – INTERRUPÇÃO TEMPORÁRIA DA PARTIDA

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

- § 1º: Se a interrupção for INFERIOR a 10 (dez) minutos e a bola estiver em campo, o árbitro manterá os jogadores e a bola nos lugares em que estiverem, continuando a partida normalmente, após a regularização das ocorrências.
- § 2º: Se a interrupção for SUPERIOR a 10 (dez) minutos e a bola estiver em campo, o árbitro reiniciará o jogo com “bola ao chão”, procedendo da seguinte maneira: com os jogadores dispostos em campo da mesma maneira que ao iniciar o jogo, porém sem ocupar o grande círculo. O árbitro deixará a bola cair sobre o centro do campo, cabendo a posse de bola ao técnico em cujo meio-campo ela parar. O procedimento será repetido caso a bola venha a ficar sobre a linha central.
- § 3º: Se, no momento da interrupção, a bola estiver fora de jogo, o árbitro reiniciará a partida normalmente, do local por onde ela saiu.
- § 4º: Se, após aguardar 20 (vinte) minutos, não forem superados os motivos que determinaram a interrupção, o árbitro dará por suspensa a partida, e procederá de acordo com o previsto no *Art. 62 § Único*.

Art. 62 – SUSPENSÃO DEFINITIVA DA PARTIDA

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

- § Único: O árbitro informará na súmula as razões determinantes da suspensão da partida, informando também o tempo de jogo efetivamente realizado. Se já foram jogados 45 (quarenta e cinco) minutos ou mais, não será realizada nova partida, prevalecendo o placar assinalado no momento da interrupção. Caso contrário, será designada pelo órgão competente uma nova data, destinada a complementar o tempo de jogo da partida suspensa.

Art. 63 – PRORROGAÇÃO

Em quaisquer dos períodos, o tempo normal será prorrogado:

- a) Para permitir a cobrança de *Pênalti (Regra XIV)* ou *Tiro Livre Direto (Art. 95)*, quando a cobrança for direta ao gol (no primeiro lance);
- b) No chute a gol, desde que o técnico tenha pedido a gol ANTES do toque do relógio, quando não houver acréscimos, ou após o aviso do árbitro, quando houver acréscimos.

Art. 64 – TEMPO DE REFLEXÃO

É aquele assegurado ao técnico para que execute determinado lance. Será de, no máximo, 10 (dez) segundos, findos os quais o árbitro avisará “TEMPO”, e a partir daí, lhe será imposta uma *Falta Técnica Anotada (Art. 87 alínea “c”)* a cada 5 (cinco) segundos de demora, até que seja executado o lance, permanecendo o relógio parado nos dez segundos.

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

- § 2º: No lance para colocação do goleiro, no chute a gol, o tempo de reflexão será contado a partir do momento em que o técnico atacante mandar colocar (após o “COLOQUE”).
- § 3º: Nas movimentações do goleiro, antes do lance do mesmo técnico com outro jogador, o tempo de reflexão será único para as citadas movimentações e para a palhetada.
- § 4º: Na remoção de jogadores, cada técnico terá um tempo único de reflexão, independentemente do número de remoções a serem realizadas.

REGRA VIII

O INÍCIO DA PARTIDA

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

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

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

Art. 66 – SORTEIO

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

Art. 67 – SAÍDA DE JOGO

A saída para início ou reinício de jogo (após um gol ou início do segundo tempo) é feita a partir do centro de campo. Sua execução se dá em dois lances (Jogada Restrita Art. 22 alínea “b”) e deverá obedecer às seguintes prescrições:

- a) No primeiro lance, a bola deverá percorrer uma distância mínima de 31 mm e nem ela (a bola) nem o jogador que fez o lance poderão sair do grande círculo; além disso, a bola deverá estacionar no campo de ataque do executante;
- b) O segundo lance tem de ser executado pelo outro jogador colocado no círculo central, e a bola, obrigatoriamente, deverá sair do grande círculo;
- c) Se, ao executar a saída de jogo, o técnico não preencher as condições acima descritas nas alíneas “a” e “b” deste artigo, a jogada será repetida. Entretanto, serão impostas ao executor tantas *Faltas Técnicas Anotadas* (Art. 87 alínea “c”) quantas forem as tentativas erradas. O tempo de jogo, a partir da primeira tentativa será acrescido;
- d) Não é permitido cavar lateral ou escanteio. Tais ocorrências implicarão na reversão da posse de bola, respectivamente, em *Lateral Cedido* (Art. 108 § 1º) ou *Tiro de Meta em Jogada Padrão* (Art. 22 alínea “a”);
- e) Os dois jogadores que darão a saída serão escolhidos entre os mais próximos da linha divisória;
- f) Nenhum jogador poderá tocar a linha divisória por ocasião da saída de jogo.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 68 – DISTÂNCIAS DOS JOGADORES

Os jogadores poderão ser colocados em qualquer posição do seu campo de defesa quando da saída de jogo, respeitando uma distância mínima de 183 mm um do outro. Junto à linha divisória os jogadores de uma equipe deverão estar distanciados dos jogadores adversários em, no mínimo, 60 mm, meio a meio. Os demais jogadores deverão ser colocados a uma distância mínima de 183 mm em relação à linha divisória.

Art. 69 – REINÍCIO APÓS A MARCAÇÃO DE UM GOL

Após a marcação de um gol o jogo se reiniciará com a saída de centro de campo, e a arrumação dos jogadores deverá levar até 30 (trinta) segundos, contados a partir da consignação do gol. Os técnicos deverão avisar ao árbitro que estão em condições de jogo dizendo “PRONTO”. Após este aviso nenhum jogador poderá ser recolocado, exceto os executores do lance inicial. Se algum dos técnicos mudar de posição um ou mais jogadores, o árbitro fará anotar tantas *Faltas Técnicas* quantos forem os jogadores recolocados (Art. 87, alínea “c”) e retirará de campo esses jogadores, que só retornarão ao jogo no próximo tiro de meta, ou saída de centro de campo. O goleiro não será retirado de campo, entretanto, prevalecerá a anotação da *Falta Técnica*.

Art. 70 – INÍCIO DO SEGUNDO TEMPO

No início do segundo tempo serão aplicados os mesmos princípios estabelecidos nos artigos 67 e 68, no que couber.

Art. 71 – PRIORIDADE DE COLOCAÇÃO

Nas saídas de centro de campo, caberá ao técnico beneficiado com o lance inicial colocar seus jogadores antes do adversário. Feito isso, passa a ser a vez do adversário arrumar seus jogadores. Verificadas as distâncias corretas pelo árbitro, este autorizará a colocação de dois jogadores do técnico beneficiado no círculo de meio-de-campo, para dar início ao jogo. Após essa autorização, nenhum jogador deverá ser mais arrumado.

REGRA IX

BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

Art. 72 – BOLA EM JOGO

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

Art. 73 – BOLA FORA DE JOGO

A bola estará FORA DE JOGO quando:

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

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

REGRA X

MARCAÇÃO DE GOL

Art. 74 – CONCEITO DE GOL

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

Art. 75 – CONDIÇÃO PRELIMINAR DE ARREMESSO A GOL

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

§ Único: Esta regra tem uma exceção, a saber: No *Tiro Livre Direto* é permitido ao técnico lançar a bola para o campo de ataque e chutar a gol, mesmo sem fazer o passe (Art. 95, § Único).

