



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

REGULAMENTO PARA PARTICIPAÇÃO DO CAMPEONATO

1. Preencha uma ficha de cadastros com todos os dados solicitados e entregue-a no Pier 1327 Bar juntamente com o valor referente à inscrição no campeonato: R\$ 10,00 (dez reais). Há também a possibilidade de inscrever-se pelo site futeboldebotao.pier1327.com.br.
2. O valor de inscrição não inclui equipe de botões ou consumo no estabelecimento. Caso queira adquirir uma ou mais equipes de botões para participação no campeonato, adquira pela loja virtual do site ou entre em contato com a equipe organizadora. Qualquer consumo no bar deverá ser pago ao final do evento pelos participantes.
3. Fique atento aos e-mails enviados pela equipe organizadora do campeonato para que não haja erros ou atrasos na confecção de seus botões
4. Atrasos ou ausência no evento não darão ao participante direito a qualquer tipo de reembolso ou ressarcimento
5. Os horários das partidas de cada participante serão divulgados até 48h antes do início do campeonato
6. Todas as partidas serão realizadas seguindo as regras de jogo listadas no ANEXO I – Regras Oficiais da Modalidade Bolinha 12 Toques
7. Cada participante terá garantido o mínimo de 3 partidas, podendo participar de até 6 partidas, dependendo de sua evolução nas fases do campeonato conforme regras listadas a seguir.
8. Cada participante poderá se inscrever com até 4 equipes, devendo somar R\$10,00 para cada equipe inscrita. Neste caso ele deverá jogar com 1 equipe em cada rodada. Independente de quantas equipes o participante classifique para as fases finais, ele somente jogará com uma delas, a sua escolha, as quartas de finais e fases seguintes. As demais equipes por ele classificadas serão sorteadas entre os próximos participantes melhor classificados.



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

REGULAMENTO DE CLASSIFICAÇÃO DO CAMPEONATO

- Os 16 times participantes serão distribuídos em 4 grupos de 4 times cada, conforme sorteio a ser realizado no dia 08/03/2014 às 14h30 – o GRUPO A será formado pelos 3 primeiros inscritos.
- Todos os times do grupo se enfrentarão em turno único de forma a realizarem 3 jogos cada na fase de grupos. Cada vitória vale 3 pontos para a equipe vencedora, e em caso de empate cada equipe recebe 1 ponto.
- Ao final da fase de grupos as 2 melhores equipes de cada grupo se classificarão para as quartas-de-final, conforme os critérios abaixo:
 1. PONTOS GANHOS
 2. SALDO DE GOLS
 3. GOLS PRÓ

Em caso de empate nos três critérios as equipes empatadas disputarão em cobranças alternadas de shootout a classificação (3 cobranças cada, seguidas de cobranças em morte súbita em caso de empate)
- Os confrontos das quartas-de-final de fases seguintes serão definidos conforme cruzamento pré-definido na tabela em anexo
- Os vencedores das partidas de quartas-de-final se classificarão para as semi-finais. Em caso de empate no tempo normal de jogo, serão disputadas cobranças de shootout nos mesmos moldes da disputa para desempate na fase de grupos
- Os vencedores das semi-finais se enfrentarão na final e os perdedores disputarão o 3º lugar. As partidas seguem as mesmas regras das quartas e semi-finais
- Somente na final, em caso de empate no tempo regulamentar de jogo serão disputadas cobranças de shootout, porém com 5 cobranças para cada equipe
- Qualquer aspecto não definido neste grupo de regras e que venha a ser relevante durante a disputa do campeonato será definido no momento de carência de informação pela comissão organizadora do campeonato.



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

ANEXO I – Regras Oficiais da Modalidade Bolinha 12 Toques

(modalidade utilizada em todos os campeonatos da LFBP1327)

ESPECIFICAÇÕES e DEFINIÇÕES

GOLEIRO: Medida única de 8,0 cm comprimento x 3,5 cm de altura x 1,5 cm de espessura. Peso entre 50/60 grs. Pode ser de qualquer cor ou combinação de cores. Se incolor, deve conter uma faixa unindo arestas opostas de face frontal.

BOTÕES: Diâmetro mínimo de 40mm, máximo de 50mm e altura máxima de 8mm. Deverão ter formato de discos circulares, modelo vidrilha.

