**FIFME – FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE FUTEBOL DE MESA**

**PRESIDENTE: PEDRO LUIZ O. COSTA BNT. “PEDROOM MATHEUS LUIZ”**

**Mini-Kit de Regras & Regulamentos**

**SÃO PAULO – SP – BRASIL - 2012**

**Sumário**

|  |  |
| --- | --- |
| **FIFME 12x3 Toques Rebound** | **……………………..………………………………... 2** |
| **Cartões** | **……………………..………………………………... 6** |
| **FIFME Fair Play** | **……………………..………………………………... 7** |
| **Regras de Futsal de Mesa** | **…………………..………………………….…..….... 9** |
| **Regras de Beach Soccer de Mesa** | **…………………..………………………...………... 13** |
| **Regras para Arbitragem** | **…………………..………………………...………... 14** |

**FIFME 12x3 Toques Rebound**

A partir da publicação deste termo (15/01/2008), além das regras estipuladas no tópico [Regras Oficiais de Futebol de Mesa FIFME](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras.htm) (Regra Paulista - FPFM), estarão em vigência a adição e a modificação das instruções e modificações contidas nesta página. Em outras palavras, as regras da FIFME, que seguem o padrão das regras da FPFM, conhecida como "regra paulista" ou "12 toques", passam a ser, a partir do presente instrumento, a regra FIFME 12x3 Toques Rebound (nome vulgar "12toks Rebound").

**Tópicos da Regra**

* [Rebote](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#1)
* [Cabeceio](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#2)
* [Finalização na Pequena-Área](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#parea)
* [Arrumação dos jogadores](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#3)
* [Posse-de-bola em Desvios, Prensadas, Divididas Etc](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#4)
* [Goleiro](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#gk)
* [4K, Silver e Golden Goal](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#5)
* [Regras Banidas](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm#6)

**Rebote**

* Artigo 1 - Do Goleiro:   
  No rebote favorável ao time que **esgotou** seus toques coletivos após chute à gol (mesmo em punição de três toques), será acrescido quatro (4) toques para a finalização ao gol, para quantos rebotes consecutivos ocorrerem. Quando os toques coletivos se esgotarem em escanteio, será dado gol olímpico:
  + Parágrafo 1.1 - Gol Olímpico:  
    Toque direto do corner ao gol sem que o goleiro possa ser posicionado. O gol olímpico pode acontecer consecutivamente um após o outro e/ou resultar em novo rebote de goleiro (com direito a mais 4 toques) ou rebote da trave (artigo 2, abaixo) - que, por sua vez, se a bola sair em escanteio, este será olímpico. O gol olímpico poderá ser cobrado mesmo após soar a campainha de fim de jogo.
* Artigo 2 - Da Trave:   
  No rebote da trave de um chute à gol, o ataque poderá **optar** por finalizar ao gol uma (1) vez, no toque seguinte, sem que o goleiro adversário possa se posicionar. O rebote da trave também é válido se a bola parar na pequena área (caso não tenha tocado no goleiro). O rebote da trave pode acontecer consecutivamente um após o outro e, caso resulte em novo rebote do goleiro, se configurará como tal seguindo as instruções adequadas aqui descritas. Não é permitido finalizar ao gol em rebotes cuja bola pare no campo de defesa , cobranças de reposição lateral ou em tiros-de-meta. Se, após finalização à gol, a bola tocar na trave e sair em escanteio, será escanteio-olímpico. O rebote da trave poderá ser executado mesmo após soar a campainha de fim de jogo.  
  Outra opção ao rebote de trave é a continuidade normal da jogada que, se for em rebote proveniente de arremate no **último** toque, terá (4) toques adicionais para ser finalizada:
  + Parágrafo 2.1 - Trave-contra: Se, após um rebote da trave resultante de um chute a gol, a bola atravessar o campo e parar no campo de ataque do adversário em sua posse, este, então, terá um (1) toque para finalizar ao gol sem que o goleiro adversário possa se posicionar;
  + Parágrafo 2.2 - Trave-contra-olímpica: Se, após um rebote da trave resultante de um chute a gol, a bola atravessar o campo por completo, resultando em escanteio para o adversário, será escanteio-olímpico;
  + Parágrafo 2.3 - Furada: quando o time defensor não recuperar a bola após uma furada do adversário na tentativa de arremate ao gol em bola proveniente de rebote da trave (ou seja, furar também), o time atacante poderá, novamente, arrematar ao gol sem que o goleiro possa ser reposicionado, ou dar continuidade à jogada dentro do número de toques ainda restantes à equipe:
    - Furada do ataque com a bola na **grande-área** adversária, no caso de rebote da trave, **não** acarretará em reversão da posse-de-bola para o goleiro.
    - Em caso de erro na finalização de rebote da trave **não** será dada falta técnica e o jogo prossegue normalmente;
    - O lance "rebote da trave" só se encerra quando uma das duas equipes tocar na bola, mesmo que além tempo;
  + Parágrafo 2.4 - Contagem de toques: a contagem de toques prossegue normalmente nas tentativas de arremate e/ou toque de uma bola reboteada da trave:
    - Se, ao tentar finalizar um rebote a contagem coletiva de toques se esgotar, a jogada prossegue em novos quatro (4) toques adicionais conforme descrito no *Artigo 1 -* Do Goleiro (acima).
* Artigo 3 - Tiro-de-Meta: Os tiros-de-meta resultantes de finalização de rebote da trave e gol olímpico terão a mesma dinâmica dos tiros-de-meta resultantes de qualquer tiro à gol.
* Artigo 4 - Se o botão que esgotou seus três toques individuais consecutivos recuperar a bola vinda de rebote do goleiro/trave, terá novos toques adicionais (três no máximo) para arrematar ao gol ou trabalhar a bola dentro do número de toques ainda restantes à sua equipe.