Art. 76 – CASOS DE ARREMESSO A GOL

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

- a) No primeiro lance, imediatamente após a jogada do adversário;
- b) No segundo ou terceiro lances, obrigatoriamente após a ocorrência de um passe;
- c) Nas cobranças de *Tiro Livre Direto* (Art. 95);
- d) Nas cobranças de *Lateral Cedido* no campo de ataque (defesa do adversário) ou *Escanteio Cedido*, em ambos os casos após a realização de um passe.

Art. 77 – RESTRIÇÕES AO ARREMESSO A GOL

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

- a) Em *Jogadas Restritas* (Art. 22 alínea “b”);
- b) Em lances provenientes de laterais e tiros de canto cavados;
- c) Após um chute a gol do técnico adversário em que a bola, batendo na trave ou no goleiro, passar do meio de campo e o lance inicial pertencer ao técnico que levou o chute a gol. Neste caso, o técnico não poderá chutar a gol na sua primeira *Jogada* (Art. 22);
- d) Após os *Tiros de Canto e Laterais Cedidos no ataque*, provenientes de chute a gol, tendo a bola batido na trave, no goleiro ou em jogador do time que chutou a gol.

Art. 78 – VALIDADE DO ARREMESSO A GOL

Antes de chutar a gol o técnico deve falar alto e claro a sua intenção (“A GOL”, “COLOQUE”, “PEGUE”, “MARCA”, “VOU CHUTAR”), desde que a palavra expresse o seu desejo. Da mesma maneira, após a colocação do goleiro, o técnico defensor deverá informar que goleiro está colocado (“PRONTO”, “ESTÁ COLOCADO”), dizendo ao atacante que poderá chutar. Uma vez dada a informação de que o goleiro está colocado, fica caracterizada a validade do arremesso a gol, e o técnico defensor não mais poderá modificar a posição do goleiro, sob pena de ser marcado contra ele um *Tiro Livre Direto* (no caso, *Pênalti*).

Observação: Fica entendido que um técnico fez lance na vez do técnico adversário jogar, e está sendo punido com *Tiro Livre Direto*, do local onde cometeu a infração, no caso *Pênalti*. Igualmente, se um técnico palheta um jogador qualquer, será punido com *Tiro Livre Direto* ou *Pênalti*, dependendo da posição onde a bola se encontrava.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 79 – GOL SEM VALIDADE

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

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

Art. 80 – GOL CONTRA

É o gol marcado contra a própria meta, estando a bola em jogo e em qualquer lugar do campo. Contudo, caso haja um chute a gol, a bola bater na trave, no goleiro ou em outro jogador, atravessar o campo e entrar no gol do técnico que chutou a gol, não será considerado gol contra. Se a bola bateu, por último, na trave, a reposição será em *Escanteio Restrito*. Se a bola bateu, por último, em jogador ou goleiro da equipe do técnico que chutou a gol, a reposição será em *Escanteio Cedido*, obedecida a restrição do Art. 8, alínea “d”. Se a bola bateu, por último, no goleiro ou em qualquer outro jogador adversário, a reposição será em *Tiro de Meta (Regra XVI)*.

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

REGRA XI

IMPEDIMENTO – Anexo V

Art. 81 – CARACTERIZAÇÃO

O jogador estará em posição de impedimento quando estiver mais próximo da linha de fundo do adversário do que a bola, no momento em que a bola é lançada por outro jogador da mesma equipe. Será considerado impedimento:

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

§ Único: Caracterizado o impedimento, o técnico será punido com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a ser cobrado do local onde se encontrava o jogador impedido.

Art. 82 – EXCEÇÕES À REGRA DO IMPEDIMENTO

Não haverá impedimento nas seguintes situações:

- a) Quando o jogador atacante estiver situado na mesma linha do penúltimo defensor;
- b) Se o jogador estiver em seu meio-campo de defesa;
- c) Quando dois ou mais adversários (inclusive o goleiro) defensores estiverem mais próximos da linha de fundo do que o jogador atacante palhetado ou que recebe o passe;
- d) No início do primeiro lance do técnico;
- e) Na primeira palhetada após a cobrança de tiro de meta, lateral ou escanteio. Observar que o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance, após as citadas cobranças.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 83 – TÁTICA DESLEAL

Se um jogador da equipe atacada vier a ser, deliberadamente, palhetado para fora de campo com o objetivo de colocar o jogador adversário em situação de impedimento, o árbitro deverá considerar esta tática como desleal, deixando que o jogo prossiga normalmente.

REGRA XII

INFRAÇÕES

Art. 84 – TIPOS

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

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

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

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

Art. 85 – FALTA

É a infração cometida pelo técnico quando, ao palhetar um dos seus jogadores, este vier a deslocar um ou mais jogadores adversários antes de tocar na bola. A FALTA é considerada uma infração grave e é sempre punida com *Tiro Livre Direto* (Art. 95), a ser cobrado do local da ocorrência. Se dois ou mais jogadores forem deslocados antes do toque na bola, o técnico beneficiado poderá escolher em qual dos locais deseja cobrar a infração.

§ 1º: Considera-se como FALTA o ato de um técnico fazer lance com jogador adversário, não sendo a ocorrência intencional, hipótese que caracteriza *Indisciplina* (Art. 91).

§ 2º: Nos lances de chute a gol, considera-se como FALTA reposicionar o goleiro após ter autorizado o chute (Art. 46 § 1º);

§ 3º: Considera-se TOQUE DE MÃO se o técnico tocar a bola, intencionalmente ou não, com qualquer parte do seu corpo, com a palheta ou com qualquer objeto casualmente deixado dentro de campo. O TOQUE DE MÃO é igualmente considerado FALTA, punido com *Tiro Livre Direto* (Art. 95), a ser cobrado do local onde se deu o toque na bola;

§ 4º: É também FALTA tocar com o goleiro na bola, estando ela dentro ou fora da grande área, conforme previsto no Art. 46 § 2º.

§ 5º: É também FALTA deslocar jogador adversário com o goleiro, independente de ter tocado antes na bola, conforme Art. 48 § 2º.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 86 – PENALIZAÇÃO

As FALTAS e TOQUES serão punidos com *Tiro Livre Direto* (Art. 95), cobrado do local em que ocorrerem, ou em local especial (Art. 101).

Art. 87 – FALTA TÉCNICA

Existem três tipos de FALTA TÉCNICA:

- a) Falta Técnica Grave, punida com a cobrança de *Tiro Livre Direto* (Art. 95);
- b) Falta Técnica Simples, punida com a cobrança de *Tiro Livre Indireto* (Art. 96);
- c) Falta Técnica Anotada, punida com anotação na súmula.

