



IND. E COM. DE ART. ESPORTIVOS CRAK'S LTDA.
FUTEBOL DE MESA
REGRAS OFICIAIS APROVADAS PELA
FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL DE MESA

1-CAMPO DE JOGO

Chama-se mesa e campo a superfície onde se pratica o Futebol de Mesa. Suas medidas são 2,10 por 1,20 m (máxima) e 1,90 por 1,10 m (mínima).

As dimensões do campo são: comprimento de 2,00 m a 1,80 m e largura de 1,15 m a 1,00 m.

O campo de jogo é marcado por linhas visíveis de largura não superior a 5 mm. O centro de campo tem a linha que o divide em 2 partes iguais.

Os gols ou metas medem 125 mm de largura por 50 mm de altura, pela parte de dentro, devendo ser fixados ao campo.

A grande área mede 540 mm por 285 mm e a área do goleiro mede 300 mm por 110 mm.

Em cada área há um ponto bem visível que está situado sobre uma linha imaginária perpendicular ao meio da linha de fundo a uma distância de 195 mm da mesma. Estas são as marcas de penalidade máxima. Tomando como centro estas marcas são traçados arcos de círculo com 160 mm de raio fora das áreas de pênalti.

Estas são as meia-luas.

No centro do campo é assinalado um círculo com 160 mm de raio e em cada um dos 4 cantos do campo é traçado um arco de círculo de 30 mm de raio de onde são cobrados os escanteios. Há um espaço de 100 mm entre a linha lateral e o alambrado e na linha de fundo.

2-A BOLA

A bola é esférica e sua confecção é de feltro. Seu raio é de 5 mm (10 mm de diâmetro) e seu peso é de 3 a 3,5grs.

3-OS JOGADORES

Cada partida é disputada por 2 equipes composta de 11 jogadores, um dos quais é o goleiro.

Os jogadores são discos semelhantes a botões e devem ter um diâmetro máximo de 53 mm e uma altura máxima de 7 mm. Dimensão mínima 35 mm de diâmetro.

É obrigatório que todos os jogadores sejam numerados e que tenham o distintivo do clube que defendem.

As batedeiras são discos de fina espessura que servem para acionar os jogadores.

4-O GOLEIRO

Sendo o goleiro uma peça fixa o goleiro não pode ser acionado e sim colocado.

O goleiro só pode ser colocado pelo seu técnico quando este estiver de posse de bola ou for defender chutes a gol dado pelo adversário. Medidas do goleiro 80 x 35 x 15 mm.

5-O JUIZ

É indicado um juiz para dirigir a partida e é a autoridade máxima e suas decisões não podem ser discutidas pelos disputantes. Não é permitido ao juiz e nem aos técnicos fumarem durante as partidas. Aos técnicos é vedado o uso de relógio durante as partidas.

6-DISCIPLINA

Chama-se técnico a pessoa encarregada de conduzir os jogadores. Ele só deve se dirigir ao juiz quando necessário e em atitude de respeito.

7-DURAÇÃO DAS PARTIDAS

A duração das partidas compreende 2 períodos iguais de 10 minutos. O juiz prorrogará a partida por tempo perdido por qualquer motivo (mínimo de 30 segundos). No caso de pênalti, este deverá ser batido mesmo que tenha expirado o tempo regulamentar.

8-ÍNICIO DA PARTIDA

O início da partida é decidido por sorteio.

No início da partida os jogadores atacantes deverão estar em suas respectivas posições. Os demais em qualquer lugar a partir de 24 cm (3 goleiros) da linha do meio de campo. (veja esquema).

O técnico que vai dar a saída deve manter o centro avante e mais 2 jogadores dentro do grande círculo antes da linha divisória do campo sem tocar qualquer linha. A bola é movimentada pelo centro avante para o jogador ao lado. Na saída a bola não poderá sair do grande círculo (no 1.º toque) sob pena de perda de lance. Só há possibilidade de chute a gol, quando a bola sair totalmente do grande círculo e se encontrar no campo adversário. Não há repetição de saída. Depois de consignado um gol a partida é recomeçada de acordo com o exposto acima.

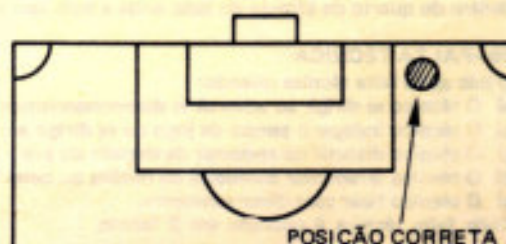
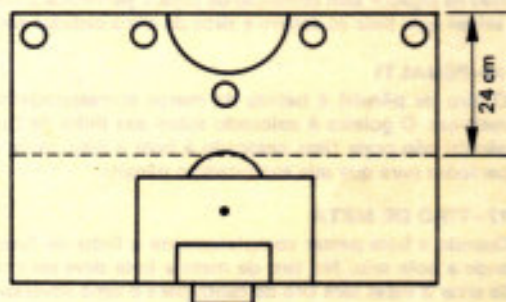
9-REGULAMENTAÇÃO DO JOGO

Cada jogador tem direito a 3 toques na bola. Não há cancelamento de toques sob qualquer hipótese.

O chute a gol é permitido quando a bola ultrapassar a linha divisória do campo, precedido, do aviso ao adversário, o qual colocará o goleiro e autorizará o chute a gol, dentro do prazo de 5 segundos.

No momento do chute ao gol não é permitido ao jogador adversário dentro da área do goleiro. O mesmo é retirado para o encontro da linha de fundo com a linha da grande área (veja esquema), com a condição de intervir no jogo novamente.

