

1ª COPA DO MUNDO DE FUTEBOL DE BOTÃO com dadinho e vidrilhas

Brasília, 30 de maio de 2010
das 9:30 às 15:00 horas
www.bolaquadrada.com/copa2010



Resumo das regras

- Duração:** 2 tempos de 7 minutos, com 1 minuto de intervalo.
- Dentro do campo das áreas e do grande círculo:** Se a bola ou um botão ao menos tocar as linhas divisórias das referidas áreas, mesmo que pelo lado de fora, será considerado como estando dentro delas.
- No campo de ataque:** A bola deverá passar inteiramente a linha central para que seja considerada no campo de ataque. O botão poderá estar ao menos tocando a linha central, mesmo que pelo campo de defesa.
- Arrumação:** 5 botões em linha reta tangenciando por trás a linha imaginária que fica a 8cm da grande área. 2 botões colados às laterais (um de cada lado) e a 3,5cm da linha central. 3 botões junto ao grande círculo, tocando sua linha por fora; goleiro dentro da pequena área. Nenhum botão a menos de 8cm de outro do mesmo time.
- Saída no centro:** 2 jogadores no grande círculo, totalmente no campo de defesa. A bola tem que ser lançada para o campo de ataque no primeiro toque, mas não pode sair do grande círculo. Não pode chutar ao gol enquanto a bola não sair do grande círculo.
- Lances:** Cada movimentação do goleiro (com toque na bola) ou palhetada é considerada lance. Em cada jogada, a equipe terá direito a 9 lances coletivos e 3 consecutivos por jogador (botão ou goleiro). É contado lance mesmo que o botão não acerte a bola (furada). Depois do 9º lance de uma equipe, a posse de bola passa à equipe adversária. Se estiver em jogo, é marcada falta técnica. Se estiver fora de campo, a cobrança será da equipe adversária.
- Toque na bola:** Só é considerado toque na bola quando ela se mover um mínimo perceptível. Ou seja, se um botão for acionado e chegar a colar na bola, sem movê-la, o lance será

considerado uma furada.

Jogada: Se furar, a outra equipe pode executar um lance. Os lances coletivos e individuais de uma equipe só são zerados quando a outra equipe tocar efetivamente na bola, depois de um gol ou depois da marcação de uma infração.

Chute ao gol: A bola tem que estar no campo de ataque e fora da pequena área. É preciso avisar que vai chutar e esperar o adversário dizer que o goleiro está colocado. Se pedir para chutar ao gol e não chutar ou a bola não entrar no gol, não sair pela linha de fundo, não tocar no goleiro ou na trave ou não sair pela lateral claramente desviada por outro jogador, será assinalada falta técnica.

Movimentação do goleiro: O goleiro só poderá ser posicionado ou tocar a bola dentro da pequena área. Só poderá ser movido na arrumação dos times, quando for pedido chute ao gol que defende, ou quando for realizar lance, com a bola dentro da pequena área.

Movimentação de botões com a mão: Os botões só poderão ser movidos com a mão na arrumação de início no centro de campo, a arrumação para tiro de meta e para cobrar (apenas 1) uma reposição de bola em jogo, seguindo as regras para cada caso.

Reposição da bola em jogo: Para todo tipo de reposição de bola em jogo, valem as seguintes regras, salvo se especificado o contrário:

- a. toda reposição de bola em jogo, incluindo o tiro de meta, deverá ser executada por um botão, nunca com o goleiro ou com a palheta;
- b. o botão que realizará a cobrança poderá ser qualquer botão da equipe, que poderá ser posicionado junto à bola, desde que seu limite individual de toques (3) não tenha sido atingido;
- c. o botão que executou a reposição somente poderá ser acionado novamente depois de outro lance em que jogador da mesma equipe ou da equipe adversária toque a bola;
- d. os jogadores que estiverem atrapalhando a cobrança poderão ser afastados, a critério do técnico beneficiado, sendo recolocados nas posições originais após a cobrança.

Em qualquer reposição, caso o botão que fará a cobrança fure (não acerte) a bola, a jogada será revertida para a

equipe adversária, sendo assinalada uma falta técnica.

Arremesso lateral: Cobrado por um botão e não zera a contagem de toques se for cavado, ou seja, a equipe que executou o lance que resultou no lateral é a mesma que vai cobrar.

Tiro de meta: Cobrado por um botão dentro da pequena área, do lado por onde a bola saiu. Não zera a contagem de toques se for cavado, ou seja, a equipe que executou o lance que resultou no lateral é a mesma que vai cobrar.

Em tiros de meta resultantes de chute ao gol a serem cobrados pela equipe que sofreu o chute, a equipe que realizou o chute poderá reposicionar até 3 de seus botões para recompor a defesa. Só poderão ser movidos botões do ataque para a defesa ou dentro da própria defesa. Nenhum botão reposicionado poderá ficar a menos de 8cm de qualquer outro botão.

Escanteio: Cobrado por um botão do lado por onde a bola saiu. Não zera a contagem de toques se for cavado, ou seja, a equipe que executou o lance que resultou no lateral é a mesma que vai cobrar.

Falta: São punidos com falta os seguintes lances:

- a. um jogador (botão ou goleiro) de uma equipe deslocar um jogador da equipe adversária antes que a bola seja tocada;
- b. a bola, em jogo e dentro de campo, tocar no corpo, roupa, palheta ou qualquer outro objeto portado por um técnico.

A falta será cobrada com tiro livre indireto, se for cometida no campo de defesa; com tiro livre direto, se fore cometida no campo de ataque; e com pênalti, se for cometida dentro da grande área da equipe que cometeu a falta.

Falta técnica: Serão punidos com falta técnica os seguintes lances:

- a. o goleiro tocar a bola fora da pequena área;
- b. um jogador (botão ou goleiro) realizar toque (tocando ou não a bola) mais de 3 vezes consecutivas;
- c. depois do 9º toque de uma equipe, a bola estiver em campo;
- d. ao pedir "ao gol", não se configurar o chute;

- e. realizar qualquer cobrança de bola parada com o goleiro;
- f. errar uma reposição de bola em jogo;
- g. antes de tocar a bola, o botão que foi acionado tocar na lateral do campo ou na trave (tabela);
- h. o técnico alterar ou impedir a trajetória de um botão com o corpo ou com a palheta em qualquer lance;
- i. um botão parar em cima do dadinho, contra o responsável pelo evento, independentemente da equipe à qual pertença o botão;
- j. após uma cobrança de bola parada ou após o 3º toque individual a bola parar em cima do botão que executou o lance;
- k. após passar a vez de jogar ao adversário a bola estiver sobre um botão de sua equipe;

A falta técnica será cobrada sempre com tiro livre indireto no local onde parar a bola.



Associação de Futebol de Mesa Bola Quadrada
www.bolaquadrada.com