§ Único: Cada 3 (três) *Faltas Técnicas Anotadas* implicará na expulsão sumária de um jogador, exceto o goleiro. O jogador a ser retirado será o que estiver mais próximo da bola ou do local onde a bola será repostada em jogo. Sempre que ocorrer uma expulsão, será assinalada contra a equipe do jogador expulso um *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), a ser cobrado do local onde se encontrava o jogador retirado. Quando a terceira *Falta Técnica Anotada* ocorrer na saída de jogo (Art. 67, alínea “c”) ou existir um *Tiro Livre Direto* a favor da equipe do jogador expulso, será imposta somente a expulsão.

Art. 88 – FALTA TÉCNICA GRAVE

Constitui FALTA TÉCNICA GRAVE:

- a) Fazer um lance na vez do adversário. Será cobrado Pênalti (se a bola estiver dentro das áreas) ou *Tiro Livre Direto* do local onde se encontrava a bola. Além disso, o jogador faltosamente palhetado deverá ser retirado de campo, retornando na próxima arrumação dos jogadores (tiro de meta ou saída de centro de campo);
- b) Fazer um lance com jogador que se encontrava fora de campo. Além de o jogador ser mantido fora de campo, só voltando por ocasião de tiro de meta ou saída de centro de campo. Será cobrado Pênalti (se a bola se estiver dentro das áreas) ou *Tiro Livre Direto* do local onde se encontrava a bola.

Art. 89 – FALTA TÉCNICA SIMPLES

Constitui FALTA TÉCNICA SIMPLES:

- a) Impedir a trajetória de um jogador ou conduzi-lo, ao invés de palhetar. A penalidade será cobrada do local onde se encontrava o jogador;
- b) Fazer lance sem ter — no mínimo — um dos pés no chão. A penalidade será cobrada do local onde se encontrava o jogador palhetado;
- c) Fazer lance com jogador que, embora em campo, não reúna condições de jogo, ou seja utilizar jogador removido. A penalidade será cobrada do local onde se encontrava o jogador. O jogador indevidamente utilizado será removido de campo e só voltará por ocasião da próxima arrumação dos jogadores em campo;
- d) Deslocar jogador de seu próprio time com o goleiro, independente de ter tocado antes na bola, conforme Art. 48 § 1º;
- e) Fazer um lance na vez do adversário. A penalidade será cobrada do local onde se encontrava a bola. Além disso, o jogador faltosamente palhetado deverá ser retirado de campo, retornando na próxima arrumação dos jogadores (tiro de meta ou saída de centro de campo);
- f) Fazer um lance com jogador que se encontrava fora de campo. Além de o jogador ser mantido fora de campo, só voltando por ocasião de tiro de meta ou saída de centro de campo, tal infração será punida também com *Tiro Livre Direto* (Art. 95) do local onde se encontrava estacionada a bola, antes do movimento irregular.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Caso a bola esteja dentro da área será marcado *Pênalti (Regra XIV)*, e se estivesse estacionada no campo de defesa do técnico beneficiado com a falta, seria cobrada como a regra determina no caso de falta no campo de defesa.

Art. 90 – FALTA TÉCNICA ANOTADA

Constitui FALTA TÉCNICA ANOTADA:

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

Art. 91 – INDISCIPLINA

Constitui INDISCIPLINA:

- a) Ofender moral ou fisicamente o árbitro, o adversário ou qualquer assistente;
- b) Movimentar a bola com sopro, atirar objetos contra ela, movimentar qualquer jogador não autorizado etc., de forma intencional;
- c) Tomar qualquer atitude inconveniente ao decoro e prática desportiva (tentar impedir um gol, movimentar a mesa, abandonar a mesa, fazer falta em botão com o objetivo de desarrumar a jogada etc.).

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

Art. 92 – DUPLA INFRAÇÃO

Caso duas infrações sejam cometidas no transcurso de um mesmo lance, desde que não haja possibilidade de cumulação das penas, prevalecerá a infração mais grave, a critério do beneficiado.

Art. 93 – VANTAGEM NO LANCE

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

REGRA XIII

TIRO LIVRE

Art. 94 – MODALIDADES

Existem duas modalidades de tiros livres:

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 95 – TIRO LIVRE DIRETO

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

- a) chutar a gol no primeiro lance;
- b) fazer um lançamento no primeiro e chutar a gol no segundo lance, não havendo necessidade do passe;
- c) fazer um lançamento no primeiro, fazer um passe no segundo e chutar a gol no terceiro lance (Jogada Padrão).

§ Único: Se a penalidade foi cometida no meio-campo de ataque (defesa do beneficiado), este poderá optar por:

- a) Lançar para o ataque no primeiro lance e chutar a gol no segundo, sem a necessidade de fazer o passe;
- b) Executar o primeiro lance, fazer o passe no segundo e chutar a gol no terceiro lance, desde que a bola esteja estacionada no ataque.

Art. 96 – TIRO LIVRE INDIRETO

A cobrança de TIRO LIVRE INDIRETO far-se-á através de *Jogada Padrão* (Art. 22 alínea “a”), mas não será permitido ao técnico chutar a gol no primeiro lance da sua jogada.

§ 1º: Caso a penalidade tenha sido cometida no meio-campo do infrator (ataque do beneficiado), é permitido chutar a gol no segundo ou terceiro lances desde que tenha havido passe.

§ 2º: Se a penalidade foi cometida no meio-campo de ataque (defesa do beneficiado), este poderá optar por:

- a) Lançar para o ataque no primeiro lance e chutar a gol no segundo, sem a necessidade de fazer o passe;
- b) Executar o primeiro lance, fazer o passe no segundo e chutar a gol no terceiro lance, desde que a bola esteja estacionada no ataque.

Art. 97 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o jogador encarregado da cobrança de qualquer tiro livre até que a bola seja tocada ou venha a tocar em outro jogador. Ao fazer um duplo lance, o técnico será punido com *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador.

Art. 98 – DISTÂNCIA DA BOLA

No primeiro lance de qualquer tiro livre, a critério do técnico beneficiado, poderão ser removidos todos os jogadores que estiverem a menos de 183 mm da bola (atrapalhando a cobrança). Qualquer jogador retirado será recolocado — sempre antes da cobrança — conforme o estabelecido no Art. 31.

Art. 99 – BOLA EM JOGO

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 100 – COLOCAÇÃO ESPECIAL DA BOLA

Quando uma falta for cometida em jogador que estiver tocando a linha divisória do campo, o local da cobrança será sobre essa mesma linha, não podendo ser cobrada diretamente ao gol (a linha de meio-campo é considerada defesa)

Art. 101 – TIRO LIVRE NAS ÁREAS

Quando uma infração for cometida dentro da pequena área e sua penalização importe em cobrança de *Tiro Livre Direto ou Indireto*, o local da execução será o bico da pequena área, contrário à linha de fundo e mais próximo da falta (este artigo não se aplica no caso do *Pênalti*).

§ Único: Se a infração for cometida dentro da grande área e sua penalização importe em cobrança de *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a favor do time atacante, o local da execução será o bico da grande área contrário à linha de fundo mais próximo do local da falta.

REGRA XIV

PÊNALTI

Art. 102 – CONCEITO

É a punição para qualquer infração do *Art. 85 (FALTA ou TOQUE)*, cometida dentro das áreas do campo de defesa do técnico infrator.

