

LIGA GAUCHA DE FUTEBOL DE MESA



REGRA GAUCHA

Modalidade 1 Toque

Versão 1.1

Outubro de 2007



REGRA GAÚCHA DE FUTEBOL DE MESA

APRESENTAÇÃO

O presente livrete tem a finalidade de reunir, em um único texto, a Regra Gaúcha como vem sendo praticada no Rio Grande do Sul.

Atualmente a Regra Gaúcha esta distribuída em diversos Livretes e Folhetos que foram editados desde 1961 até os anos 90. Esses documentos desempenharam um papel muito importante, pois mantiveram os botonistas jogando em torno da essência da regra.

Com a criação da Liga Gaúcha de Futebol de Mesa, surge a necessidade de termos um Livrete único da Regra, contemplando todos os aspectos da mesma.

Essa é a versão 1.0, e tem a finalidade principal de reunir a Regra e esclarecer algumas duvidas de interpretação, sem grandes modificações. Futuramente, de posse desse texto básico, a Liga poderá coordenar futuras alterações que por ventura vierem a se fazer necessárias.

A Liga terá a obrigação de ser a guardiã da Regra Gaúcha.

Porto Alegre , outubro de 2007

A DIRETORIA
Presidente Eloi Marques

PALAVRAS CHAVES UTILIZADAS NO TEXTO

BOTÕES: Objetos circulares, devidamente preparados e adaptados e de fabricação especial;

GOLEIRO: Objeto retangular (paralelogramo) de fabricação especial;

BOLA: Objeto circular e chato de fabricação especial, semelhante a um pequeno botão, tendo uma face côncava e outra convexa

TÉCNICO OU JOGADOR: A pessoa física que procede o deslocamento dos botões em campo, utilizando, para tal, ficha ou palheta;

LANCE: O ato de comprimir a ficha ou palheta sobre o botão, fazendo-o deslizar no campo, na direção desejada pelo técnico;

CAMPO: Uma mesa de fabricação especial, feita de madeira, assentada sobre cavaletes;

PASSE OU TABELA: O ato da bola arremessada por um botão vir a bater em outro da mesma equipe, sem ser interceptada por botão adversário.

CAVADA: é o ato de arremessar a bola sobre o botão adversário com o objetivo de obter uma lateral, escanteio ou gol, respeitadas as condições estabelecidas na regra.

CASINHA OU JOGADA FECHADA: é o ato de colocar a bolinha entre dois ou mais botões, objetivando impedir o acesso do botão adversário

BOLA PARADA: é quando a bola está sendo objeto de cobrança de infrações, ocorrências e saída de jogo.

BOLA EM JOGO: é quando a bola estiver no campo de jogo, não sendo objeto de cobrança de infrações, ocorrências e saída de jogo.

CAPITULO N.º 1 DA REGRA

Artigo I – A Regra Gaúcha de Futebol de Mesa, Modalidade 1 Toque, se caracteriza por apenas um (1) lance para cada técnico, salvo quando existirem infrações ou ocorrências, sendo utilizado como bola, um disco com uma face côncava e outra convexa..

CAPITULO N.º 2 DO CAMPO E DAS DIMENSÕES

Artigo II - Constitui campo de jogo uma superfície plana lisa, feita de madeira ou similar.

Parágrafo Único - O campo poderá ser confeccionado em duas medidas, o mínimo e o máximo.

Artigo III - A superfície plana medirá:

Medida Mínima

- a) Comprimento: 1,60m
- b) Largura: 1,20m
- c) Espessura: 1,5 a 2,5cm
- d) Fosso: 8cm larg. e 1,5 a 2,5cm de profundidade

Medida Máxima

- a) Comprimento: 1,80m
- b) Largura: 1,40m
- c) Espessura: 1,5 a 2,5cm
- d) Fosso: 8cm de largura e 1,5 a 2,5cm de profundidade

§ ÚNICO - Os cavaletes que suportam o campo de jogo deverão possuir as seguintes medidas:

68cm de altura para a categoria infantil;
78cm de altura para a categoria adulta.

Artigo IV - O campo propriamente dito medirá:

Medida Mínima

- a) Comprimento: 1,40m
- b) Largura: 1,00m

Medida Máxima

- a) Comprimento: 1,60m
- b) Largura: 1,20m

§ ÚNICO - O campo será dividido por uma linha central em duas partes iguais e simétricas.