Limite máximo coletivo de toques até o chute a gol, 12 toques. Se houver rebote o ataque tem mais 4. . .



Toda vez que o técnico avisar que vai chutar ao gol e não o fizer é falta com cobrança indireta. Se num chute a gol a bola não passar pela área do goleiro, a posse de bola será do adversário, independente de ter tocado ou não qualquer jogador. Em todo rebote de chute a gol a favor do ataque, terá mais 4 toques e assim sucessivamente.

Toda bola que parar dentro da área do goleiro, pertence a defesa, com tiro de meta.

As faltas indiretas são cobradas com 2 lances. Nas saídas, tiros de meta, laterais e tiros de canto o jogador não pode tocar na bola pela 2.^a vez. Se tal ocorrer é falta com a cobrança indireta. Se ao defender a bola o goleiro é colocado fora de sua área, mesmo parcialmente é pênalti. Se no entanto a bola entrar o gol é válido.

Quando a bola ficar prensada entre 2 jogadores adversários o juiz deve dar bola ao chão (largar a bola de uma altura de 80 mm entre 2 jogadores separados pela distância de 80 mm). A bola pertence ao jogador que estiver mais próximo de onde a bola caiu e só este deverá jogar.

O jogador que sair do campo em consequência da jogada pode intervir novamente ficando no lugar onde saiu ou a uma distância de 5 mm do alambrado em caso de ter voltado ao campo de jogo.

Em qualquer reposição de bola parada o jogador adversário mais próximo deverá estar a pelo menos 16 cms. de distância da bola. Só se recomeça, contagem de toques após o adversário ter acertado a bola. Se a bola não for chutada a gol até o 12.^o toque, será tiro livre indireto.

Não há impedimento.

Se o jogador for acionado mais de 3 vezes seguidas será falta com cobrança em 2 lances. Se o jogador acionado deslocar um ou mais jogadores adversários, mesmo tendo antes tocado na bola, terá somente mais 3 toques para o chute a gol.

10—GOLS

É válido o gol quando a bola entrar inteiramente na meta ou seu ponto de apoio estiver dentro da meta.

O gol contra é válido quando o técnico atrasar a bola de qualquer parte do campo e esta penetrar na meta.

Quando do chute ao gol adversário com violência e esta voltar, e entrar em seu próprio gol o gol É VÁLIDO.

Caso esgote o tempo regulamentar e o atacante já tenha avisado o adversário do seu chute ao gol, o lance deverá ser consumado (já em prorrogação automática).

11—INFRAÇÕES

É considerado falta quando ocorrerem as seguintes infrações:

- A bola tocar na mão ou no braço do técnico
- O jogador tocar no adversário sem antes tocar na bola.
- A bateadeira tocar na bola.

Estas infrações são cobradas com TIRO LIVRE DIRETO uma vez cometidas em seu próprio campo e indireto se forem no campo adversário.

Quando o jogador fizer tabela com seu companheiro para alcançar a bola será reversão se o jogador acionado foi quem bateu na bola. Se for o outro será falta com cobrança indireta. Caso o botão adversário esteja fora do campo e por qualquer motivo o técnico tocá-lo com um de seus jogadores será considerado falta a qual será cobrada em duplo lance da linha lateral (ou de fundo).

12—BOLA EM JOGO E FORA DE JOGO

A bola está fora de jogo quando passa inteiramente as linhas laterais ou de fundo, ou quando tiver ocorrido qualquer infração apontada pelo árbitro. Se tocar no árbitro, a bola está em jogo.

13—ARREMESSO LATERAL

Quando a bola ultrapassar completamente as linhas laterais, é arremessada para dentro do campo do lugar onde saiu, por um jogador oponente. A bola e o jogador devem ser colocados aquém da linha demarcatória do campo. O lateral cobrado irregularmente será revertido.

14—TIRO LIVRE

O tiro livre pode ser direto ou indireto. Direto quando pode resultar em gol e indireto quando o jogador deve passar a bola ao seu companheiro.

15—CONDIÇÃO DE JOGO

Não há jogador sem condição de jogo. É permitida a deslocação e marcação de qualquer jogador somente quando ocorrer: saídas com bola ao centro e tiros de meta cedidos em chutes a gol.

16—PÊNALTI

O tiro de pênalti é batido da marca correspondente. Todos os jogadores devem ficar fora da área de pênalti e da meia-lua. O goleiro é colocado sobre sua linha de fundo, sob o travessão, em linha vertical. O encarregado de bater o pênalti não pode ficar colocado à bola e nem tocar na bola pela segunda vez. A partida é prorrogada em qualquer dos períodos para que seja executado o pênalti.

17—TIRO DE META

Quando a bola passar completamente a linha de fundo chutada pelo quadro oponente, é batido o tiro de meta do lado onde a bola saiu. No tiro de meta a bola deve ser chutada para fora da área de pênalti, caso contrário o tiro é repetido. Se errar 3 vezes será tiro de canto para o time adversário.

18—TIRO DE CANTO

Quando a bola é tocada para a linha de fundo do quadro se defender, é escanteio. O escanteio é cobrado com a bola dentro do quarto de círculo do lado onde a bola saiu e o jogador encarregado fora de campo junto as linhas.

19—FALTA TÉCNICA

O juiz apita falta técnica quando:

- O técnico se dirigir ao adversário desnecessariamente ou fizer comentários desairosos das jogadas
- O técnico indagar o tempo de jogo ou se dirigir aos espectadores.
- O técnico discutir ou reclamar da decisão do juiz
- O técnico arremessar bateadeira ou botões ou bater na mesa prejudicando o andamento da partida.
- O técnico fizer cara descoradamente.

Toda falta técnica é cobrada em 2 lances.