Art. 103 – CONDIÇÕES DE COBRANÇA

O PÊNALTI é cobrado do lugar correspondente (marca penal) e na sua execução nenhum outro jogador poderá estar a menos de 183 mm da bola ou dentro das áreas. O árbitro determinará aos técnicos que procedam as remoções necessárias, iniciando-se pelo técnico beneficiado. Cada técnico terá um tempo único de reflexão para executar todos os deslocamentos necessários. Todos os jogadores deverão ficar atrás da linha da bola.

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

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

Art. 104 – DUPLO LANCE

O cobrador do pênalti estará subordinado às prescrições estabelecidas no *Art. 97* destas regras.

Art. 105 – PRORROGAÇÃO

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

Art. 106 – APLICAÇÃO ANALÓGICA

Respeitando o contido na presente regra todos os demais princípios estabelecidos para o *Tiro Livre Direto (Art. 95)* serão aplicados no caso do *Pênalti*.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

REGRA XV

ARREMESSO LATERAL

Art. 107 – CONCEITO

Quando a bola sai pelas laterais do campo, transpondo inteiramente as linhas, configura-se o LATERAL. A reposição deverá ser feita do local por onde saiu, em qualquer direção.

Art. 108 – MODALIDADES

O LATERAL pode ser CEDIDO ou CAVADO.

§ 1º: O LATERAL CEDIDO é aquele em que a bola sai de campo impulsionada diretamente por um jogador da equipe do técnico que tem a posse de bola, ou ainda, na sua trajetória, toca em um ou mais adversários e por último em jogador da sua equipe. O arremesso pertencerá ao adversário, e a cobrança será em *Jogada Padrão* (Art. 22, alínea “a”).

§ 2º: O LATERAL CAVADO é aquele em que o técnico joga a bola contra um jogador adversário, provocando (“cavando”) a saída da bola. Depois da cobrança, mesmo se houver passe, não poderá haver chute a gol.

Observações:

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

Art. 109 – CONDIÇÕES DE COBRANÇA

Para o arremesso lateral ser executado corretamente, a bola deverá estar sobre a linha lateral, podendo o cobrador estar dentro ou fora do campo.

Art. 110 – REVERSÃO

A cobrança irregular do arremesso lateral importará na reversão para o técnico adversário e será cobrado em *Jogada Restrita* (Art. 22 “b”).

Art. 111 – BOLA EM JOGO

Na cobrança do lateral, a bola só entrará em jogo após ter percorrido uma distância igual ou superior a sua circunferência (31 mm, a parte menor do *gabarito*).

Art. 112 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o cobrador do lateral até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador. O duplo lance será punido com *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador que executou o lateral.

Art. 113 – DISTÂNCIA DA BOLA

No arremesso *LATERAL CEDIDO*, a critério do técnico beneficiado, poderão ser removidos os jogadores que estejam a menos de 60 mm do local da cobrança (Art. 31).

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

§ Único: Nos *LATERAIS CAVADOS* deverão ser removidos, obrigatoriamente, **TODOS** os jogadores que estiverem a menos de 183 mm do local da cobrança, iniciando-se as remoções pelos jogadores do técnico beneficiado (*Art. 31, alínea “f”*).

Art. 114 – PARTICULARIDADES

Quanto à cobrança dos laterais:

- a) Se no primeiro lance da cobrança do lateral a bola ultrapassar diretamente — sem tocar em qualquer jogador — a linha de meta do técnico beneficiado, este será punido com *ESCANTEIO Cedido* (*Art. 121 § 1º*);
- b) Se na mesma cobrança a bola sair pela linha de meta do técnico beneficiado, tendo, porém, tocado em algum jogador, será *ESCANTEIO Cedido* ou *Tiro de Meta*, conforme o caso;
- c) Não pode haver marcação de gol, direta ou indiretamente, no primeiro lance da cobrança de lateral. O lance dará origem a um *Tiro de Meta* ou *ESCANTEIO*, conforme o caso;
- d) Será sempre cavado o lateral originado de um lance de bola prensada (*Art. 10, § Único*).
- e) O lateral será sempre executado em *Jogada Restrita* (*Art. 22 “b”*) quando originado de um chute a gol em que a bola, batendo na trave, saia pela linha lateral (obedecida à restrição do *Art. 77, alínea “c”*).

REGRA XVI

TIRO DE META

Art. 115 – CONCEITO

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

Art. 116 – ARRUMAÇÃO EM TIRO DE META

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

- a) A distância entre os jogadores da mesma equipe (exceção do goleiro) será de, no mínimo, 183 mm, e em relação aos adversários será de 60 mm;
- b) Cada equipe deverá ter no campo de ataque um mínimo de 3 (três) jogadores e um máximo de 6 (seis). Conseqüentemente, no campo de defesa cada equipe deverá ter um mínimo de 5 (cinco) e um máximo de 8 (oito), aí incluído o goleiro. Caso sejam ultrapassados os limites máximos, em quaisquer dos meios-campos, o árbitro retirará os jogadores excedentes. O critério a ser adotado é o de retirar os jogadores mais próximos da linha divisória do campo, que só retornarão na próxima arrumação para tiro de meta ou saída de centro de campo;
- c) Para arrumação dos jogadores, cada técnico terá o tempo máximo de 15 (quinze) segundos para arrumação do ataque e mais 15 (quinze) para arrumação da defesa. A contagem de tempo será iniciada a partir da saída da bola. Os técnicos deverão iniciar as arrumações pelo ataque, e findo o tempo regulamentar o árbitro anunciará “TEMPO DE ATAQUE ESGOTADO”, e a partir daí não mais poderão ser movimentados ou recolocados tais jogadores. O árbitro adotará o mesmo procedimento para com os jogadores de defesa, anunciando “TEMPO DE DEFESA ESGOTADO”, findos os 15 (quinze) segundos regulamentares.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

A recolocação de jogadores após o término do tempo implicará na punição do técnico com tantas *Faltas Técnicas Anotadas* quantos forem os jogadores movimentados (*Art. 87, alínea "c"*), retirando-os de campo. Eles só voltarão na próxima arrumação para tiro de meta ou saída de centro de campo;

- d) Não é permitido ao adversário colocar jogador dentro da grande área do técnico beneficiado com o tiro de meta. Caso isso aconteça, caberá ao árbitro afastá-lo para fora da grande área, chamando a atenção do técnico infrator e punindo-o com uma *Falta Técnica Anotada (Art. 87 alínea "c")* caso o fato volte a se repetir;
- e) É permitido aos técnicos deslocarem um jogador situado no ataque para fazer a cobrança do tiro de meta, desde que permaneçam no ataque um mínimo de 3 (três) jogadores;
- f) Não é permitido colocar jogadores, sejam atacantes ou defensores, no interior das pequenas áreas, por ocasião de tiros de meta (salvo na situação prevista na alínea anterior), saída de centro de campo ou remoções (*Art. 26*). O árbitro deverá impedir tal procedimento.