Artigo V - As **medidas do campo** medirão:

- a) Área grande: 500 x 250mm
- b) Área pequena: 230 x 50mm
- c) Círculo Central Maior: 120mm de raio
- d) Círculo Central Menor: 15mm de raio
- e) Quarto Círculo Escanteio: 30mm de raio
- e) Marca Penal: 120mm a partir da linha de fundo
- f) Círculo Penal: 5mm de raio
- h) Meia lua da grande área: 120mm de raio a partir de 170 da linha de fundo

Artigo VI - As **goleiras** serão fixas e medirão internamente:

- a) Comprimento: 130mm
- b) Altura: 35mm
- c) Profundidade: 50 a 100mm

§ ÚNICO - As goleiras serão fabricadas de ferro redondo de 4 mm, tendo como rede, costurado ou colado um tecido de filó.

CAPITULO N.º 3 DOS BOTÕES, GOLEIROS E A BOLA

Artigo VII - Cada equipe será integrada por 10 botões e um goleiro.

Artigo VIII - Chama-se botão ao botão utilizado como tal, devidamente preparado ou adaptado e de fabricação especial, que tenha formato circular.

§. 1º - O botão terá as seguintes medidas:

Máxima

- a) Diâmetro: 50mm
- b) Espessura: 6mm

Mínima

- a) Diâmetro: 25mm
- b) Espessura: 2mm

§. 2º - O **goleiro** terá formato retangular (paralelogramo) e medirá:

- a) Comprimento: 60mm
- b) Largura: 30 a 40mm
- c) Altura: 20mm

§. 3º - O goleiro atuará horizontalmente e deverá apresentar uma chanfradura (corte) em uma de suas bases que tem por finalidade o encaixe da bola.

Artigo IX - Todo o botão deverá ser facilmente identificado por número, podendo ainda ter o nome e o emblema, colocado em seu lado superior.

Artigo X - Nenhum botão poderá ser removido com a mão, salvo, para:

- a) Cobrar infrações ou ocorrências;
- b) dar saída de jogo;
- c) retornar ao campo;
- d) no caso do goleiro, ser colocado para a defesa;
- e) retirar-se da área grande para cobrança de pênalti.
- F) retirar da pequena área

Artigo XI - Nenhum botão pode ser recolocado com a mão em seu respectivo lugar, salvo nos casos de:

- a) gol;
- b) impedimento;

Artigo XII - Botões encostados, adversários ou não, serão afastados pelo técnico ou pelo juiz, na distância equivalente à espessura de uma ficha.

Artigo XIII - Botões que ficarem virados durante o transcorrer da partida na disputa de uma jogada, serão imediatamente desvirados pelo técnico ou pelo juiz e recolocados na mesma posição que estavam sem perder o direito ao próximo lance.

Artigo XIV - Os botões, exceto o goleiro, serão impulsionados por uma ficha ou palheta de qualquer natureza.

Artigo XV – O objeto utilizado como **bola** é um disco de 10 mm diâmetro, tendo como tolerância a faixa entre 9,9 mm e 10,1 mm. Altura 2,2 a 2,3 mm. Terá duas faces desiguais, uma côncava e outra convexa.

CAPÍTULO N.º 4 DAS POSIÇÕES

Artigo XVI - Cada botão para saída de jogo terá uma posição dentro do campo definida, cuja localização será marcada com um ponto.

Para o campo mínimo

- a) Os zagueiros - Do centro de sua circunferência à linha de lateral 350mm e para a linha de fundo 200mm;
- b) Os laterais - Do centro de sua circunferência à linha de lateral 200mm e para a linha de fundo 350mm;
- c) O centro-médio - Do centro de sua circunferência à lateral 500mm e para a linha de fundo 350mm;
- d) Os ponteiros - Do centro de sua circunferência à lateral 80mm e para a linha divisória 80mm;
- e) Os meias - Do centro de sua circunferência à lateral 300mm e para a linha divisória 80mm;
- f) O centroavante - Do centro de sua circunferência à lateral 500mm e para a linha divisória 160mm;

Para o campo máximo

- a) Os zagueiros - Do centro de sua circunferência à linha de lateral 450mm e para a linha de fundo 200mm;
- b) Os laterais - Do centro de sua circunferência à linha de lateral 200mm e para a linha de fundo 450mm;
- c) O centro-médio - Do centro de sua circunferência à lateral 600mm e para a linha de fundo 400mm;
- d) Os ponteiros - Do centro de sua circunferência à lateral 100mm e para a linha divisória 100mm;
- e) Os meias - Do centro de sua circunferência à lateral 350mm e para a linha divisória 100mm;
- f) O centroavante - Do centro de sua circunferência à lateral 600mm e para a linha divisória 160mm;

POSIÇÃO DO GOLEIRO

§ 1º - O goleiro deve ficar sob o arco ou dentro da pequena área, onde poderá ser deslocado manualmente sempre que o técnico julgar necessário (só não poderá ser posicionado dentro do arco) não sendo seu deslocamento considerado lance.