BOLA: 1 cm de diâmetro com tolerância máxima de 0,2 mm para maior ou menor. Peso entre 0,1 e 0,2 grs.

TEMPO DE JOGO: 20 minutos em 2 tempos de 10 minutos cada. Eventuais prorrogações: 10 minutos em 2 tempos de 5 minutos cada.

ARBITRO: É a autoridade máxima durante a partida e suas decisões não podem ser contestadas, salvo erros de direito que são aqueles de aplicação errada das regras.

BOTONISTA: É o praticante do futebol de mesa. Deve ser educado e respeitar ao árbitro e adversário!

BOLA: A bola é esférica e confeccionada com feltro. Pode ser de várias cores ou de única cor.

DINÂMICA DE JOGO

GOLEIRO: Este somente poderá ser acionado no caso de aviso de chute ao gol ou uma vez em sua contagem de toques, da grande para a pequena área. Sua base e posicionamento único é sobre a face de medida de 1,5 x 8 cm. Seu espaço de ação vai até as linhas limítrofes da grande área, mas se em um chute a gol seu técnico quiser posicioná-lo, terá obrigatoriamente que ser colocado na pequena área. Se seu técnico optar por permanecer com ele no lugar que estiver para a defesa, poderá fazê-lo desde que não



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

toque nele, mesmo se estiver fora da pequena área. O Goleiro não pode ser colocado total ou parcialmente atrás da linha de gol, ou seja, a linha de gol nunca pode aparecer total ou parcialmente à frente do goleiro.

Toda bola dentro da pequena área só poderá ser movimentada pelo goleiro, mediante 1, 2 ou 3 acionamentos que para efeito do limite coletivo de toques só serão contados como 1 único. Se dado 3 acionamentos com o goleiro e a bola permanecer dentro da pequena área será tiro livre indireto contra a sua equipe com a bola colocada no local onde estacionou.

Se a bola tocar no goleiro por último e ficar fora da pequena área mas dentro da área penal, o goleiro também poderá movimentá-la com 3 acionamentos que serão contados como um único para efeito do limite coletivo. O acionamento do goleiro é feito com a mão e ele poderá tocar a bola com qualquer das faces laterais, frontal ou costas, sendo contudo vedado fazer a bola rolar sob sua base o que determinará tiro livre indireto contra a sua equipe.

Sempre que o goleiro tombar ou ficar total ou parcialmente fora da área penal ou total ou parcialmente dentro da meta (linha de gol à sua frente), deverá ser recolocado na posição mais perto possível da que ocupava imediatamente antes do lance que o deslocou.

Pode-se recuar bola para o goleiro, podendo este ser movimentado uma vez em sua contagem de toques, da grande para a pequena área.

ACIONAMENTO OU TOQUE DOS BOTÕES: Cada equipe, em sua vez de jogar, tem direito a 12 (doze) toques consecutivos com, no máximo 3 (três) toques consecutivos com cada botão.

Toque ou acionamento de um botão é o fato de se colocar a batedeira sobre o mesmo e com pressão fazer o botão deslizar saindo de sob a batedeira. O toque ou acionamento é considerado concluído ou quando o botão se mover ou quando a batedeira tiver tocado a mesa.

Cada botão poderá ser acionado no máximo por 3 vezes consecutivas e nada eliminará seus toques. Nem mesmo o fato da bola bater em outro botão ou goleiro, trave, etc. O botão só terá seus toques reiniciados quando a bola sair de jogo, ou quando a posse da mesma tiver passado para o adversário e este tornar a perder sua posse ou, como mais



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

comumente acontece, um outro botão se sua equipe tiver tocado a bola por acionamento (ou o goleiro, é claro). Se for dado um quarto toque com um botão, será determinado tiro livre indireto contra sua equipe.

Cada técnico tem direito a um limite coletivo de 12 toques até o chute a gol. Assim, se não houver chute a gol até o 12º toque, será tiro livre indireto a favor da equipe adversária. Se ao chutar a gol, a equipe atacante obtiver o rebote, terá somente o saldo de toques que lhe resta para um novo chute a gol e assim sucessivamente. (Exemplo: chute a gol no 5º toque e tomada de rebote. A equipe tem mais 7 toques para novo chute a gol (12-5=7)). Os acionamentos devem ser contados em voz clara e audível. Quem os conta é o próprio técnico que estiver executando os acionamentos. A contagem é obrigatória.