Observação: Em decorrência das arrumações ou das remoções procedidas pelo árbitro, poderá ocorrer a inobservância dos limites mínimos citados, apesar de que será dado prosseguimento ao jogo.

Art. 117 – CONDIÇÕES DE COBRANÇA

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

§ 1º: Se a JOGADA que originou o tiro de meta tiver sido iniciada no campo de defesa do técnico atacante (salvo nos casos previstos no *Art. 75*), então esse Tiro de Meta será *CEDIDO*, dando início a uma *Jogada Padrão (Art. 22)*, isto é, se fizer o passe no segundo lance, terá direito ao terceiro:

§ 2º: Todo e qualquer tiro de meta deverá terminar com a bola estacionada no campo de ataque. Caso contrário, o cobrador será punido com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*.

Art. 118 – ERRO NA COBRANÇA

No tiro de meta a bola só entrará em jogo se sair da grande área. Se não sair, o lance será repetido, tantas vezes quantas forem necessárias. As novas tentativas, a partir da segunda, serão punidas com *Falta Técnica Anotada (Art. 87 alínea "c")*, e será descontado o tempo gasto nas repetições.

§ Único: Não será permitido passe no goleiro, já que a bola ainda não entrou em jogo.

Art. 119 – DUPLO LANCE

O técnico não poderá fazer um segundo lance com o mesmo jogador que cobrou o tiro de meta, até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador. A irregularidade será punida com *Tiro Livre Indireto (Art. 96)*, a ser cobrado do local em que estava o jogador (*Art. 101, se dentro das áreas*).

REGRA XVII

ESCANTEIO

Art. 120 – CONCEITO

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

O ESCANTEIO é cobrado colocando-se a bola sobre uma das linhas ou no interior do quarto de círculo existente na junção das linhas laterais com a linha de fundo do lado por onde a bola saiu.

Art. 121 – MODALIDADES

O ESCANTEIO pode ser CEDIDO ou CAVADO.

§ 1º: O ESCANTEIO CEDIDO é aquele em que a bola ultrapassa a linha de fundo impulsionada por jogador defensor, ainda que na sua trajetória toque em um ou mais jogadores adversários, e por último em jogador da mesma equipe. A cobrança será em *Jogada Padrão* (Art. 22 alínea “a”), ou seja, se fizer o passe no primeiro ou segundo lance, pode chutar a gol.

§ 2º: O ESCANTEIO CAVADO é aquele provocado pelo técnico atacante, isto é, quando a bola, impulsionada por jogador atacante, toca por último em jogador defensor antes de sair de campo. Depois da cobrança, mesmo se houver passe, não poderá haver chute a gol.

Observações:

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

Art. 122 – CONDIÇÕES DE COBRANÇA

Para execução do escanteio deverão ser observadas duas prescrições, a saber:

- a) O jogador encarregado da cobrança poderá estar dentro ou fora de campo, ou ainda tocando suas linhas;
- b) A bola não poderá estar fora dos limites do espaço destinado à cobrança.

Art. 123 – DISTÂNCIA DA BOLA

No *Escanteio Cedido*, a critério do técnico beneficiado, qualquer jogador que estiver a menos de 183 mm do local da cobrança (quarto de círculo) poderá ser removido (Art. 31).

§ Único: Nos *ESCANTEIOS CAVADOS* deverão ser removidos, obrigatoriamente, TODOS os jogadores que estiverem a menos de 183 mm do local da cobrança, iniciando-se as remoções pelos jogadores do técnico beneficiado (Art. 31, alínea “f”).

Art. 124 – DUPLO LANCE

O técnico beneficiado não poderá fazer um segundo lance com o cobrador do escanteio até que a bola seja tocada ou toque em outro jogador. A inobservância será punida com *Tiro Livre Indireto* (Art. 96), a ser cobrado do local em que se encontrava o jogador.

Art. 125 – BOLA EM JOGO

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

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA
Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

Art. 126 – PARTICULARIDADES

Particularidades no escanteio:

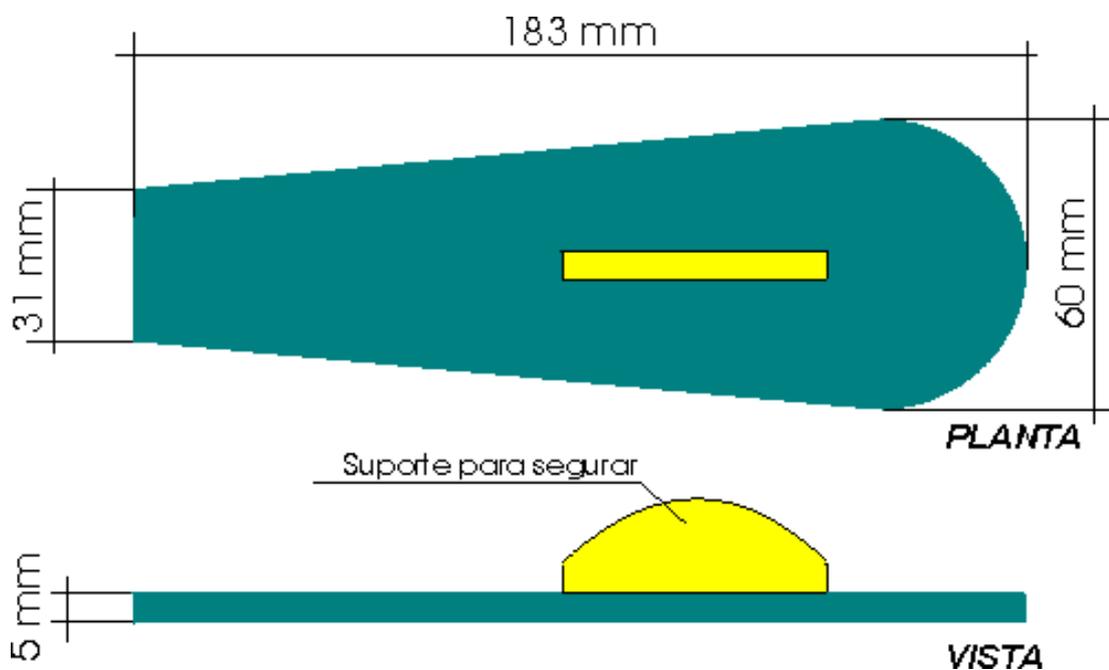
- a) Se no primeiro lance da cobrança do escanteio a bola ultrapassar diretamente — sem tocar em qualquer jogador — a linha de meta do técnico beneficiado, este será punido com *Escanteio Cedido* (Art. 121 § 1º);
- b) Se na mesma cobrança a bola sair pela linha de meta do técnico beneficiado, tendo, porém, tocado em algum jogador, será *Escanteio Cedido* ou *Tiro de Meta*, conforme o caso;
- c) Não pode haver marcação de gol, direta ou indiretamente, no primeiro lance da cobrança de escanteio. O lance dará origem a um *Tiro de Meta* ou *Escanteio* conforme o caso;
- d) Será sempre cavado o escanteio originado de um lance de bola prensada (Art. 10, § Único).
- e) O escanteio será executado em *Jogada Restrita* (Art. 22 “b”) quando, após um arremesso a gol, a bola bater na trave e sair pela linha de fundo do técnico que chutou a gol;
- f) Será revertido para tiro de meta o escanteio executado irregularmente (exemplo: a bola não rolar a distância mínima), bem como o escanteio cavado oriundo de outro escanteio ou lateral cavado.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA
Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