§ 2º - O goleiro não poderá ser deslocado com o propósito de obstruir o botão adversário, a não ser que haja o aviso do mesmo que vai arremessar ao arco.

§ 3º - O goleiro só poderá obstruir o lance do adversário, quando ele estiver colocado em tal posição em lance anterior.

CAPITULO N.º 5 DAS PARTIDAS

Artigo XVII - Partida é o período de tempo disputado pelos contendores com duração de trinta minutos, divididos em duas fases de quinze minutos cada.

§ 1º - Haverá um intervalo, entre o término da primeira fase e o início da segunda, para mudança de lado, e para as devidas substituições de botões, a critério do técnico, de no máximo três botões.

§ 2º - Ao ser reiniciada a partida os botões deverão estar dispostos em suas respectivas posições.

§ 3º - Quando, no ato de realizar o lance, a ficha ou palheta escapar sobre a botão, em qualquer circunstância, o técnico não terá direito de refazer a jogada.

CAPITULO N.º 6 DA SAIDA DE JOGO

Artigo XVIII - Constitui saída de jogo, os dois lances iniciais e consecutivos, feitos na direção do campo adversário.

§ 1º - O técnico que tiver o direito de saída de jogo, deverá deslocar o centroavante e um dos meias, colocando-os em posição tal que os mesmos sequer toquem a linha divisória.

§ 2º - Um deles dará o chute inicial em direção ao campo adversário devendo, obrigatoriamente, a bola e o botão permanecerem totalmente dentro do grande círculo central. O outro será obrigatoriamente o executante do segundo e último lance de saída de jogo, saindo, então, a bola do círculo central maior.

§ 3º - Caso não ocorra o que diz o parágrafo anterior, o Juiz determinará uma nova saída de jogo, até o máximo de duas vezes e não sendo a jogada novamente executada corretamente, será considerado falta técnica.

§ 4º - Na saída de jogo a bola deverá estar exatamente no centro de sua circunferência.

Artigo XIX - Após os dois lances iniciais e consecutivos de saída de jogo, cada técnico terá direito a somente um lance por vez, salvo quando houver infrações ou ocorrências.

§ Único - Será vetado o arremesso a gol nos dois lances de saída de jogo, assim como cavar lateral, escanteio ou qualquer outro tipo de infração ou ocorrências..

CAPITULO N.º 7 DO ARREMESSO AO ARCO

Artigo XX - Poderá ocorrer arremesso ao arco com a finalidade de gol:

- a) quando a bola parar no campo do defensor e o lance imediato pertencer ao atacante;
- b) quando da cobrança de infrações e escanteios com exceção da falta técnica.

Artigo XXI - Para validade do arremesso ao arco com finalidade de gol é indispensável:

- a) que a bola ultrapasse totalmente a linha divisória do campo;
- b) que o botão arremessado esteja habilitado a jogar e dentro do campo;
- c) prévio aviso ao técnico adversário, a fim de que este posicione seu goleiro.

§ ÚNICO - A bola parada sobre a linha divisória do campo é considerada neutra, não possibilitando ao técnico que tiver vez de jogar a obtenção de escanteio nem arremesso ao arco.

§ 1º - O técnico que tiver a vez de jogar, quando ocorrer o sinal, de fim de partida ou de primeira fase, terá ainda o direito de efetuar este lance que será o último.

§ 2º - O técnico beneficiado não terá o direito de cobrar infrações oriundas deste lance.

Artigo XXII - Quando ocorrer o arremesso ao arco e a bola bater numa das traves e sair para lateral, a mesma será considerada como lateral simples ou cavada, pertencendo o lance ao técnico, que estiver defendendo. Entretanto, se a bola for rebatida pelo goleiro e sair pela linha lateral, a mesma será considerada como lateral simples ou cavada, pertencendo o lance ao técnico que estiver atacando.