**Cabeceio**

* No momento do chute à gol e/ou em cobranças de escanteio, os atacantes que estiverem posicionados dentro da pequena-área (do goleiro adversário), alí podem permanecer para efetuar o cabeceio da bola (toque involuntário) à faculdade do seu técnico, que pode optar por mover o botão para a posição regulamentar prevista para tal situação ou não;
* O técnico do time que está se defendendo pode retirar o botão adversário de sua pequena-área para posionar seu goleiro, no entanto, se mover o botão adversário e, em seguida, não posicionar o goleiro no exato ponto onde este se encontrava, será marcada penalidade máxima.

**Finalização na Pequena-Área**

* Se a equipe em posse da bola conseguir posicioná-la dentro da pequena-área (ou área do goleiro) poderá finalizar à gol, ou seja, pedir "pro gol", obedecendo às seguintes resoluções:
  + Nas finalizações de dentro da pequena-área, o goleiro deverá ser posicionado à, no máximo, 15mm de distância da linha-de-gol, ou seja, com sua parede traseira tocando a linha-de-gol em toda sua extensão;
  + Estará **impedido** de finalizar à gol o botão que estiver posicionado dentro, ou parcialmente dentro (com a mínima parte aquém da linha), da pequena-área antes do último toque de sua equipe;
  + O botão em posição de **impedimento**, ou seja, posicionado na pequena-área, poderá participar normalmente de qualquer jogada, exceto finalizar à gol, a menos que:
    - Desvie a bola involuntariamente após finalização de outro botão de sua equipe (cabeceio, telefone etc);
    - Domine a bola na pequena-área após rebote do goleiro em finalização da sua equipe;
    - A bola sobre na pequena-área em posse do ataque após rebote na trave resultante de finalização à gol.
  + Será considerado impedido o botão que estiver posicionado fora de campo na parte adjacente à área do goleiro;
  + A bola alçada à pequena-área pelo ataque adversário será de posse do goleiro quando:
    - For resultante de um toque nitidamente involuntário (sem intenção de colocar a bola na pequena-área);
    - Não possuir condições de ser finalizada à gol;
    - Partir do tiro-de-meta;
    - Tocar no goleiro ou em botão adversário;
    - O ataque furar a finalização, exceto as resultantes de rebote na trave [conforme descrito no *Artigo 2 -* Da Trave (acima)].
  + Ao ser posicionado em sua área, o goleiro não é obrigado a respeitar a distância mínima regulamentar de 8cm para os demais botões, entretanto, não pode sinucar (deixar sem condições de jogo) nenhum botão adversário;
  + Ao ser posicionado em sua área para defender tiro à gol da equipe adversária, o goleiro poderá retirar os botões adversários que estejam atrapalhando seu posicionamento desde que obedeça as disposições do tópico "Cabeceio" descrito acima.

**Arrumação dos jogadores**

* + Artigo 1 - A prioridade para o posicionamento dos jogadores no campo é total para os botões no campo de ataque que, sendo assim, devem ser primeiramente dispostos no campo de jogo nos momentos de arrumação (em tiro-de-meta resultante de chute à gol):
    - Os demais botões, defensores, devem ser colocados em seguida sempre respeitando a distância mínima regulamentar de 8cm (equivalente à largura de um goleiro oficial), com exceção de:
      * Botões que estejam a menos de 8cm da linha central em relação ao campo de defesa;
      * Entre dois botões adversários formando uma linha reta;
    - Os botões da mesma equipe devem, sempre que posicionados em campo, respeitar a distância de 8cm entre si:
      * Idem para o goleiro, exceto dentro de sua área (pequena-área);
      * Em cobranças de faltas e reposição lateral, os botões adversários devem respeitar a distância mínima regulamentar, sendo afastados (à quatro dedos) do local da cobrança.
  + Artigo 2 - Tiro-de-Meta: Botão(es) adversário(s) que estiver(em) dentro da grande-área na cobrança do tiro-de-meta deve(m) ser movido(s) para o ponto adjacente mais próximo externo à sua linha limítrofe.
  + Artigo 3 - NÃO é permitido se mover (ajeitar) o goleiro ao **recuar** a bola para o mesmo, somente quando ele estiver atrapalhando a movimentação de sua equipe;
    - Se o goleiro for movido em função de estar atrapalhando a movimentação de sua equipe e, no lance seguinte, a bola lhe for tocada, mesmo que recuada à pequena-área, será marcada penalidade máxima.