ANEXO I

GABARITO ou PALMÔMETRO



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA
Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

ANEXO II

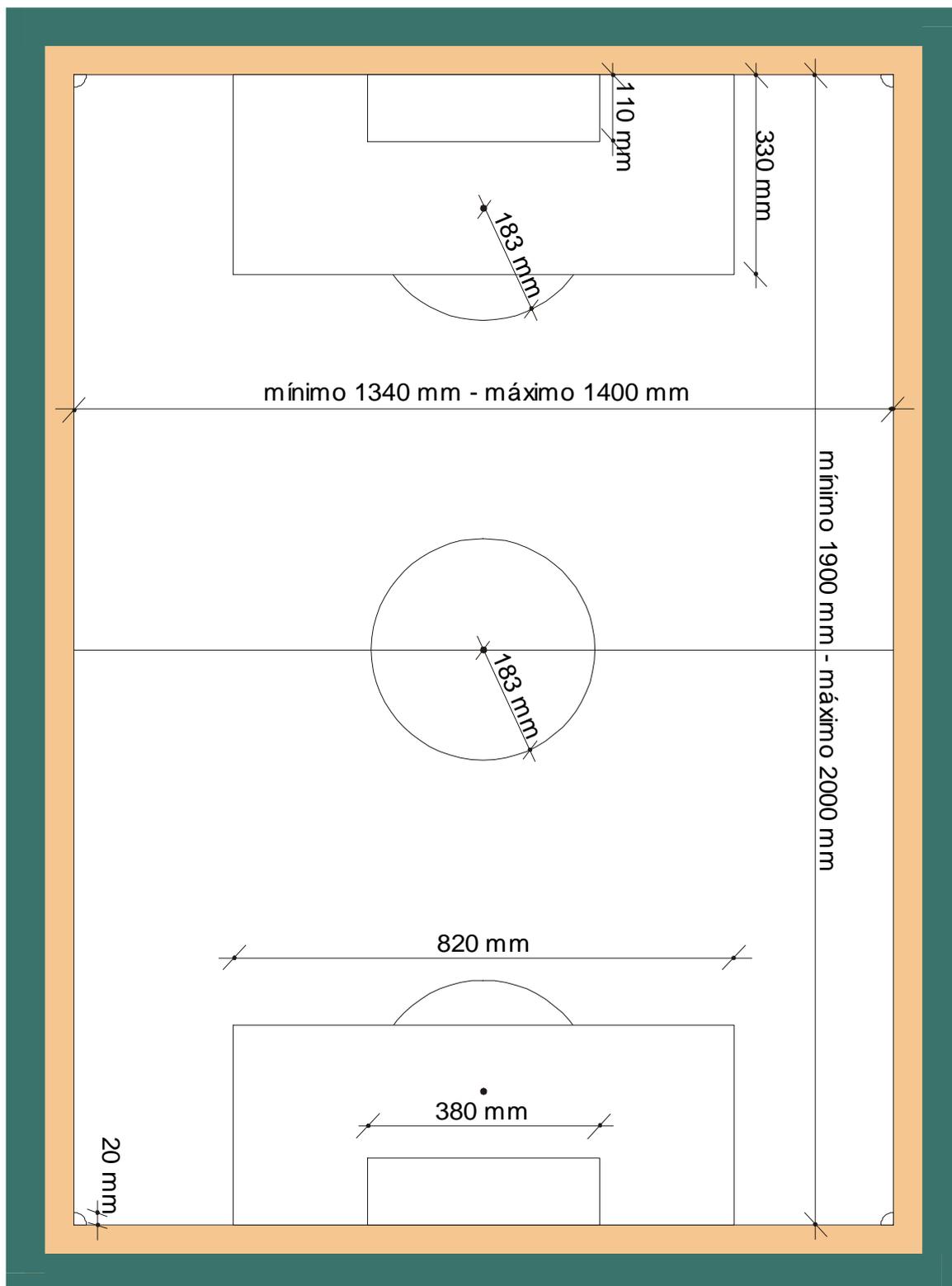
SÚMULA

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA											
<i>Modalidade Três toques</i>											
EVENTO:									Divisão:		
Data: / /			Horário:			Mesa:			Súmula:		
				X							
ESCALAÇÃO "A"						ESCALAÇÃO "B"					
TITULARES						TITULARES					
SUPLENTE						SUPLENTE					
SUBSTITUIÇÕES						SUBSTITUIÇÕES					
TENTOS ASSINALADOS						TENTOS ASSINALADOS					
Nº	TEMPO	Nº	TEMPO	Nº	TEMPO	Nº	TEMPO	Nº	TEMPO	Nº	TEMPO
FALTAS TÉCNICAS ANOTADAS						FALTAS TÉCNICAS ANOTADAS					
Técnico "A": _____						Técnico "B": _____					
Árbitro: _____						Apontador: _____					
OBSERVAÇÕES NO VERSO											

