



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

DISPÕE SOBRE A REGRA OFICIAL DE FUTEBOL DE MESA NA PARAÍBA (DISCO COM GOLEIRO MÓVEL)



CAPÍTULO I - DAS DEFINIÇÕES

1. **FUTEBOL DE MESA** – É uma modalidade esportiva praticada por dois contendores que procuram repetir sobre uma mesa especial, lances e jogadas semelhantes às do futebol de campo.
2. **EQUIPE** – São seus componentes, a saber: os jogadores ou botões e o goleiro.
3. **TÉCNICO** - É a pessoa que procede o deslocamento dos jogadores em campo, utilizando para tal a palheta ou algo similar.
4. **LANCE OU JOGADA** – É o ato de impulsionar o jogador, fazendo-o deslizar no campo. Neste deslocamento, o técnico não poderá conduzir ou impedir de qualquer modo sua trajetória. O lance só poderá ser executado com a bola parada e na posição horizontal exceção feita ao toque do goleiro dentro da pequena área. Cada técnico tem o direito a um lance por vez, salvo no lateral direto (bi toque) e nas saídas de centro de campo.

CAPÍTULO II – DA ESTRUTURA CAMPO DE JOGO

Definição:

Art.1º O Futebol de Mesa é praticado sobre uma superfície plana de madeira compensada não devendo ter espessura inferior a 10 mm, circundada por sarrafos de madeira ou batedores ou redes de proteção, destinados a impedir a queda dos jogadores.

Art.2º O campo é retangular, com as seguintes dimensões:

- a) Medidas máximas: 1,80m de comprimento por 1,40m de largura;
- b) Medidas mínimas: 1,65m de comprimento por 1,28m de largura.

Art.3º *Marcação interna:* Às linhas bem visíveis, delimitando o campo de jogo denominam-se linhas de fundo as das extremidades, e linhas laterais, as dos lados. Do encontro dessas linhas resultam ângulos retos cujos vértices, são destinados à cobrança dos tiros livres de cantos.

§ 1º- Pode ser considerado linha imaginária para determinar posicionamento de jogadores, (ex. linha de impedimento, linha da bola).

Linha de impedimento é uma linha imaginária, no campo de defesa, paralela a linha de fundo, tangente ao jogador de defesa mais próximo da linha de fundo para determinar impedimento. Não se aplica a linha de impedimento quando este jogador estiver sobre a linha de fundo.

§ 3º- Linha da bola é uma linha imaginária, tangente à bola para determinar a distância da bola para linha de fundo. Diz-se que o jogador está atrás da linha da bola, quando está mais próximo da linha de fundo que a bola, e que está à frente da linha da bola quando está mais distante.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

Art. 4º O campo é dividido transversalmente em duas partes iguais, através de uma linha denominada (linha de meio de campo ou linha divisória do campo), no meio da qual fica determinado o centro do campo, circundado pelo grande círculo, medindo desde 35 cm de diâmetro máximo até o mínimo de 28 cm.

Parágrafo Único – Não se considera prolongamento imaginário da “linha de centro” para determinar posicionamento de jogadores em campo.

Art.5º A chamada “Grande Área” mede no campo de tamanho máximo 30 cm de comprimento por 80 cm de largura, no campo mínimo sublinhado mede 30 cm de comprimento por 68 cm de largura.

Art.6º A chamada “Pequena Área” mede no campo de tamanho máximo 10 cm de comprimento por 40 cm de largura, e no campo de tamanho mínimo mede 10 cm de comprimento por 35 cm de largura.

Parágrafo único - Na pequena área limita-se a ação do goleiro nos tiros a gol, e é o local determinado para cobrança do tiro de meta.

a) A linha que delimita a pequena área é considerada como sendo parte da mesma.

b) As linhas de metas ou linhas de gol pertencem à sua respectiva pequena área.

Art.7º As Metas – também conhecidas por traves ou balizas, compõem-se cada uma de dois postes verticais e um travessão horizontal, ficando situados de cada lado sobre a linha de fundo, equidistando igualmente dos ângulos de escanteio. Medem as mesmas, quer no campo de tamanho máximo quer no campo de tamanho mínimo, 22 cm de comprimento por 4,50 cm de altura. (medidas internas). O formato dos postes e travessões poderá ser oval ou roliço, sua espessura não poderá exceder a 12,7 mm e nem ser inferior a 6,3 mm.