**Posse-de-bola em DESVIOS, PRENSADAS, DIVIDIDAS ETC**

* Punição de "3 Toques": Se, após tocar a bola, qualquer botão da equipe que movimentou a bola tocar em qualquer jogador adversário (incluindo o goleiro), tal equipe será punida com a redução do nº de toque coletivos restantes para no máximo três (3);
* É considerado **toque** quando o botão ou goleiro impulsionado movimentar a bola:
  + Encostar-se à bola sem movimentá-la, nem que seja, ao menos, em torno do próprio eixo, **não** é considerado toque e sim furada;
* É considerado **desvio** quando a bola, uma vez em movimento, tocar em qualquer botão ou goleiro dentro das linhas limítrofes de jogo;
  + Somente será considerado **desvio** para fins de reversão de posse-de-bola, definição de lateral ou escanteio, quando, após o toque ou prensada, a bola desviada por qualquer botão seguir trajetória não-perpendicular à trajetória do botão acionado NITIDAMENTE:
    - Se, após uma **dividida**, a bola pular, será considerado desvio;
    - Se, após qualquer toque a bola subir e **pingar** em algum botão, será considerado domínio de bola por parte deste botão;
    - Se, ao tocar a bola esta rolar por cima do botão adversário suavemente, sem pular, mesmo que mudando levemente a sua trajetória (até 89º), tal manobra será considerada **drible** e não implicará em reversão de posse-de-bola;
    - Se, após um lance qualquer, a bola ficar **prensada** entre dois botões adversários, será de posse da equipe que provocou a situação, devendo, o jogador envolvido na prensada, ser o encarregado de dar continuidade a jogada;
* Esclarece-se que somente se caracteriza como mudança de **posse-de-bola** quando a bola for movimentada após um toque voluntário por parte do paletador:
  + A **contagem de toques** somente é zerada quando houver mudança da posse-de-bola como descrito acima (Ex: se, após movimentar a bola, ela tocar o adversário e sair pela lateral, no inicio e no fim do lance a posse de bola permaneceu da mesma equipe, portanto não houve mudança de posse de bola, portanto a contagem de toques NÃO é zerada);
    - Ou seja, ao furar, o time não perde a posse-de-bola, somente se o adversário *roubar* a bola, movimentando-a, somente assim iniciando uma nova contagem;
    - A contagem de toques zera para ambas equipes após tocar no goleiro em uma finalização quando a bola parar em posse do time defensor, ou seja, do time do goleiro que fez a defesa;
* O arremate à gol que **não** resultar em tiro-de-meta devido à desvio de botão adversário (cabeçada) não acarretará em falta-técnica para defesa, e sim na continuidade normal da jogada;
* **Furada** do ataque com a bola **na grande-área** adversária acarreta em posse de bola do goleiro.

**Goleiro**

Sendo *titular* ou *genérico*, sempre numerado, todas as equipes poderão adotar os seguintes tipos de **goleiro** nas competições da FIFME conforme as suas regulamentações:

* + Goleiro **grande**, de acrílico, medidas padrão da regra paulista (80x35x15mm);
    - Goleiro grande, de plástico, dentro das medidas oficiais e cheio (75g no mínimo);
    - Goleiro grande, de madeira, dentro das medidas oficiais;
  + O goleiro **pequeno**, de acrílico ou plástico, dentro das medidas padrão da regra carioca (70x35mm) e com peso mínimo de 70g;
  + Ficam banidos TODOS os goleiros fora das medidas padrão oficiais, tanto da regra paulista quanto carioca.

**4K, Silver e Golden Goal**

Para jogos eliminatórios, em caso de necessidade de desempate em prorrogação e pênaltis, os seguintes critérios poderão ser adotados:

* + **Golden Goal** (Gol de Ouro ou Morte Súbita): o jogo na prorrogação se encerrará quando uma das equipes marcar um gol, vencendo a partida:
    - **Saída Bangú**: no sistema de morte súbita, a saída de jogo nos dois tempos da prorrogação (caso seja necessária a segunda etapa), deverá ser em tiro-de-meta com ambas equipes podendo arrumar os jogadores ocupando todo o campo.
  + **Silver Goal**: se o primeiro tempo da prorrogação terminar com um vencedor, a partida se encerra sem a necessidade de realização do 2º tempo.

Outra forma de desempate que poderá ser adotada para o caso do jogo permanecer empatado após a prorrogação (no lugar dos penaltis), será:

* + **4 Toques à Gol** (ou **4K** - 4 Kicks to Score): 5 jogadores de cada equipe, alternadamente, saindo com a bola do meio-campo, possuem quatro (4) toques para concluir a gol. A posição inicial do goleiro em cada cobrança poderá ser em qualquer ponto da grande-área.

O critério de desempate deverá ser anunciado antes do início de cada competição, não sendo anunciado nenhum critério especial, será adotada a prorrogação normal e cobranças de pênaltis.

**Regras Banidas**

As disposições listadas a seguir, originais da regra oficial da FPFM, cuja prática nunca se fez nos jogos da federação, ficam definitivamente banidas das Regras Oficiais de Futebol de Mesa FIFME:

* + Todas as disposições que inibem o rebote;
  + A permissão para se ajeitar o goleiro ao se recuar a bola para o mesmo.