Sempre que ao acionar um botão a bola tocar por último em botão ou goleiro adversário, a posse desta será da equipe do botão ou goleiro no qual a bola tocou por último e que terá direito ao limite coletivo de 12 toques e se vier a errar dará direito ao adversário do limite coletivo de 12 toques.

Se ao movimentar um botão, seu técnico fizer com que o mesmo ou outro botão de sua equipe desloque um ou mais botões adversários, mesmo tendo antes tocado na bola, esse técnico perderá o direito ao limite coletivo de 12 toques para chute a gol, passando a ter apenas mais três. É claro que se o fato ocorreu no 10º ou 11º toque, o técnico terá só mais 2 ou 1 respectivamente e não 3 toques para o chute a gol.

Mesmo nos lances de chute a gol não é permitido o deslocamento de botão ou goleiro adversários sem perda do direito ao limite coletivo de 12 toques, mas, é claro, terá que se acertar a bola antes do botão adversário receber o impacto.

O botão deve deslizar livremente, sendo vedado prendê-lo com dedo. Se um botão acionado encostar na bola mas esta não se mover, terá “furado” a jogada.

O botão acionado nunca poderá tocar em nada antes de tocar a bola. Se vier a tocar em botão companheiro antes de tocar a bola, a posse desta passará para o adversário. Se tocar botão ou goleiro adversário antes de tocar a bola, terá cometido falta. O botão acionado também não poderá tocar a bola e botão adversário simultaneamente sob pena de falta.

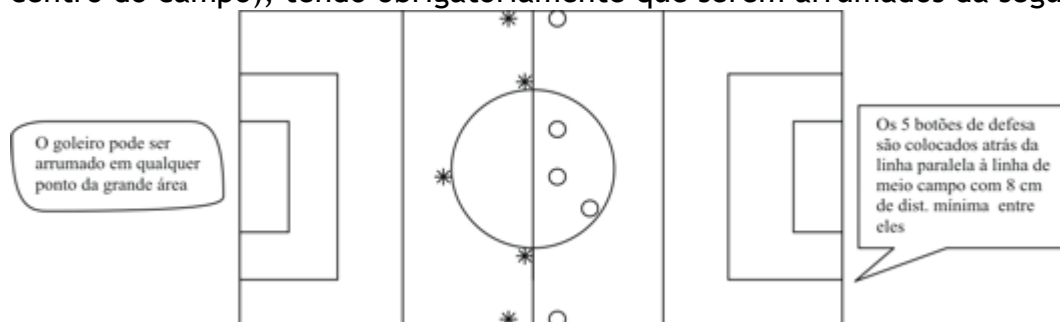
Se a bola parar sob ou sobre um botão, só ele poderá ser acionado e terá os toques que

lhe restarem para livrar a bola e se não o conseguir será punido com tiro livre indireto. Toda bola presa, ou seja, que estacionar tocando dois ou mais botões de equipes diferentes ao mesmo tempo, será de posse da equipe que provocou a situação e somente o botão em questão poderá ser acionado, sendo vedado o acionamento de outro botão que não o em questão. Se esse botão não possuir mais toque de seu saldo ou sua equipe não possuir mais toques de seu limite coletivo ou apenas lhe restar um, será punida com tiro livre indireto.

SAÍDA DE CENTRO DE CAMPO: A saída de centro de campo, com 3 botões de quem vai executá-la na sua metade do grande círculo, deverá ser dada com o botão do meio. No 1º toque a bola não pode sair do círculo central, sob pena de reversão de sua posse (o que fará com que a equipe contrária continue a jogada), e o jogador só pode chutar a gol depois que a bola sair do grande círculo.