REGRAS OFICIAIS

ANEXO III

O CAMPO DE JOGO

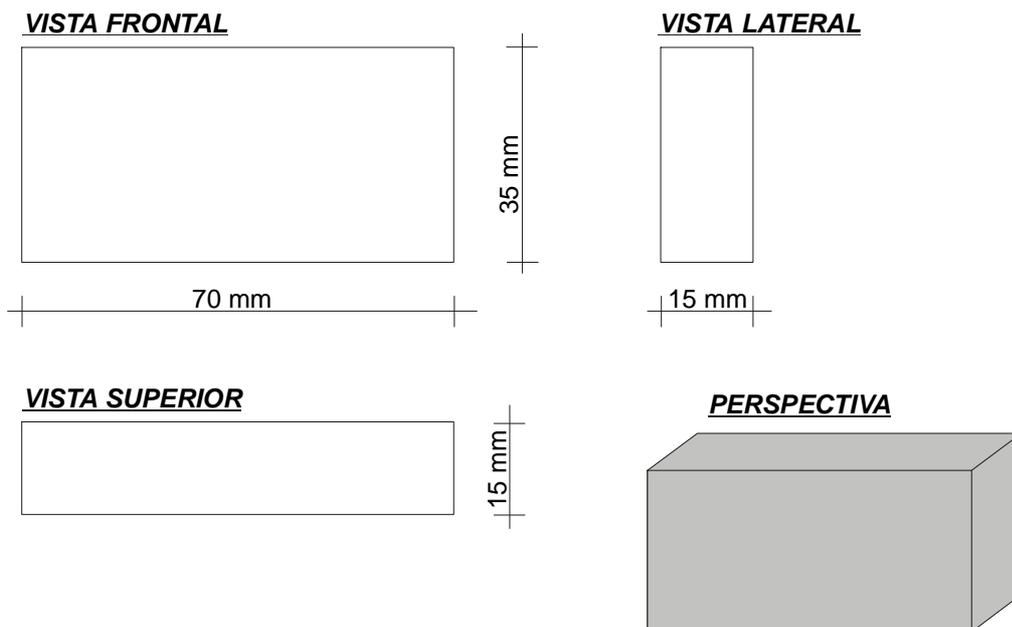


REGRAS OFICIAIS

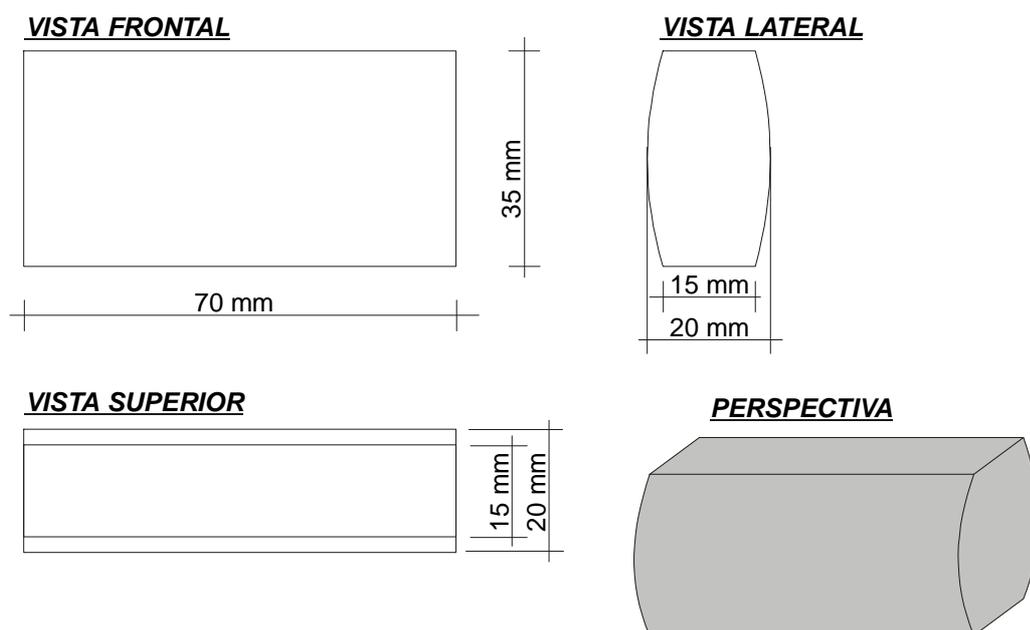
ANEXO IV

GOLEIRO

GOLEIRO - Opção 1



GOLEIRO - Opção 2



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

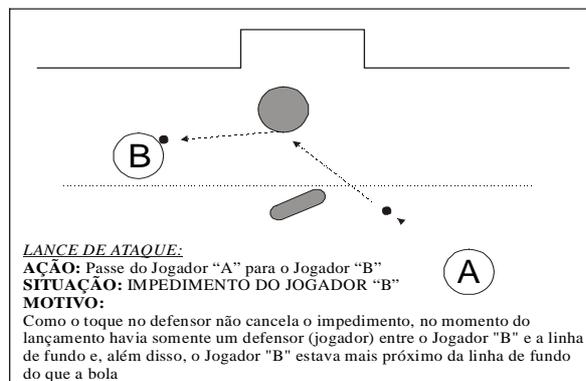
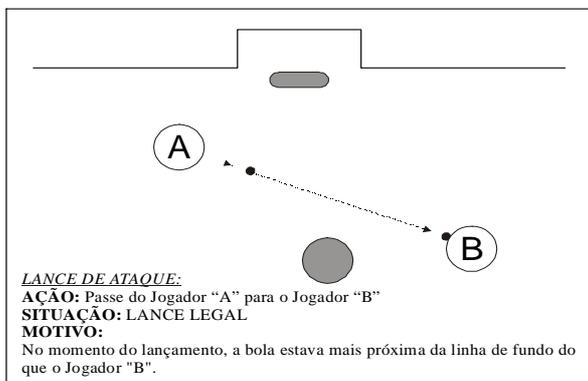
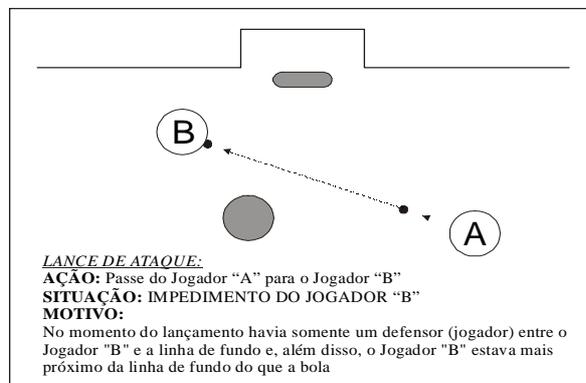
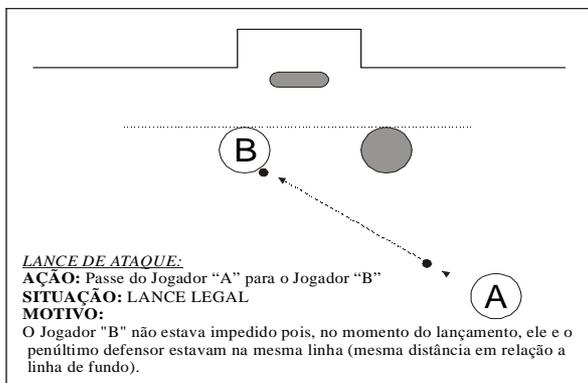
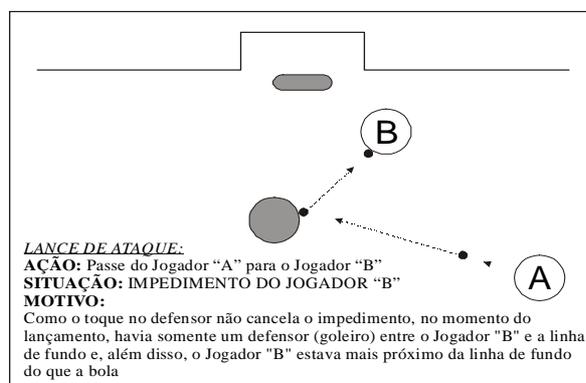
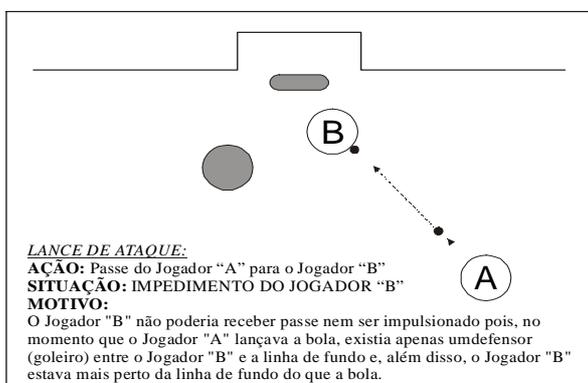
ANEXO V

IMPEDIMENTO

SIMBOLOGIA

- GOLEIRO DEFENSOR
- JOGADOR DEFENSOR
- JOGADOR ATACANTE
- BOLA

- TRAJETÓRIA DA BOLA
- SEGUIMENTO DO JOGADOR
- DISTÂNCIA DA LINHA DE FUNDO



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 No momento que o Jogador "A" lança a bola, esta estava mais próxima da linha de fundo do que o Jogador "B".