|  |
| --- |
| **Cartões** |
| |  |  | | --- | --- | | **Cor** | **Punição** | | Yellow Card   |  | | --- | |  | | |  |  | | --- | --- | | **ADVERTÊNCIA** | | | Campo: | Falta-dupla | | Futsal: | idem | | Praia: | idem | | Técnico: | Advertência à conduta inadequada ou anti-ética | | | Blue Card   |  | | --- | |  | | |  |  | | --- | --- | | **SUBSTITUIÇÃO OBRIGATÓRIA** | | | Campo: | Jogador em situação irregular e precisa ser substituído | | Futsal: | idem; jogador que receber o segundo cartão amarelo; jogador que, em lance faltoso ou dividida, causar ejeção de um adversário da mesa | | Praia: | idem | | Técnico: | Eliminação de técnico em jogo de duplas por punição equivalente à de cartão vermelho | | | Red Card   |  | | --- | |  | | |  |  | | --- | --- | | **EXPULSÃO** | | | Campo: | Segundo cartão amarelo; causar a ejeção de um adversário da mesa | | Futsal: | Falta-tripla ou multipla ejeção de adversários da mesa; jogador que receber o terceiro cartão amarelo ou subsequêntes | | Praia: | idem | | Técnico: | **W.O.**: Aplicado ao técnico que mantenha conduta inadequada após já ter sido advertido com o cartão amarelo e/ou quebrar elementos do jogo ainda que involuntariamente | | | Black Card   |  | | --- | |  | | |  |  | | --- | --- | | **BANIMENTO** | | | Campo: | **Jogador banido** do campeonato. Aplicado quando, em uma dividia ou lance faltoso, o jogador quebrar algum botão ou goleiro adversário | | Futsal: | idem | | Praia: | idem | | Técnico: | Aplicado quando o técnico apresentar comportamento incondizente com o fair play da partida, ofender o adversário ou o árbitro, manter conduta violenta ou desonrosa e/ou quebrar propositalmente algum elemento do jogo | | | **PS:** Os cartões amarelos são contados **coletivamente,** de modo que os jogadores expulsos são aqueles que receberem o segundo ou subsequentes cartões;após ser mostrado o segundo cartão amarelo e a consequente aplicação do cartão vermelho (campo) ou azul (futsal e praia), a contagem coletiva dos cartões **NÃO** ZERA. | | |

**FIFME Fair Play**

Entende-se como fair play no âmbito das competições de Futmesa da FIFME, as seguintes práticas previstas no [Estatuto](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regulamentos.htm) da FIFME no que se propõe a [Missão](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regulamentos.htm#1) da entidade:

* Os **botões** e agremiações da FIFME (filiados ou não-filiados) se comprometem na busca por vitórias e conquistas de títulos no futmesa obedecendo sempre aos preceitos da ética, lealdade e glória;
  + Ou seja, **não** existe, sob qualquer hipótese, facilitar ou entregar jogo.
* Os técnicos comprometem-se a praticar o futebol de mesa com respeito, lealdade e educação, como cavalheiros, sempre obedecendo aos preceitos traduzidos pelo lema da federação e por palavras-chave tais como as descritas no tópico imediatamente acima;
  + Ou seja, **não é permitido** aos técnicos (passível de banimento - Black Card) brigar ou ofender outro técnico e, até, fazer birra, avacalhar a partida (entregar), ou abandonar o jogo antes de seu término;
  + Os técnicos devem lutar e zelar pela equipe e os botões que comandam.
  + **Lema da FIFME**: "Botão e Prazer"**.**

**Fair Play em campo**

Além dos preceitos listados no tópico acima, o desenvolvimento dos jogos de futmesa da FIFME seguem o espírito da regra oficial adotada pela federação, a [*Regra FIFME 12x3 Toques Rebound*](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_adendo.htm) que, em sua essência, é pró-ataque, avanti, pró-gol.

Na prática dos jogos de futmesa em si, com a bola rolando na mesa, a prática do fair play traduz-se nas seguintes situações:

**Furadas e Faltas**

* A contagem individual de **3 toques consecutivos** para cada botão (veja definição de toque abaixo) **zera** caso ele fure;
* **Furada no ataque com posse-de-bola dentro da grande-área adversária ocasiona em reversão da posse-de-bola para o goleiro**;
* **Obstrução** do adversário em disputa de posse-de-bola será punida com falta indireta;
  + Exceto se o técnico adversário estiver tentando tirar proveito de uma furada, de **furar propositalmente**;
  + O técnico que utilizar o 'recurso' de furar deliberadamente no intuito de ganhar tempo (fazer **cera**), será punido com cartão amarelo;
* O jogador que cometer uma **falta** deve ser movido para fora da linha limítrofe de jogo e posicionado na área-técnica de sua equipe;
* **Falta proposital** com adversário em posse-de-bola no ataque será punida com penalidade máxima e o técnico que executar tal manobra será punido com cartão amarelo.