Os botões nunca devem ser retirados com a mão dos lugares que ocupam, exceto nos seguintes casos:

a) para posicionamento no início de cada fase ou logo após algum gol (saídas com bola ao centro do campo); tendo obrigatoriamente que serem arrumados da seguinte maneira:



b) para posicionamento a gosto de cada técnico sempre que houver tiro de meta resultante do chute a gol;

c) o botão encarregado de repor a bola em jogo em tiro de meta, escanteio, lateral, faltas diretas e indiretas;

d) o botão que bater no alambrado deve imediatamente ser colocado a 0,5 cm deste local onde bateu, ficando **com** condição de jogo;



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

e) botões companheiros ou adversários que estiverem a menos de 8 cm da bola em cobranças de faltas diretas ou indiretas, tiros de meta que não sejam resultantes de chute a gol, laterais, escanteios, deverão ser arrastados, a 8 cm da bola no sentido bola-botão;

f) botões que ficaram virados deverão imediatamente ser recolocados sobre sua base;

g) botões atacantes que estiverem na pequena área do goleiro quando for anunciado um chute a gol, deverão ser retirados da pequena área do goleiro;

h) botões defensores que estiverem na área de seu goleiro quando for anunciado chute a gol contra sua meta, poderão (não obrigatoriamente) ser retirados;

i) botões que cometem falta direta contra botões ou goleiro adversários deverão ser colocados na pista lateral, fora do campo, próximo à linha central;

j) botões que forem mal posicionados quando de saídas com bola ao centro de campo ou em tiros de meta, no primeiro acontecimento deverá seu técnico ser advertido e na reincidência deverão ser retirados para a pista lateral, fora de campo junto à linha central.

A distância mínima que deve haver entre os botões, sejam companheiros ou adversários é de 8 cm. O mesmo se aplica em relação ao goleiro com os botões companheiros ou adversários. A colocação com espaço inferior deve ser notificada pelo técnico adversário ou pelo árbitro. Na reincidência o botão deverá ser retirado conforme descrito anteriormente. A única exceção para posicionamento com espaço inferior a 8 cm é quando a defesa põe um botão seu entre dois ou mais botões adversários o que terá sempre direito de fazer, não cabendo aí nem correção e nem retirada do botão defensor. Quando de arrumação de botões, o que sempre é feito com os técnicos ocupando o lado direito de seu ataque e simultaneamente, deverá primeiramente serem arrumados os ataques e depois as defesas. Iniciada a arrumação da defesa, o técnico não mais poderá posicionar botões no ataque como tão pouco tirar botões já posicionados no ataque para



REGULAMENTO DO CAMPEONATO

Regras para participação do III Aberto de Futebol de Botão PIER 1327 e regras dos jogos

colocar na defesa. A arrumação deve ser feita simultaneamente pelos dois técnicos em 10 segundos.

O **chute a gol** só é permitido estando a bola no campo de ataque. Bola na defesa ou na linha central não dão direito a chute a gol e se ocorrer o fato no último toque da equipe, esta terá direito a dar o último acionamento, devendo o técnico adversário repor a bola em jogo com tiro livre indireto cobrável no local onde a bola parou.

Só valerá chute a gol anunciado antes do soar do alarme do final de cada etapa. Anunciar depois do alarme ou ao mesmo tempo que o mesmo não dá condição de chute a gol. É obrigatório informar-se com qual botão se fará o chute a gol. Será válido qualquer gol contra, mesmo se ocorrido de rebote contra a meta adversária.

Uma vez colocada a batedeira sobre um botão, somente com ele se poderá jogar e o fato do mesmo por acaso não ter condições legais de ser acionado ou acionar-se outro fará com que sua equipe seja punida com tiro livre indireto.

Só se cavará **lateral** em botão adversário se a bola antes de sair de campo tiver tocado visivelmente, de forma clara, no botão adversário. Nunca pressupostamente, pelo simples fato da bola ter tomado a direção do adversário.

O **tiro de meta** poderá ser cobrado ou com um botão ou com o goleiro mediante um único acionamento, devendo a bola sair da grande área. Caso não saia, repete-se a cobrança por até 3 vezes que no caso de terem sido mal sucedidas fará com que seja revertida a cobrança. Reversão de tiro de meta é escanteio e vice-versa.

Não será permitida “**furada**” por duas vezes consecutivas com a bola obstruída entre 2 ou mais botões companheiros, ou mesmo alternadamente num mesmo limite de toques.

Para ser consignado um **gol** é necessário que a bola ultrapasse a linha de gol pelo menos em seu ponto de apoio.

A **penalidade máxima** não poderá ser cobrada com a bola “colocada” no botão encarregado. A distância mínima é de 0,5 cms.