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 No momento do lançamento havia somente um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais próximo da linha de fundo do que a bola

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 O Jogador "B" não está impedido pois, no momento do lançamento, ele e o penúltimo defensor estavam na mesma linha (mesma distância em relação a linha de fundo).

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 O Jogador "B" não poderia receber passe nem ser impulsionado pois, no momento que o Jogador "A" lançava a bola, existia apenas um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais perto da linha de fundo do que a bola.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 O Jogador "B" não estava impedido pois, no momento do lançamento, a bola estava mais próxima da linha de fundo do que o Jogador "B".

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 O Jogador "B" não poderia receber passe nem ser impulsionado pois, no momento que o Jogador "A" lançava a bola, o Jogador "B" estava mais próximo da linha de fundo do que a bola.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 O Jogador "B" não estava impedido pois, no momento do lançamento, a bola estava mais próxima da linha de fundo do que o Jogador "B".

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Jogador "A" toca na bola, a bola bate na trave.
 Na sequência, ocorre o passe no Jogador "B"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Como a trave é "neutra", o Jogador "B" não poderia receber passe nem ser impulsionado pois, no momento que o Jogador "A" lançava a bola, existia apenas um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais próximo da linha de fundo do que a bola.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Jogador "A" toca na bola, a bola bate no goleiro.
 Na sequência, ocorre o passe no Jogador "B"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Rebatida de goleiro não anula o impedimento. Portanto, o Jogador "B" não poderia receber passe nem ser impulsionado pois, no momento que o Jogador "A" lançava a bola, existia apenas um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais próximo da linha de fundo do que a bola.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Jogador "A" toca na bola, a bola bate na trave.
 Na sequência, ocorre o passe no Jogador "B"
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 O Jogador "B" não estava impedido pois, no momento do lançamento, ele e o penúltimo defensor estavam na mesma linha (mesma distância em relação a linha de fundo).

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola, a bola bate na trave;
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Como a trave é "neutra", o Jogador "B" não poderia receber passe nem ser impulsionado pois, no momento que o Jogador "A" lançava a bola, existia apenas um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais perto da linha de fundo do que a bola.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Jogador "A" toca na bola e, impulsiona o Jogador "B", na sequência, ocorre o passe no Jogador "B" na posição "B1"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Apesar do Jogador "B" ter recebido o passe em posição legal (posição B1). No início do lance (Jogador "A" é palhetado), existia apenas um defensor (goleiro) entre o Jogador "B" e a linha de fundo e, além disso, o Jogador "B" estava mais perto da linha de fundo do que a bola.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola, faz o passe no Jogador "B" e ainda impulsiona o Jogador "B" para a posição "B1".
 Segundo Lance >>> Jogador "B", na posição "B1", é impulsionado.
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Apesar do Jogador "B" ter sido palhetado na posição de impedimento (posição B1), No início do lance (Jogador "A" é palhetado), o Jogador "B" estava em posição legal pois, existia mais de um jogador defensor entre o Jogador "B" e a linha de fundo.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Jogador "A" bate o lateral e faz passe no Jogador "B"
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Não há impedimento na primeira palhetada após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto. Observar que o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance, após as citadas cobranças.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o lateral
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "B" poderia ser palhetado.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o lateral
 Segundo Lance >>> Jogador "B" faz o passe para o Jogador "C"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "C"
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "C" não poderia ter recebido o passe

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o lateral
 Segundo Lance >>> Jogador "B" faz o passe para o Jogador "C"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "C"
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "C" não poderia ter recebido o passe.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o lateral
 Segundo Lance >>> Jogador "C" faz o passe para o Jogador "B"
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "C" poderia ser palhetado.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola e impulsiona o defensor
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Quando o Jogador "A" impulsionou o defensor (no primeiro lance), o Jogador "B" passou a ter condição legal para receber um passe, mas, continuava em condição ilegal para ser palhetado. Fato este que ocorreu no segundo lance.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola e impulsiona o defensor
 Segundo Lance >>> Jogador "C" faz o passe no Jogador "B"
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Quando o Jogador "A" impulsionou o defensor (no primeiro lance), o Jogador "B" passou a ter condição legal para receber um passe. Fato este que ocorreu no segundo lance

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola
 Segundo Lance >>> Jogador "A" faz o passe para o Jogador "B"
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Quando o Jogador "A" fez o passe para o Jogador "B", a bola estava mais próxima da linha de fundo que o Jogador "B"

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola
 Segundo Lance >>> Jogador "B" é impulsionado
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "B"
MOTIVO:
 Quando o Jogador "A" lança a bola, o Jogador "B", estava mais próximo da linha de fundo que a bola

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola e é impulsionado para a posição "A1"
 Segundo Lance >>> Jogador "B", na posição "A1", é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Jogador que é palhetado no primeiro lance, sempre tem condição legal para ser palhetado nos lances subsequentes.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" toca na bola e é impulsionado para a posição "A1"
 Segundo Lance >>> Jogador "B" faz o passe para o Jogador "A", na posição "A1"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "A"
MOTIVO:
 Apesar do Jogador "A" ter iniciado a jogada, no momento que o Jogador "B" lançou a bola, o Jogador "A" estava em posição ilegal. O jogador "A" poderia ser palhetado mas não poderia receber passe

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA

Modalidade Três Toques

REGRAS OFICIAIS

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Lançamento da bola em cobrança de tiro de meta
 Segundo Lance >>> Jogador "A" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Após cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "A" poderia ser palhetado.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Lançamento da bola em cobrança de tiro de meta
 Segundo Lance >>> Jogador "B" faz o passe para o Jogador "A"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "A"
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "A" não poderia ter recebido o passe.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o escanteio e vai para a posição "A1"
 Segundo Lance >>> Jogador "B" faz o passe para o Jogador "A", na posição "A1"
SITUAÇÃO: IMPEDIMENTO DO JOGADOR "A"
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "A" não poderia ter recebido o passe.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador "A" bate o escanteio, faz passe no Jogador "B"
 Segundo Lance >>> Jogador "A", na posição "A1" é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Após a cobrança de tiro de meta, lateral ou tiro de canto, o jogador em posição de impedimento pode ser palhetado, mas não pode receber o passe no segundo lance. Portanto, o Jogador "A" poderia ser palhetado e, além disso, o Jogador que é palhetado no primeiro lance, sempre tem condição legal para ser palhetado nos lances subsequentes.

LANCE DE ATAQUE:
AÇÃO: Primeiro Lance >>> Jogador lança a bola para o ataque
 Segundo Lance >>> Jogador "A", em seu campo de defesa, é impulsionado
SITUAÇÃO: LANCE LEGAL
MOTIVO:
 Jogador "A" estava em seu meio-campo de defesa