**Desvios, Posse-de-Bola e Contagem de Toques**

* É considerado **toque** quando o botão ou goleiro impulsionado movimentar a bola:
  + Encostar-se à bola sem movimentá-la, nem que seja, ao menos, em torno do próprio eixo, **não** é considerado toque e sim furada;
* É considerado **desvio** quando a bola, uma vez em movimento, tocar em qualquer botão ou goleiro dentro das linhas limítrofes de jogo;
  + Somente será considerado **desvio** para fins de reversão de posse-de-bola, definição de lateral ou escanteio, quando, após o toque ou prensada, a bola desviada por qualquer botão seguir trajetória **não**-perpendicular à trajetória do botão acionado **NITIDAMENTE**:
  + Se, após uma **dividida**, a bola pular, será considerado desvio;
  + Se, após qualquer toque a bola subir e **pingar** em algum botão, será considerado domínio de bola por parte deste botão;
  + Se, ao tocar a bola esta rolar por cima do botão adversário suavemente, sem pular, mesmo que mudando levemente a sua trajetória (até 89º), tal manobra será considerada **drible** e não implicará em reversão de posse-de-bola;
  + Se, após um lance qualquer, a bola ficar **prensada** entre dois botões adversários, será de posse da equipe que provocou a situação, devendo, o jogador envolvido na prensada, ser o encarregado de dar continuidade a jogada;
* Esclarece-se que somente se caracteriza como mudança de **posse-de-bola** quando a bola for movimentada após um toque voluntário por parte do paletador:
  + - A **contagem** de toques somente é zerada quando houver mudança da posse-de-bola como descrito acima;
    - Ou seja, ao furar, o time não perde a posse-de-bola, somente se o adversário roubar a bola, movimentando-a, somente assim iniciando uma nova contagem;
  + Quando uma equipe estiver na iminência de **esgotar seus toques** coletivos no campo de ataque e sem a possibilidade de executar um toque na bola, estiver 'sinucada' ou sem condições de finalizar a gol no último toque, deve ceder a posse-de-bola à equipe adversária sem terminar a contagem; já, no campo de defesa, a equipe pode (à faculdade do técnico) ceder a posse-de-bola;
    - Não é permitido **sinucar** propositalmente, ou obstruir, a equipe adversária para que ela esgote seus toques, fato punível com falta indireta e, em sua repetição, com cartão amarelo ao técnico infrator.

**Goleiro**

* O goleiro **pode ser movido** em qualquer momento se estiver atrapalhando a jogada de seu time;
* Em momentos que sua equipe for finalizar ao gol adversário, o goleiro **pode ser ajeitado** em sua meta antes do tiro à gol;
* Ao ser posicionado em qualquer situação, o goleiro **não** **pode sinucar** (deixar sem condições de jogo) nenhum botão adversário dentro da área;
  + Também, o goleiro **deve respeitar a distância mínima** regulamentar entre botões; à exceção se estiver sendo posicionado dentro de sua área (pequena-área).

**Etc**

* O **arremate à gol** que não resultar em tiro-de-meta devido à desvio de botão adversário (cabeçada) **não** acarretará em falta-técnica para defesa, e sim na continuidade normal da jogada;
* Em *todos* os tiros-de-metas, jogadores que estiverem fora da linha limítrofe podem ser movidos para a parte de dentro da linha no exato ponto onde estavam;
  + Botão(es) adversário(s) que estiver(em) na grande-área na cobrança do tiro-de-meta deve(m) ser movido(s) para o ponto adjacente mais próximo externo à sua linha limítrofe.
* **Jogadores** que, após uma jogada qualquer, pararem dentro do gol, em cima do esparadrapo que prende a baliza ou que caírem da mesa, devem ser movidos para a intersecção mais próxima entre a linha-de-fundo e a grande-área pela parte externa da linha limítrofe de campo;
  + Jogadores que ficarem de **ponta-cabeça** podem ser imediatamente desvirados e posicionados no exato lugar onde estavam, podendo, inclusive, participar do lance seguinte, entretanto, ao ser reposicionado, **não** pode *levar vantagem* no posicionamento;
    - O mesmo vale para o goleiro caso ele caia após choque com outros jogadores.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **É permitido**: | **Mala Preta** | | Money suitcase | Permite-se o envio de dinheiro ou qualquer tipo de prêmio/incentivo para equipes e/ou técnicos para que elas se esforcem mais na mesa em qualquer partida por parte de equipes envolvidas em uma mesma competição. | |

**Regras de Futsal de Mesa - FIFME**

As regras para as competições [de Futsal](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\futsal.htm) de Mesa da FIFME são iguais as [Regras Oficiais de Futebol de Mesa FIFME](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras.htm), ou seja, a Regra Paulista FPFM com as modificações previstas no *adendo* FIFME 12x3 Toque Rebound, com as exceções e instruções listadas abaixo.

**Tópicos da Regra**

* [Infra-Estrutura do Futsal](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#1)
* [A Equipe de Futsal](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#2)
* [Andamento da Partida](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#3):
  + [Arrumação dos Jogadores](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#31)
  + [Substituições](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#32)
* [Goleiro](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#4):
  + [Goleiro-linha](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#41)
  + [Goleiro-linha *pin*](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#42)
* [Faltas](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#5):
  + [Contagem de Faltas](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#51)
* [Adendos](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#6):
  + [Quadra de Futsal](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#ad1)
  + [Ginásio Futsal FIFME](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#ad2)
  + [Futsal Profissional](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras_futsal.htm#ad3)

**I- Infra-Estrutura do Futsal**

* As dimensões máximas das linhas limítrofes da quadra de futsal não podem ultrapassar 0,90 x 0,54 m;
* Além das bolas redondas de feltro ou lã, poderão ser utilizadas nas partidas de futsal:
  + "Bola Chata": pastilha, disco (tipo Gaúcho), peça de *War* ou botão de camisa;
  + Dadinho: bola quadrada.

**II - A Equipe de Futsal**

Apenas cinco (5) jogadores de linha (botões) e um (1) goleiro compõem a equipe titular de futsal:

* Além dos jogadores titulares, a equipe de futsal poderá contar com jogadores reservas para serem substituídos durante o jogo;
* Os times profissionais, tipo argola/resinado fechado, poderão colocar em quadra no máximo 2 (dois) zagueiros (botões de diâmetro de 60mm) de forma simultânea na quadra;
* Cada equipe poderá contar com até 10 (dez) jogadores reservas de linha, incluindo um goleiro-linha *pin*;
* O goleiro de futsal é uma peça convencional em formato paralelepípedeo de medidas 7x3,5cm (modelo *carioca*);
* Goleiro-Linha *pin*: botão *pin*, em formato profissional e com acabamento em resina, constituído de três camadas (até 8mm de altura) e diâmetro máximo de 60mm.