§ 1º – Quando a bola arremessada ao arco bater na trave e sair na linha de fundo do técnico que chutou a gol, será considerado falta técnica, devendo ser cobrada na lateral da linha divisória do campo de jogo, no lado correspondente considerado onde saiu a bola. Quando a bola nessa mesma situação entrar no gol, o técnico beneficiário poderá escolher o lado para cobrança da falta técnica.

§ 2º - Quando a bola arremessada ao arco bater no goleiro e sair na linha de fundo do técnico que chutou a gol, é tiro de meta e se penetrar no arco do técnico que chutou é falta técnica, devendo ser cobrada na lateral da linha divisória do campo de jogo, e o técnico beneficiário poderá escolher o lado.

CAPÍTULO N.º 8

Artigo XXIII - Consideram-se infrações:

- a) falta;
- b) toque;
- c) mão;
- d) pênalti;
- e) escanteio;
- f) falta técnica

§ 1º - A infração será cobrada direta ou indireta:

a) **direta**: quando arremessada ao arco do adversário em um lance;

b) **indireta**: quando arremessada em dois lances, sendo o primeiro chamado passe ou tabela em botão posicionado totalmente no campo de ataque e o segundo o arremate à gol. Caso não seja realizado o passe ou tabela o beneficiado terá o direito de completar o segundo lance, sem poder chutar a gol. Não poderá haver passe ou tabela no campo de defesa para o arremate a gol, mesmo que após a bola toque em botão no campo de ataque.

§ 2º - A infração cometida no campo do infrator, será cobrada de forma direta ou indireta, a critério do técnico favorecido, com exceção da falta técnica.

§ 3º - A infração cometida no campo do beneficiado ou sobre a linha divisória, será cobrada indireta.

§ 4º - Na cobrança da infração indireta, se no primeiro lance (o passe) a bola tocar em botão adversário, o beneficiado perderá o segundo lance a que tem direito.

§ 5º - Para cobrança de infrações, será permitido afastar em qualquer direção os botões que distam da bola menos que a distância equivalente a um comprimento do goleiro, ou seja, 60mm. No caso de escanteio o afastamento obedecerá o disposto no artigo XXXIX.

§ 6º - Caso o técnico favorecido prefira, qualquer infração excetuando-se o escanteio e toque, poderá ser considerada como vencida, não sendo portanto, cobrada.

§ 7º - Na cobrança de infração indireta, o botão que participa do primeiro lance não poderá participar do segundo. Caso ocorra isto, o lance será considerado falta técnica, exceto quando o dispositivo do passe ou tabela for aplicado.

§ 8º - O local de cobrança de falta ou toque será na circunferência do botão que recebeu a infração, considerando-se onde ele estava posicionado no momento da infração.

§ 9º - A falta no goleiro será cobrada na marca do pênalti.

Artigo XXIV - **A FALTA**

Falta é o lance que o botão bate no adversário, inclusive o goleiro, antes de bater na bola.

Parágrafo Único: Não será considerado falta quando botão que efetuou o lance estiver tocando na bolinha.

Artigo XXV - **O TOQUE**

O Toque é o lance em que a bola fica apoiada sobre o botão, no seu lado, em cima ou ainda postado debaixo do mesmo.

Artigo XXVI - **A MÃO**

Mão é o lance em que a bola bate, dentro do campo, na ficha ou na mão do técnico (aqui leva-se em conta a roupa ou qualquer objeto do técnico que venha a tocar na bola).

Artigo XXVII - **O PÊNALTI**

Pênalti é toda infração, exceto escanteio e falta técnica, cometida dentro da grande área. Considera-se dentro da grande área o botão que estiver tocando a linha da área.

§ 1º - Cobra-se o pênalti através de um arremesso direto, colocando-se a bola exatamente na marca penal do campo.

§ 2º - Na cobrança do pênalti serão afastados manualmente, para fora da grande área, todos os botões nela posicionados.

§ 3º - Após o arremesso do pênalti, permanecendo a bola em jogo ou saindo pela linha de fundo ou lateral, os botões antes afastados, seguirão jogando de onde estiverem.

§ 4º - O goleiro, para defender o arremesso do pênalti, deverá ser colocado em posição tal, que sua frente fique sobre a linha da goleira, não podendo ultrapassar o limite da mesma.

Artigo XXVIII - O ESCANTEIO

Escanteio cedido é o lance em que a bola impulsionada pelo defensor saia pela linha de fundo, estando a bola em seu campo de defesa, seja diretamente ou batendo em botões ou goleiro do mesmo time..