Art.8º Linhas de metas ou linhas de gol – São situadas entre as traves (uma em cada meta).

TEMPO DE JOGO

Art.9º A duração da partida é de 30 (trinta) minutos, constituída de dois meios tempo de 15 (quinze) minutos cada com intervalos ou não de até 3 (três) minutos.

§ 1º Nos casos em que uma prorrogação se faça necessária, ela será de 10 minutos dividida em dois tempos de 5 minutos, sem intervalo.

Art.10 O tempo poderá ser controlado por um contador de minutos cronômetro, relógio ou sistema equivalente que fará soar um alarme ao atingir o fim de cada fase, dando assim por encerrada a fase em questão. É permitido o uso pela mesa controladora de um apito ou algo similar acionado pelo cronometrista ou em substituição ao alarme automático.

Parágrafo Único – Se antes de soar a campainha, houver sido assinalado uma penalidade máxima, todo tipo de falta, lateral bi toque, escanteio ou um aviso de “pegue”, o tempo do jogo da fase fica prorrogado o quanto se fizer necessário para efetivação do lance



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



Art.11 O árbitro ou a mesa controladora, sempre que necessário fará descontos de tempo por eventuais paralizações em qualquer das fases do jogo, prorrogando-se até atingir, (10) dez minutos efetivos de jogo. Contudo, nenhuma prorrogação poderá ser inferior a 30 (trinta) segundos e nem poderá ser transferida para a Segunda fase do jogo a prorrogação eventual da primeira fase.

Art.12 Caso uma partida seja interrompida por motivo de falta de corrente elétrica ou por outro motivo de força maior, os minutos restantes sejam na 1ª fase ou na 2ª fase serão jogados oportunamente, permanecendo o resultado.

Parágrafo Único – A partida sendo cronometrada, o árbitro poderá parar o cronometro, enquanto a interrupção, seja por extravio da bola ou outra qualquer ocorrência.

TEMPO DE REFLEXÃO

Art.13 Denomina-se tempo de reflexão aquele que é assegurado a um técnico para que execute um determinado lance. O tempo de reflexão será de, no máximo, quinze (15) segundos, findo os quais haverá reversão sem direito a chute a gol.

BOLA E PALHETA

Art.14 A bola

a) é representada por um disco , (feito de PVC ou material similar) cujo tamanho máximo é de 18 mm de diâmetro por 3 mm de espessura, e no mínimo 16 mm por 2 mm de espessura.

Art.15 Palheta

- a) Chama-se de palheta o objeto que o técnico usa para acionar seus botões;
- b) A palheta poderá ser de qualquer material não metálico e poderá ter formas e dimensões que convier ao técnico, desde que não prejudique a visibilidade do árbitro ou do adversário;
- c) É vedado qualquer tipo de palheta que danifique a superfície da mesa em que esteja sendo realizada a partida.

JOGADORES (BOTÕES) E GOLEIRO

Art.16 O jogo Futebol de Mesa é disputado por duas equipes, tendo cada uma 11 (onze) componentes, sendo 10 (dez) jogadores ou botões, sendo estes compostos de 05 (cinco) defensores e 05 (cinco) atacantes, e 01 (um) goleiro.

Art.17 Os jogadores ou botões deverão ter formato cilíndrico. Poderão ser fabricados em acrílico, celuloide, PVC ou qualquer outro material que se preste para prática do Futebol de Mesa.

- a) Terão no máximo 55 mm de diâmetro e 15 mm de altura.
- b) Os goleiros deverão ter o formato de paralelogramo retangular fabricados em madeira, plásticos ou dos mesmos materiais usados na fabricação de botões, ou outro material que não seja incompatível com a prática do Futebol de Mesa. Terão como medidas máximas, 60 mm de largura, 35 mm de altura e 15 mm de espessura.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



c) A atuação do goleiro está restrita aos limites da pequena área, não podendo ultrapassar as suas linhas limítrofes.

Art.18 Não é permitida a participação de jogadores e goleiros quebrados, rachados ou que não satisfaça a regra.

§ 1º – Nas competições oficiais não poderão participar jogadores (botões) descaracterizados dos seus times, nem sem portar seu número bem visível, na posição de jogo.