**III - Andamento da Partida**

* A duração do jogo será de dois tempos de cinco (5) minutos cada, a prorrogação - caso requerido - será de dois tempos de três (3) minutos cada, e a série inicial da decisão por pênaltis será de cinco (5) cobranças alternadas para cada equipe, seguindo-se de série única até que haja o desempate;
* Quando do início ou re-início(s) da partida, somente dois jogadores poderão ficar dentro do grande-círculo para executar a saída-de-bola;
* Após tocar na bola, o botão acionado poderá tocar em qualquer outro botão sem que haja penalidade de perda de toques. É permitido ao botão acionado tocar em qualquer botão companheiro antes de tocar a bola (inclusive o goleiro), mas não poderá empurrar o companheiro à bola, neste caso, será dada reversão da posse-de-bola (**PS**: ou seja, **não** é permitido fazer "telefone");
* É permitido ricochetear o botão nas bordas da mesa como recurso de jogo para movimentar o jogador, alcançar a bola e/ou bater à gol (**PS**: ou seja, **é permitido** fazer "tabela");
* **Artigo 3.1 - Arrumação dos Jogadores**:
  + Quando em momento de arrumação dos jogadores em quadra, nenhum atacante poderá ser posicionado dentro da área adversária (no ataque).
  + A prioridade de arrumação é sempre dos cinco botões da equipe à efetuar a saída ou reposição de bola levando-se em conta *toda* a quadra. Em seguida, a equipe à defender-se posiciona seus jogadores respeitando a distância mínima regulamentar de 7cm (exceto se for no ponto perpendicular *entre* dois botões adversários), incluindo o goleiro e os botões de ambas equipes.
* **Artigo 3.2 - Substituições**:
  + Poderão ser feitas infinitas substituições de jogadores de linha em partidas de futsal;
  + As substituições de botões só podem ser feitas em momentos de arrumação dos jogadores em quadra, ou seja, em tiros-de-meta decorrente de finalização à gol e nas saídas de jogo;
  + O goleiro-linha *pin* poderá entrar em quadra no lugar do goleiro convencional sempre que for executar cobrança de tiro-de-meta ou nas saídas de jogo.

**IV - Goleiro**

* É permitido ao goleiro, quando este for detentor da posse-de-bola, rolar a mesma por debaixo de si como recurso de movimentação;
* NÃO é permitido se mover (ajeitar) o goleiro ao recuar a bola para o mesmo;
* A cobrança de tiro-de-meta e de faltas de ataque dentro da área poderá ser efetuada de qualquer ponto da mesma, sendo de incumbência obrigatória do goleiro;
* Nas saídas-de-bola os goleiros de ambas as equipes devem ser posicionados dentro de suas respectivas áreas.
* **Artigo 4.1 - Goleiro-linha**:   
  Sempre que o goleiro estiver com a posse-de-bola, poderá ser posicionado em qualquer ponto da metade defensiva (exceto o circulo-central) após efetuar a reposição (obedecendo sempre a distância regulamentar aos demais botões), e em tal posição permanecer até o time adversário bater à gol e/ou a bola ficar em sua posse dentro da área.
  + Se qualquer jogador da equipe em posse da bola quiser tabelar com o seu goleiro, este poderá ser reposicionado em *sua* área para tal, sempre obedecendo a distância regulamentar aos demais botões, inclusive os companheiros (exceto dentro da *pequena*-área);
  + Em qualquer momento em que o goleiro esteja atrapalhando a jogada de seu time ou técnico, ele poderá ser reposicionado de volta à sua área.
* **Artigo 4.2 - Goleiro-Linha *Pin***:
  + Se a equipe possuir um goleiro-linha em formato de botão *pin*, este poderá atuar como um botão convencional sempre que entrar em quadra;
  + A troca dos goleiros convencional e *pin* podem ser feitas em qualquer cobrança de tiro-de-meta ou saída de meio-campo em favor de sua equipe;
  + O goleiro-linha *pin* **não** poderá ser posto em quadra nas saídas de jogo do 1º e 2º tempo, *idem* para as saídas do 1º e 2º tempo da prorrogação, caso esta seja requerida.
  + Quando o goleiro-linha *pin* estiver em quadra e o adversário pedir para finalizar ao gol, o goleiro convencional entra em quadra **junto** do goleiro-linha apenas para tentar defender a finalização do adversário, sendo imediatamente retirado da quadra após a batida ao gol;
  + Quando o goleiro-linha *pin* estiver em quadra e a equipe adversária, por acaso, ganhar a posse-de-bola **na defesa** em decorrência de rebote da trave, ela terá 1 (um) toque para finalizar ao gol sem que o goleiro original possa voltar à quadra.
  + Se o goleiro-linha *pin* avançar ao ataque e a equipe adversária recuperar a posse-de-bola, ela terá 1 (um) toque para colocar a bola no ataque e, uma vez no ataque, mais 1 (um) toque para finalizar ao gol sem que o goleiro convencional possa voltar à quadra. Se, na mesma condição, a equipe adversária recuperar a bola já na metade de ataque, terá 1 (um) toque para finalizar ao gol sem que o goleiro convencional possa voltar à quadra.