Escanteio cavado é o lance em que a bola, impulsionada pelo atacante saia pela linha de fundo tocando em botão ou goleiro adversário, estando a bola em seu campo de ataque.

§ 1º - Constitui escanteio cedido, toda a bola que sair pela linha de fundo do defensor, cujo último lance tenha pertencido ao mesmo e que a bola esteja em seu campo de defesa.

§ 2º - Cobra-se o **escanteio cedido** de duas formas:

a) - em dois lances, sendo o primeiro para colocar a bola dentro ou sobre a linha da grande área e o segundo para a arremesso ao arco, exceto pelo próprio botão cobrador do escanteio. No entanto, se a bola no primeiro lance não cumprir o objetivo, o beneficiado terá direito de completar o segundo lance, sem direito a chute a gol.

b) – sob a forma de passe, em botão da mesma equipe que esteja no campo de ataque. O botão que receber o passe não pode estar tocando a linha divisória do campo. No caso de realizar o passe é permitido o chute a gol mesmo pelo próprio cobrador.

§ 3º - No primeiro lance não será permitido cavar lateral nem novo escanteio, caso isto ocorra, o lance será considerado falta técnica.

§ 4º - Na cobrança do escanteio cedido, se a bola no primeiro lance tocar em botão adversário, o beneficiado perderá o segundo lance.

§ 5º - O botão que participa do primeiro lance só poderá participar do segundo lance em caso de passe. e caso isso ocorrer será considerado falta técnica.

§ 6º - Constitui **escanteio cavado** todo o lance que a bola rebatida por botão adversário, inclusive o goleiro, sair pela linha de fundo do defensor.

§ 7º - A cobrança do escanteio cavado será feita através de um lance único, chutando diretamente ao arco tentando o gol olímpico ou na forma de tabela, chutando em qualquer botão postado no campo do infrator, não sendo, neste caso, permitido cavar lateral nem novo escanteio. Caso ocorra, o lateral será revertido e o escanteio considerado tiro de meta.

§ 8º - É condição necessária para haver o escanteio que a bola parta sempre do campo do infrator.

§ 9º - Quando o técnico que estiver se defendendo for atrasar ou recuar uma bola para o goleiro e esta ficar sobre a linha de fundo da pequena área será considerado escanteio cedido.

§ 10 – É permitido cobrar o escanteio cedido da mesma forma que o escanteio cavado.

Artigo XXIX - A FALTA TÉCNICA

Constitui falta técnica:

- a) jogar com botão adversário, mesmo por engano;(cobra-se no local onde ocorreu)
- b) deixar o goleiro parcial ou totalmente, fora da pequena área, quando este participar do lance; Cobra-se na marca do pênalti)
- c) não conseguir dar a saída de jogo corretamente em duas tentativas consecutivas;(cobra-se no centro do campo)
- d) arremessar contra própria linha de fundo estando a bola sobre a linha divisória ou no campo do adversário sem tocar em nenhum botão adversário; (cobrada na lateral da linha divisória do campo de jogo, no lado correspondente considerado onde saiu a bola. Quando a bola nessa mesma situação entrar no gol, o técnico beneficiário poderá escolher o lado para cobrança da falta técnica)
- e) demorar mais de quinze segundos para efetuar um lance; (cobra-se no local onde está a bola)
- f) reclamar sem licença ou dificultar de qualquer maneira o desenvolvimento do jogo; (cobra-se no local onde está a bola)
- g) comentar de forma ostensiva, impertinente ou perturbadora, lance do adversário ou a atuação do juiz; (cobra-se no local onde está a bola)
- h) no primeiro lance do escanteio ou lateral cedido tentar cavar novo lateral ou escanteio;(cobra-se no local onde saiu a bola). Ao sair a bola na linha de fundo cobra-se tiro de meta.
- i) lançar um botão sobre o outro da mesma equipe ou sobre o goleiro. (no local onde ocorreu)
- j) quando dois ou mais botões de uma mesma equipe, inclusive o goleiro, fecharem a bola entre eles, não permitindo que o menor botão adversário toque na mesma. O técnico infrator deverá abrir no primeiro lance a que tiver direito; Fechou, abriu no próximo lance (cobra-se no local onde está a bola)
- l) participar com o mesmo botão no segundo lance da lateral, escanteio e na falta quando não houver o passe ou tabela. (cobra-se no local onde está a bola)
- m) Quando o goleiro tocar a linha da pequena área (olhando-se de cima perpendicular à mesa) e a bolinha tocar no mesmo (cobra-se na marca do pênalti).

