

REGRA FUTEBOL DE MESA (BOTÃO)

A regra básica é feita de “Um toque para cada jogador”

1. Saída de jogo, dois toques, devendo a bolinha sair do círculo central após o segundo toque.
2. Ao iniciar o jogo cada jogador coloca o seu time da maneira que quiser em seu campo, e daí em diante só poderá modificar novamente as posições quando for feito um reinício de jogo através de gol ou através do término de um tempo do jogo, quando houver dois tempos.
3. Nos tiros de meta, só é permitido movimentar o jogador que irá bater o “ tiro de meta”.
4. O tiro de meta de saída de bola pela linha de fundo poderá ser batido em qualquer lugar da grande área. Incluí-se neste caso a bola que entrou na goleira, sem ter sido gol. O tiro de meta obtido através de “atrasada”, ou defesas do goleiro, deverá ser batido de qualquer lugar dentro da pequena área.
5. Lateral ou escanteio será cobrado com dois toques , seja cavado ou cedido. Se ao bater o lateral a bolinha, no primeiro toque, parar no campo adversário, pode pedir “ao gol”. Caso contrário - ficar no próprio campo - o segundo toque é normal sem direito a chute a gol.

Observação. Caso o lateral cedido provenha do “rolar” da bolinha, também será feito com dois toques.

Obs. O botão que bater o tiro de meta, lateral, escanteio ou falta, terá que esperar o movimento de um companheiro seu para jogar novamente. Na saída de jogo, tiro de Meta ou Lateral é vetado cavar nova bola fora , caso aconteça o lance será repetido por uma vez , em caso de novo erro será marcada Falta Técnica para lo adversário com um toque só , sem poder o mesmo chutar a gol.

6. O chute a gol deverá ser precedido do pedido de “ao gol”, pelo jogador que esta atacando.
7. Em qualquer caso que, ao jogar, a bola vir contra o seu gol, será considerado gol contra. Isto obriga as goleiras sempre estarem posicionadas.
8. A bolinha sairá fora do campo, entrará no gol ou passará do meio de campo quando ultrapassar em “sua totalidade” a linha em discussão. No caso da pequena área basta estar tocando nesta linha para ser considerado tiro de meta.
9. O botão quando sair de campo terá que esperar que outro botão de seu time se movimente para poder jogar.
10. O botão “quando fora”, após a movimentação de um outro companheiro, poderá voltar a jogar em qualquer lugar dentro do limite onde saiu. Ex. se saiu da lateral do campo de defesa do jogador “A”, poderá retornar pela lateral, entre a linha de fundo (defesa), e o meio de campo: se for no ataque, poderá retornar, pela lateral do campo até a linha de fundo (ataque): saindo pela linha de fundo retorna na linha de fundo entre o escanteio e a primeira trave do lado em que saiu. Esta possibilidade perdura até a próxima saída de bola, quando os botões devem

retornar a campo no ponto em que saíram. Se o jogador sair no mesmo lance da saída de bola, deverá retornar apenas na próxima saída.

11. Se a bolinha tocar na ficha ou no corpo do jogador (estando um ou outro “dentro” do campo), ou se ficar um pouco sobre o botão será considerado toque. Se no campo de defesa, serão dois toques com direito a jogar ao gol no segundo toque, se no campo de ataque, tiro direto ao gol.
12. Não é permitido fazer casinha (três botões do mesmo time, em volta da bolinha sem dar condição de entrada de um adversário). Quando ocorrer, o promotor desta casinha poderá dar no máximo um toque após formar a casinha, depois deste toque, caso o mesmo não desfaça a casinha (que não poderá ser feita novamente) terá que retirar um de seus três botões para a lateral mais próxima, sendo este movimento considerado uma jogada. Obs.: O promotor da casinha escolhe qual jogador retirar.
13. Quando terminar o tempo, tanto de meio tempo, como final de jogo, o jogo continuará até a bola sair de campo.
14. as partidas terminadas em empate terão decisão em penaltis , tendo o vencedor um gol a mais do que os feitos na partida normal. Exemplo- tempo normal 1 x 1, após a decisão em penaltis, o vencedor constará como tendo marcado dois gols na partida e a mesma valerá 1 ponto.
15. NOTA: Para fins de valoração de pontos serão observados os seguintes critérios:
 - O empate dará um ponto para o vencedor;
 - o perdedor dos penaltis contará 0 pontos na partida;
 - o vencedor no tempo normal da partida ganhará 3 pontos ;-
 - o saldo no caso de vitória nos penaltis acrescenta um gol ao score normal da partida.

No caso de Critérios de Classificação deverão observados os seguintes itens:

1. Equipe com maior número de pontos;
2. Equipe com maior número de vitórias;
3. Equipe com maior saldo de gols;
4. Equipe com maior número de gols feitos;
5. Em caso de permanecerem dois times empatados nos critérios anteriores, o confronto direto define o classificado;
6. Em caso de todos os critérios acima, dois times continuarem empatados, será disputada uma partida de 5 minutos. Sse permanecer o empate serão realizadas cobranças de 3 penaltis alternadas , persistindo o empate as cobranças serão de 1 penalti intercaladas até surgir um vencedor.