**V - Faltas**

* A cobrança de qualquer falta direta deve ser efetuada, peremptoriamente, pelo jogador que sofreu a falta, à exceção de faltas cometidas sobre o goleiro convencional quando ele estiver fora da área.
* **Artigo 5.1 - Contagem de faltas**:   
  Na terceira (3ª) falta coletiva de uma equipe, e em todas subseqüentes, será aplicada a punição de tiro-livre direto da linha da meia-lua ou linha de tiro-livre, sendo obrigatório ao goleiro se posicionar tocando a linha-de-gol por toda sua extensão traseira:
  + A penalidade ocorrida após a terceira falta poderá ser cobrada ainda que esgotado o tempo regulamentar;
  + Serão computadas faltas para fins de contagem de faltas coletivas cada toque de um jogador em botões adversários sem antes tocar na bola (**PS**: ou seja, por exemplo: se um jogador fizer "falta dupla" - tocar em dois botões adversários antes de tocar na bola -, serão computadas duas faltas);
  + A contagem de faltas **não** zera nos intervalos de meio tempo *e* da prorrogação, caso esta seja requerida.

**Adendos**

* **Adendo 1 - Quadra de Futsal**

As instruções à seguir são válidas para jogos disputados em [quadras de Futsal de Mesa](file:///D:\portal%20da%20fifme\applets\galerias\museu\img\mesa_futsal.jpg), ou seja, àquelas que além das dimensões supracitadas para a prática de futsal de mesa, possuem o desenho original das linhas de uma quadra de futsal:

* Dentro da área do goleiro, uma linha paralela distada de 54mm da linha de fundo (que deve ser traçada na quadra) e perpendicular às duas traves, exerce a mesma função da pequena-área dos campos convencionais;
* As cobranças de tiro-livre direto em decorrência de punição à terceira (3ª) ou subseqüentes faltas deverão ser executadas da linha traçada à frente (à 54mm) do limite da área do goleiro, linha conhecida como "marca de tiro-livre". O goleiro deverá se posicionar tocando a linha de sua meta em toda sua extensão horizontal traseira.
* **Adendo 2 - Ginásio Futsal FIFME**

Em todas as competições de futsal que tenham como palco de disputa o [Ginásio Futsal FIFME](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\sessoes\estadio.htm#ff), as seguintes regras deverão ser obedecidas:

* Quando do início ou re-início(s) da partida, a equipe que der a saída só poderá finalizar à gol **após** a bola ultrapassar a linha do *grande* círculo;
* Se, na saída, o bola cruzar a linha do *pequeno* círculo no primeiro (1º) toque, a posse-de-bola será revertida para a equipe adversária.

**Parágrafo 2.1 - Círculo-central Duplo**:

* A demarcação de um círculo interno ao círculo-central da quadra tem função na arrumação dos jogadores no início e re-início(s) da partida:
  + Instrução 1-) Equipe à dar saída: dois (2) jogadores devem se posicionar dentro do grande-círculo, dos quais ao menos um (1) deve estar totalmente dentro do pequeno-círculo (veja *Figura 1*);
  + Instrução 2-) Adversário: deve posicionar dois (2) jogadores entre os dois círculos, e eles devem obedecer a distância regulamentar de 7cm entre si (veja figura 1);
  + À exceção dos jogadores dentro do círculo-central *entre* as duas equipes, os demais botões devem ser posicionados respeitando a distância regulamentar de 7cm.

[](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\img\saida_de_bola.JPG)  
Figura 1

* **Adendo 3 - Futsal Profissional**

As competições tidas como "profissionais" podem ser disputadas por botões de medidas de diâmetro máximas respectivas de 54mm para atacantes e 60mm para zagueiros, incluindo qualquer tipo de modelo (argola, resinado, tampa, cavador, *pin* etc), e seguindo as seguintes regras adicionais:

* Cada equipe titular será formada por quatro (4) jogadores de linha (botões) e um (1) goleiro:
  + O goleiro deverá ser "grande" (goleirão), de medidas: 80x35x15mm (modelo *paulista*);
    - Em disputas de *ida e volta*, poderá se adotar a fórmula na qual a equipe visitante joga com o "goleirinho" (modelo *carioca*);
  + A equipe só poderá atuar com no máximo dois (2) zagueiros em quadra simultaneamente;
  + O número de substituições de jogadores durante as partidas é infinito;
  + A distância regulamentar a ser obedecida pelos jogadores para fins de arrumação e posicionamento em quadra será de 8cm.

# Regras de Beach Soccer de Mesa - FIFME

As regras para as competições de Beach Soccer de Mesa da FIFME são iguais as [Regras Oficiais de Futebol de Mesa FIFME](file:///D:\portal%20da%20fifme\fifme\federacao\arbitragem\regras\FIFME_regras.htm), a Regra Paulista FPFM com as modificações previstas no *adendo* FIFME 12x3 Toque Rebound, com as exceções e instruções listadas abaixo:

* **Do Jogo**:
  + As dimensões do campo são inferiores as medidas oficiais - equivalentes a uma mesa média - porém, maiores que as do Futsal, o campo é, obrigatoriamente, composto de tecido liso (pano/feltro);
  + Sete (7) jogadores e um (1) goleiro compõem a equipe de Beach Soccer. O goleiro deverá ser grande (goleirão), padrão de medida oficial paulista (8x3,5cm);
  + A duração do jogo será de três tempos de cinco (5) minutos cada, a prorrogação, se necessária, será de um (1) tempo extra de cinco (5) minutos;
  + **Não há empate**, todas as partidas que terminarem empatadas no tempo regulamentar (os três primeiros períodos de 5 min.) terão uma prorrogação de 5 minutos, persistindo o empate, disputa de penalidades máximas;
  + É obrigatória a utilização de bola redonda de feltro ou lã.
* **Movimentação dos Jogadores**:
  + Após tocar na bola, o botão acionado poderá tocar em qualquer outro botão sem que haja penalidade. É permitido ao botão acionado tocar em qualquer botão companheiro antes de tocar a bola, mas não poderá empurrar o companheiro à bola, neste caso, acarretando em reversão da posse-de-bola (**PS**: ou seja, **não** é permitido fazer "telefone");
  + É permitido ricochetear o botão nas bordas do campo/mesa como recurso de jogo para movimentar o jogador, alcançar a bola e/ou bater à gol (**PS**: ou seja, **vale** fazer "tabela").
* **Saída-de-bola**:
  + Nas saídas do meio-campo, somente dois jogadores devem ser posicionados dentro do grande círculo;
  + Dois jogadores de cada equipe devem ser obrigatoriamente posicionados atrás da linha demarcatória intermediária;
  + O goleiro deve ser obrigatoriamente posicionado dentro de sua respectiva grande-área;
  + Somente será permitida finalização à gol após a bola sair do círculo central. Se a bola sair do círculo central no primeiro movimento acarretará em reversão da posse-de-bola.
* **Goleiro-Linha**:
  + O goleiro pode se posicionar até o limite da linha demarcatória intermediária após repor a bola em jogo e/ou toda vez que estiver em sua posse.
* **Zagueiro na Linha-de-Gol**:
  + Dois zagueiros podem ser posicionados na linha de gol ao lado do goleiro para defender a meta sem a necessidade de obedecer a distância mínima entre jogadores regulamentada;
  + Quanto se for posicionar o goleiro em momentos de chute a gol, caso os zagueiros já estejam posicionados na linha de gol (dentro da pequena área), eles podem ser ajeitados na meta junto com o goleiro;
    - Os zagueiros só podem ser ajeitados juntamente com o goleiro se já estiverem posicionados dentro da pequena-área **antes** de o time adversário pedir para chutar à gol.
* **Formação de Barreira**:
  + Em faltas diretas no campo de ataque, qualquer botão adversário que estiver a menos de 8cm (4 dedos) do local da cobrança (incluindo o autor da falta se for o caso), deve ser movimento para a distância regulamentar (8cm) em relação ao local da cobrança, sendo permitido que:
    - Junto dos demais companheiros de sua equipe em mesma situação, formar uma **barreira** em frente bola, na qual:
      * **Não** é necessário ficar na distância regulamentar em relação aos seus companheiros;
      * Pode se mover os botões adversários que estiverem atrapalhando a formação da barreira.
* **Terceiro Tempo**:
  + A equipe que terminar em vantagem no placar o primeiro tempo de jogo ou, em caso de empate, o segundo, iniciará a partida no terceiro tempo. Caso haja empate nos dois tempos iniciais, se sorteará a equipe a reiniciar o jogo na terceira etapa. Caso seja necessário se realizar prorrogação (4º tempo), iniciará o tempo-extra a equipe que **não** deu a saída na terceira etapa;
  + O desempate em penalidades máximas, caso requerido, será composto de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe na série inicial, seguida de série única alternada até que haja o desempate;
    - As cobranças de pênaltis serão contabilizadas ao placar e a artilharia da partida e ao campeonato/torneio a qual está inserida.

**Regulamento da Arbitragem  
Regras para utilização de árbitros-botões e/ou figuras miniaturizadas em campo**

**Atuação**: A área de atuação do árbitro é próxima do meio-campo. Uma vez posicionado em campo nas saídas de cada etapa do jogo, só poderá ser reposicionado por meio de totós (para figuras) ou toques (para botões), levando-se em conta os detalhes listados abaixo:

**Movimentação**: Caso o árbitro fique no caminho da bola, o técnico poderá movê-lo com um único totó/toque (empurrar com a ponta do dedo):

* Se, ao mover o árbitro, ele esbarrar em um jogador adversário, será falta-direta; se esbarrar em um jogador companheiro, ambos devem voltar a posição original (BACK) e o técnico perde a chance de mover o árbitro;
* Mover o árbitro inutilmente é infração punível com falta indireta e cartão amarelo ao técnico infrator;
* **Não** é permitido que a bola toque o árbitro no lance imediatamente seguinte à sua movimentação, exceto em rebote da trave e/ou goleiro, fato punível com **reversão** da posse-de-bola;
* Se, ao mover o árbitro, ele parar fora do campo ou cair, então deve voltar à posição original (BACK) e o técnico perde a chance de movê-lo;
* Se, em qualquer dividida, o árbitro for ejetado da mesa, será aplicado cartão vermelho àquele jogador que causar a situação.

**Neutralidade**: O árbitro é neutro para fins de contato com a bola ou qualquer jogador (após este tocar a bola):

* **Não** é permitido à qualquer botão ricochetear com árbitro ou lançá-lo à bola, fato punido com falta indireta; se lançá-lo sobre jogador adversário, será falta direta.

**Penalidade Máxima**: Na cobrança de penalidade máxima o árbitro deve ser movido para dentro da grande-área.