Parágrafo Único - A falta técnica será cobrada sempre através de um arremesso simples, sem ser válido o chute a gol.

CAPÍTULO N.º 9 DAS OCORRÊNCIAS

Artigo XXX - Consideram-se ocorrências:

- a) gol;
- b) impedimento;
- c) tiro de meta;
- d) lateral;
- e) defesa do goleiro.

Artigo XXXI - **O GOL**

Gol é o lance em que a bola durante a partida, impulsionada por um botão, penetrar totalmente a linha do arco, desde que o arremesso tenha preenchido os requisitos do Artigo XXI.

§ 1º - É válido o gol quando na cobrança de escanteio, a bola rebatendo ou não em outro botão, no desenvolvimento inicial do lance, penetrar no arco.

§ 2º - Ocorrerá gol contra sempre que a bola, estando em jogo e partindo do campo do defensor que estiver efetuando a jogada penetrar no arco deste, rebatendo ou não em botão postado dentro do campo do referido técnico.

§ 3º - O botão que estiver tocando a linha divisória será considerado neutro. Portanto, se a bola rebater neste botão e entrar no arco o gol não será validado.

4º - É válido o gol contra de bola parada, em qualquer situação, desde que a bola esteja no campo de defesa de quem está executando a jogada.

Artigo XXXII - O IMPEDIMENTO

Impedimento é o lance em que um ou mais botões ficam postados em campo adversário, tendo à frente apenas o goleiro.

§ 1º - É condição necessária para que exista o impedimento:

- a) que o corpo do botão esteja totalmente à frente do botão adversário;
- b) que a bola parta do campo de defesa para a ataque e ultrapasse o último botão adversário.

§ 2º - O botão colhido em impedimento será removido manualmente para sua posição originária perdendo o direito de efetuar o primeiro lance a que tem direito o técnico.

§ 3º - A cobrança do impedimento será feita através de um único lance.

§ 4º - O impedimento será anulado quando:

- a) O técnico que estiver com um botão em situação de impedimento, cavar uma lateral no campo de ataque, desde que a bola esteja em jogo;
- b) a bola não ultrapassar o último adversário, exceto o goleiro;
- c) o técnico infrator ao efetuar o lance a bola lançada rebater em botão adversário (com exceção do goleiro) desde que este esteja posicionado totalmente no campo de defesa.

5º Os botões fora de campo são passíveis de ficar em impedimento ou de dar condição jogo para os botões adversários.

6º A cobrança de impedimento será efetuada no local do botão que estiver mais próximo da linha de fundo.

Artigo XXXIII - O TIRO DE META

Tiro de meta é o lance imediato a uma saída da bola pela linha de fundo, impulsionada ou rebatida por adversário ou ainda quando penetrar no arco sem que haja gol válido.

§ 1º - Na cobrança do tiro de meta não será permitido arredar botões e nem tentar obter lateral, escanteio ou gol, caso isto ocorra será falta técnica, cobrada no local da saída da bola.

§ 2º - O tiro de meta será cobrado por um dos zagueiros, através de um arremesso único, com a bola partindo de dentro de área grande, pelo lado em que saiu a mesma. Quando a bola sair por cima da goleira, o técnico poderá escolher o lado para reposição da bola em jogo.

Artigo XXXIV - A LATERAL

Lateral é o lance em que a bola ultrapassa ou apenas toca a linha demarcatória correspondente.

§ 1º - A lateral poderá ser cedida ou cavada:

a) **Lateral cedida** é toda a vez que a bola impulsionada por um botão sair pela lateral diretamente, ou após tocar em botão do mesmo time do executante. A cobrança será feita em até dois lances, o primeiro será o passe e o segundo conclusão do lance. Não será permitido tentar obter gol, escanteio ou nova lateral em qualquer um dos lances, caso ocorra, será falta técnica para o adversário. O botão que participar do primeiro lance só poderá participar do segundo no caso de ocorrer passe, caso contrário será considerado falta técnica.

b) **Lateral cavada** é toda a vez que o técnico executante do lance lançar a bola e a mesma rebata em botão ou goleiro adversário, saindo pela linha lateral correspondente. Sua cobrança será em um único lance, não sendo permitido tentar obter gol, escanteio ou nova lateral, caso ocorra, será considerado falta técnica. O botão que cobrou a ocorrência não poderá tocar na bola ou até mesmo ser movimentado, antes da mesma ser tocada por outro botão qualquer.