§ 2º – Não será permitido jogadores da mesma equipe que tenham números repetidos.

SUBSTITUIÇÕES

Art.19 Os técnicos só poderão fazer substituições com o jogo paralisado e com o consentimento do árbitro.

§ 1º As substituições poderão ser realizadas em número de (03) três por jogo e a qualquer tempo, utilizando-se no máximo 10 segundos para ser efetuada;

§ 2º Uma vez substituído, o jogador não mais poderá voltar ao jogo.

DO ACIONAMENTO E MOVIMENTO DOS JOGADORES

Art.20 Chama-se de acionamento de um jogador (botão) ao ato de se fazê-lo mover-se mediante a colocação da palheta sobre este, pressionando-o contra a superfície da mesa de jogo.

Art.21 O lance fica caracterizado quando o jogador se deslocar um mínimo perceptível ao ser pressionado pela palheta.

§ 1º Quando o deslocamento do jogador provocar impulsão da bola, toda sua trajetória será considerada como parte integrante do lance.

§ 2º O lance será considerado concluído quando cessar o movimento da bola e/ou dos jogadores.

§ 3º O acionamento de um jogador, que esteja em jogo, só poderá ser feito com o uso da palheta.

ARRUMAÇÃO DOS JOGADORES NO CAMPO DE DEFESA E ATAQUE

Art.22 A arrumação dos jogadores em campo para início do 1º e 2º tempo, para reinício de jogo, após um gol, ou ainda cada vez que a bola sair pela linha de fundo tendo sido chutada precedida de um aviso de “pegue”, é a seguinte:

a) **Defensores** – Dispostos no campo de defesa (é a parte do campo onde estão postados na arrumação inicial os defensores), em “linha”, em “W” ou qualquer outro modo, desde que não distem mais que 30 cm, da linha de fundo;

b) **Atacantes** – Dispostos no campo de ataque (é a parte do campo onde estão arrumados os atacantes), ao longo da linha divisória do campo, distando desta, nunca mais de 23 cm, podendo



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



ser arrumado a critério do técnico, obedecendo às distâncias estabelecidas em qualquer momento da partida.

Parágrafo Único: Nos laterais indiretos e diretos, bitoques, faltas diretas ou indiretas, hands e escanteios, com exceção da penalidade máxima e o tiro de meta proveniente de um chute legalmente a gol precedido de um aviso “pegue”, os jogadores permanecerão no lugar onde estavam, excetuando o jogador escolhido para recolocar a bola em jogo do técnico beneficiado pela infração. Uma vez escolhido, o técnico não mais poderá trocar o jogador.

JOGADOR FORA DE CAMPO

Art. 23 – Quando um botão ultrapassar completamente qualquer das linhas demarcatórias que contornam o campo, caberá exclusivamente aos técnicos (e não ao árbitro) recolocá-lo em jogo. O botão deverá ser posicionado encostado do lado de fora da linha, exatamente no ponto por onde saiu.

§ 1º - Caso o técnico não o recolocar imediatamente, o botão será considerado fora de campo.

§ 2º - Se o botão saiu pela linha de fundo e não for recolocado, ele não estará impedido.

§ 3º - Se o botão saiu pelas linhas laterais e a bola parar em uma posição que possibilitaria a esse botão chutar a gol ou tocar na bola, o mesmo não poderá participar da jogada, por estar fora de campo.

§ 4º - O técnico poderá recolocar o botão encostado na linha (de fundo ou lateral), mas não poderá utilizá-lo nessa jogada.

§ 5º - Somente após a jogada do adversário é que o técnico poderá usá-lo novamente, ou seja, na sua vez de jogar.

§ 6º - Aplique-se o disposto aos casos de jogadores saídos por dentro da trave ou na pequena área ou ainda atingindo as linhas demarcatórias da mesma, neste caso quando da vez de movimentação desses jogadores, eles poderão ser avançados para frente, em linha reta, facultado até que sua circunferência final fique atingindo a linha da pequena área.

CAPÍTULO III TIRO LIVRE

Art.24 Tiro livre é toda reposição de bola. Os tiros livres podem ser: INDIRETO ou DIRETO.