§ 2º - A cobrança da lateral será feita com a bola rigorosamente sobre a linha demarcatória e no local exato que saiu. Caso isto não ocorra será falta técnica para o adversário.

Artigo XXXV - **A DEFESA DO GOLEIRO**

Quando a bola permanecer dentro da pequena área ou apenas tocar as suas linhas correspondentes a mesma será considerada como bola do goleiro.

§ único - A bola defendida pelo goleiro será repostada em jogo por um dos dois zagueiros, em um arremesso idêntico ao tiro de meta, com a bola partindo de qualquer ponto dentro da grande área.

CAPITULO N.º 10 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo XXXVI - Quando a bola ficar sobre a linha do quarto de círculo de escanteio ocorrerá:

- a) Tiro de meta se impulsionada pelo atacante;
- b) Lateral simples (cavada) se impulsionada pelo defensor.

Artigo XXXVII - O botão estará fora de campo quando ultrapassar totalmente a linha demarcatória correspondente.

§ 1º - O botão que sair fora do campo deverá permanecer fora por uma jogada, entrando em campo exatamente no local em que saiu, logo após o lance do técnico penalizado.

§ 2º - O botão que sair fora de campo será repostado sempre pelo lado de dentro do campo.

§ 3º - O botão que estiver fora de campo será passível de anular impedimento conforme sua posição.

§ 4º - Após a reposição do botão em campo o mesmo poderá ser objeto de infrações e ocorrências.

§ 5º - Se acaso o local exato de que o botão saiu estiver ocupado por um ou mais botões, este será colocado num dos lados deste ou desses botões, a critério do técnico que estiver com o botão fora de campo, onde houver espaço, sem tocar ou deslocar a bola ou outro botão.

§ 6º - Será manualmente colocado no local exato onde saiu, pelo lado de dentro do campo, junto a linha demarcatória correspondente, o botão que:

- a) ultrapassar a linha lateral;
- b) ultrapassar a linha de fundo;
- c) penetrar no arco. Neste caso o botão será colocado manualmente para fora da área pequena por onde entrou;
- d) penetrar para dentro da pequena área ou ficar sobre a linha, será afastado para fora da área pequena para o local por onde entrou observando-se a trajetória do mesmo sem perder, no entanto, o direito ao próximo lance.

Artigo XXXVIII - Quando a bola for rebatida pelo goleiro ou por uma das traves e esta vir a ultrapassar a linha divisória não poderá haver chute a gol no lance imediato.

Artigo XXXIX - Quando da cobrança de escanteio o botão adversário que estiver sobre a linha do quarto de círculo, deverá ser afastado em qualquer direção, devendo permanecer dentro do campo proporcionalmente a sua posição original, na distância regulamentar de 60mm.

Artigo XL – É proibido a colocação de objetos (botões reservas, flanelas, sumulas, fichas, palhetas, etc...) ou qualquer outro atrás da linha de fundo, goleiras e laterais do campo.

Artigo XLI – Os jogadores encostados poderão ser afastados pela distância da espessura de uma ficha circular.

Artigo XLII – O técnico não poderá se beneficiar de mão cavada de bola parada (cobranças de infrações e ocorrências). Se ocorrer será considerada falta técnica. Se ceder mão de bola parada será considerado falta direta.

Artigo XLIII – É proibido aos técnicos usar relógios ou cronômetros durante as partidas. Se isto ocorrer o técnico infrator poderá perder os pontos da partida se for requerido pelo seu adversário.

Artigo XLIV– No chute a gol não será considerado falta técnica quando o botão que efetuou o lance bater em botão da mesma equipe. Situação válida somente se for gol ou a bolinha bater na trave ou goleiro.

Artigo XLV – Quando ocorrer uma jogada fechada na lateral ou linha de fundo com dois ou mais botões (casinha), para ser considerada aberta pelo lado da lateral ou da linha de fundo deverá aparecer o campo de jogo e que possa entrar o menor botão adversário. Caso contrário será considerado falta técnica.

Artigo XLVI – Quando ocorrer falta técnica ou falta proposital com a intenção de desmontar ou atrapalhar a jogada do adversário no campo de ataque será cobrada falta direta no local onde estava a bolinha.

Artigo XLVII – Na cobrança de infrações, o botão que estiver no campo de defesa ou sobre a linha divisória, quando afastado, não poderá ser objeto de receber o passe objetivando o chute a gol.