§ 1º O jogador que executar um tiro livre, seja ele direto ou indireto, só poderá tocar a bola depois que ela for movimentada por outro jogador.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



TIRO LIVRE INDIRETO

Art.25 Tiro livre indireto é todo aquele em que não se pode mandar a gol. São eles: Saídas de centro de campo, tiro de meta, lateral indireto, infração ou falta cometida no campo de ataque e falta técnica leve de jogo.

TIRO LIVRE DIRETO

Art.26 Tiro livre direto é todo aquele em que se pode mandar a gol, portanto deve ser precedido de um aviso de “ pegue “, para que o gol daí resultante seja considerado valido. São eles: penalidade máxima (pênalti), escanteio, lateral direto (bi toque), hands, falta cometida no campo de defesa, falta técnica disciplinar grave, falta técnica moderada, grave e muito grave.

CAPÍTULO IV DESENROLAR DO JOGO SAÍDAS DE CENTRO DE CAMPO

Art.27 Por ocasião das saídas de centro de campo, ou seja, no início e reinício da partida e na saída após o gol, os jogadores deverão estar nas suas posições, fora do círculo central, exceto os jogadores que participem da saída. Somente poderão ficar dentro do círculo central 02 (dois) jogadores do técnico beneficiado com a saída. Nenhum outro jogador deverá tocar a linha divisória.

§ 1º - A saída será dada em dois lances, com a bola no ponto do círculo central e com dois atacantes colocados dentro do mesmo. O primeiro impulsionará a bola em direção de ataque, ou seja, para frente, devendo o segundo jogador do técnico beneficiado com a saída, tocar pela segunda vez na bola. A bola deverá ficar, após a saída, além do círculo central e fora da grande área, mantendo a distância mínima de 8 cm de quaisquer jogadores.

TIRO DE META E REPOSIÇÃO DE BOLA

Art.28 Chama-se tiro de meta, a reposição da bola em jogo, toda vez que a bola sair pela linha de fundo ou ultrapassar a linha de dentro do gol quando lançado pelo adversário. A reposição de bola se dá quando num lançamento ou chute a gol feito pelo adversário a bola para em cima da linha de fundo ou na pequena área, será feita uma reposição de bola sem que os botões sejam arrumados

§ 1º- O tiro de meta ou reposição de bola será cobrado pela equipe que o tiver direito, com a bola em qualquer lugar da pequena área.

§ 2º- O tiro de meta com a arrumação das equipes será obrigatoriamente cobrado com um dos jogadores de defesa (defensores).

§ 3º- A reposição de bola poderá ser feita com qualquer botão.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 4º- Quando da execução do tiro de meta ou reposição de bola: se a bola arremessada retornar e sair pela linha de fundo do campo de quem a arremessou, será cobrado um escanteio para o adversário, desde que a bola não tenha ultrapassado ou tocado a linha divisória do campo.

§ 5º- Se, durante a execução do tiro de meta ou reposição de bola: a bola for lançada e retornar, entrando na própria meta, será considerado gol contra, desde que a bola não tenha tocado ou ultrapassado a linha divisória do campo. Também será considerado gol contra se na execução do tiro de meta ou reposição de bola, a bola lançada bater no seu botão ou no botão do adversário e entrar na própria meta, desde que o botão em que a bola bateu não esteja tocando na linha divisória.

§ 6º- Se, durante a execução do tiro de meta ou reposição de bola: a bola for lançada e ultrapassar a linha divisória, por um motivo qualquer, retornar e entrar na própria meta ou sair pela linha de fundo, será considerado escanteio.

§ 7º- Incidirá também em escanteio o lançamento em que a bola ultrapassa a linha divisória, tocar no botão de quem arremessou ou do adversário, retornar e entrar na própria meta ou sair pela linha de fundo.

§ 8º- O chute a gol em que o goleiro defenda a bola e a mesma pare em cima da linha de fundo, também será reposição de bola sem arrumar.

LATERAL INDIRETO

Art.29 Chama-se lateral indireto a toda reposição de bola pela lateral do campo quando provocado pelo goleiro ou quando provocado pelos jogadores, sem que o lance tenha ocorrido totalmente no campo de defesa do infrator.

§ 1º O lateral será cobrado pela equipe que tiver direito, sempre que possível no local de saída da bola, sempre mediante o acionamento de um jogador que a impulsionará. O jogador deverá ficar fora do campo enquanto que a bola deverá ser posta em cima da linha lateral. Quando não for possível cobrá-lo no local da saída da bola, o técnico poderá retornar a bola na direção de seu campo de defesa em até um palmo de mão do arbitro para realizar a cobrança.

§ 2º Quando da sua execução, se a bola arremessada retornar e sair pela linha de fundo do campo de quem a arremessou, será cobrado um escanteio para o adversário.

§ 3º- Quando da sua execução, se a bola arremessada retornar e entrar no seu próprio gol (própria meta) de quem a arremessou, será cobrado um escanteio para o adversário, desde que a bola tenha sido arremessada no seu campo de ataque.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



LATERAL DIRETO (BI TOQUE)

Art.30 Chama-se lateral direto (bi toque) a toda reposição de bola pela lateral do campo onde o lance tenha ocorrido totalmente no campo de defesa do infrator. Essa reposição será feita em dois toques pelo técnico beneficiado.

§ 1º O lateral direto será cobrado pela equipe a que tiver direito, no local de saída da bola, sempre mediante o acionamento de um jogador que a impulsionará. O jogador deverá ficar fora do campo enquanto que a bola deverá ser posta em cima da linha lateral de ataque. Quando não for possível cobrá-lo no local da saída da bola, o técnico poderá adiantar a bola em até um palmo da mão do árbitro para realizar a cobrança.

§ 2º Quando da sua execução, se a bola arremessada retornar e sair pela linha de fundo do campo ou entra no próprio gol de quem a arremessou, será cobrado um escanteio para o adversário.

§ 3º O bi toque tira a condição de impedimento.

ESCANTEIO

Art.31 Denomina-se escanteio ao resultado da jogada em que a bola sai pela linha de fundo e cujo direito de reposição seja da equipe atacante.

§ 1º Ocorrerá escanteio quando:

- a) A bola sair pela linha de fundo da equipe que se defende, tendo tocado por último no goleiro;
- b) A bola sair pela linha de fundo tendo tocado no goleiro e depois em quaisquer jogadores do técnico que se defende;
- c) A bola sair pela linha de fundo do campo de defesa do técnico, que tendo sido chutada pra frente e que por um acidente de percurso tenha tomado o caminho inverso.
- d) O jogador chutar a bola a gol ou não, no seu campo de ataque e ela sair na linha de fundo ou entrar no gol (própria meta) do campo de defesa de quem arremessou, salvo se tocar no goleiro adversário;
- e) Conforme os artigos: Art 28 § 2º e § 3º, art 29 § 2º e § 3º e art 30 §2º

§ 2º O escanteio será cobrado com a bola colocada dentro do quarto de círculo do lado em que se deu a saída da bola; o arremesso deverá ser feito por um jogador não necessariamente fora do campo.

§ 3º A bola estará em jogo após ter saído de dentro do quarto de círculo de onde foi arremessada.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 4º Os jogadores utilizados para jogar por tabela, um máximo de dois, deverão ser colocados em qualquer parte da grande área, podendo o técnico que se defende, optar pela utilização de até 2 (dois) jogadores, que deverão estar totalmente inseridos dentro da pequena área (limitando-se a linha pelo lado de dentro), independentemente do número usado pelo adversário. Os demais jogadores de defesa permanecerão em suas posições atuais, de modo a não prejudicar a cobrança de escanteio.

Art.32 Será válido o gol que penetrar diretamente na meta sem o uso da tabela posta diante da pequena área (gol olímpico).

HANDS

Art.33 Será considerado HANDS, quando o goleiro tocar na bola fora da pequena área.

Parágrafo Único: Nenhuma parte do goleiro deverá estar fora da pequena área.

Art.34 O HANDS será cobrado da seguinte forma:

- a) A bola será colocada num dos vértices (bico) da grande área para chute a gol direto, tendo o defensor o direito de pôr o jogador a 8 cm, de distância da bola, fazendo barreira;
- b) O atacante poderá tabelar em qualquer jogador disposto no campo de jogo.
- c) O goleiro poderá movimentar-se à vontade dentro da pequena área, quando da cobrança do HANDS.

PENALIDADE MÁXIMA (PÊNALTÍ)

Art.35 Constitui pênalti, toda a infração, exceto escanteio ou falta técnica, cometida dentro da grande área defendida pelo infrator.