Artigo XLVIII – Na cobrança de infrações, o (s) botão (ões) que for(em) afastado (s) não poderão colocar os botões adversários em situação de impedimento.

Artigo XLIX – Na cobrança de infrações ou ocorrências, quando o botão pular sobre a bola, tocando ou não a mesma, será considerado falta técnica no local em que estiver a bolinha. Nesse caso específico não poderá ser objeto de falta vencida.

Artigo L – Na cobrança de lateral, quando a bola permanecer sobre a linha, tocada ou não, será considerado falta técnica no local em que estiver a bolinha.

Artigo LI – Na cobrança de infrações ou ocorrências, quando o jogador errar em bola será considerado falta técnica no local em que estiver a bolinha. Nesse caso poderá ser objeto de falta vencida.

Artigo LII – Na cobrança de lateral onde não haja espaço suficiente para o jogador colocar o seu botão, o local de cobrança poderá ser alterado para um dos lados do (s) botão (ões) adversários que estiver obstruindo e cobrada com a bola colada ao mesmo.

Artigo LIII – Na cobrança de infrações ou ocorrências, quando a bola sair pela linha lateral diretamente ou tocar em botão da mesma equipe será considerado lateral cedido, se tocar em botão adversário será considerado lateral cavado a favor do adversário.

Artigo LIV – Nos casos de toque em botão que estiver sobre as linhas demarcatórias do campo deverá ser observada a posição final da bola. Se a bola estiver dentro de campo será considerada infração.

Artigo LV - Na cobrança de infrações, quando a bola tocar a linha divisória ou passar ou voltar para o campo de defesa e retornar ao campo de ataque, mesmo que ocorra o passe, não será permitido o arremate a gol pelo beneficiário da infração.

CAPÍTULO N.º 11 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo LVI - Esta regra somente poderá ser modificada total ou parcialmente em Assembléia Geral dos botonistas filiados a Liga, sendo os casos omissos e as dúvidas de interpretação suscitadas objeto de deliberações da Liga Gaúcha de Futebol de Mesa.

BIBLIOGRAFIA

- 01.. Livrete da Federação Riograndense de Futebol de Mesa – Pioneira - Fundada em 09/08/1961
Regra Nacional de Jogo Editora Globo – 1967
Responsável Lenine Macedo Souza

02. Livrete Regra Gaúcha de Futebol de Mesa
Editado pelo Departamento de Futebol de Mesa do Sport Club Internacional – 1978
Responsáveis Cláudio Schemes – Paulo Borges

03. Livrete da Federação Riograndense de Futebol de Mesa
Normas Técnicas de Futebol de Mesa – Regras Oficiais de Futebol de Mesa - 1982
Responsável Luiz Alberto Rolim

04. Livrete Regra Unificada (Regra do Passe)
União Brasileira de Futebol de Mesa – Década de 80
Responsável Enio Seibert

05. Livrete Normas Técnicas de Futebol de Mesa – Regra Gaúcha (Simplificada)
Sem referencia de datas exatas – Década de 90
Responsável Bazar Mimo

06. Folhetos Bazar Mimo: Normas Técnicas e Resumo da Regra Gaúcha
Sem referencia de datas exatas – Década de 90
Responsável Bazar Mimo

GRUPO DE TRABALHO RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO DO TEXTO ÚNICO



- 01 Everson Pinto (Caverna)
02. Jurandir Rodrigues
03. Renato Chacon
04. Paulo Criciúma
05. Luís Fernando Rodrigues
06. Thiago Bressani
07. José Obereci
08. Lidio Coruja

Revisão e Correção Ortográfica: Lauro Greis

LIGA GAUCHA DE FUTEBOL DE MESA



COMPETIÇÕES OFICIAIS ANUAIS

01. CAMPEONATO METROPOLITANO / INTERCLUBES
02. CAMPEONATO ESTADUAL POR EQUIPES
03. CAMPEONATO ESTADUAL INDIVIDUAL
04. COPA RIO GRANDE DO SUL

LIGA GAUCHA DE FUTEBOL DE MESA



DIRETORIA EXECUTIVA

PRESIDENTE

ELOI MARQUES

VICE PRESIDENTE

CLÓVIS PAVÃO

SECRETÁRIO

JOSÉ OBERECI

TESOUREIRO

ROGÉRIO RODRIGUES

DIRETOR TÉCNICO

DAIAM OLIVEIRA

DIRETDOR DE MARKETING

EDUARDO SILVA