Art.36 O pênalti é cobrado do lugar correspondente (marca penal), e na sua cobrança serão tomadas as seguintes providências:

Todos os jogadores, que por ventura estejam na grande área, exceto o cobrador da infração, deverão ser retirados, devendo ficar encostados na linha que delimita a mesma pelo lado de fora, dispostos a critério dos seus técnicos, a fim de não atrapalhar a cobrança.

a) Após o arremesso do pênalti, permanecendo a bola em jogo, os jogadores dispostos como manda a alínea “a” deste Art. não poderão ser movidos com a mão.

§1º A cobrança do pênalti dar-se-á após a autorização do árbitro que, para formalizá-la exigirá que a base do goleiro esteja sobre toda a extensão da linha de gol.

§2º O goleiro ficará imóvel entre os postes laterais das traves, só podendo se mover lateralmente quando o técnico adversário colocar a palheta sobre o botão.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



CAPÍTULO V SITUAÇÕES DE JOGO BOLA EM JOGO

Art.37 A bola só estará em jogo, quando apresentar-se nos seguintes casos:

- a) Quando não ultrapassar as linhas que limitam as laterais do campo;
- b) Quando não atingir as linhas de fundo do campo.
- c) Quando chocar-se com a trave, com o goleiro, com a mão do árbitro com a mão e/ou palheta do técnico ficando em campo. sem que tenha havido deliberada intenção de tocar na bola.
- d) Enquanto o árbitro não der por terminada a partida;
- e) Enquanto o cronômetro não tocar;
- f) A bola continuará em jogo quando, rebatida pelo goleiro, permanecer em campo, cabendo a jogada seguinte ao técnico em cujo campo a bola parar.

BOLA FORA DE JOGO

Art.38 A bola só estará fora de jogo, quando apresentar-se nos seguintes casos:

- a) Quando for considerado gol;
- b) Quando a bola ultrapassar totalmente as linhas laterais que limitam o campo;
- c) Quando parar atingindo a pequena área ou as linhas de fundo do campo,
- d) Quando for cometida uma infração ou falta.
- e) A partir do instante que o jogo for interrompido pelo árbitro;

POSSE DE BOLA

Art.39 Durante toda a partida deverá ser observado que o técnico terá a posse sempre que:

- a) A saída lhe couber por ocasião do início da 1ª ou 2ª fase de jogo;
- b) Couber-lhe a cobrança de infrações;
- c) Couber-lhe qualquer reposição de bola;
- d) Após sofrer um gol tenha que reiniciar o jogo com a bola ao centro;





FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

- e) Chutar a gol ou lançar e o goleiro defender, vindo à bola parar no seu campo de defesa;
- f) Quando o técnico chutar a gol e o goleiro defender vindo a bola parar na linha divisória do campo, a posse da mesma será de quem a chutou.
- g) Quando um jogador adversário chutar a gol, e no mesmo lance, após rebatida do goleiro, tocar novamente na bola, saindo a bola de campo, a posse de bola será do técnico de defesa.

Parágrafo Único – Se durante a partida a bola vier a ser repostada em movimento acidentalmente por qualquer que seja o agente, deverá ser recolocada no local onde se deu a ocorrência, mantendo-se a vez de jogada do técnico.

REVERSÃO DE POSSE DE BOLA

Art.40 A reversão da posse de bola para o técnico adversário, se dá pela execução irregular do arremesso lateral, tiro de meta ou das saídas de centro de campo.

§ 1º Se dará reversão no lateral quando bola não estiver em cima da linha lateral ou o jogador atingindo a linha.

§ 2º Se dará reversão no tiro de meta, quando o técnico o bater com a bola fora da pequena área.

§ 3º Perderá o centro a equipe que tirá-lo incorretamente, devendo o juiz determinar tiro de meta para a equipe adversária.

BOLA COLADA

Art.41 Entende-se por bola colada quando, ao final de um lance, a bola se encontrar em um determinado jogador. Caberá ao árbitro definir, antes que se processe o lance seguinte, se a bola está efetivamente colada ou apenas muito próxima do jogador.

§ 1º - Comprovada que a bola está colada, ou sobre o botão, não haverá falta no jogador que está com a bola.

§ 2º - É vedado qualquer cobrança de tiro livre ou reposição de jogo com a bola colada.

BOLA PRESA

Art.42 Entende-se por bola presa, quando esta estiver entre dois jogadores do mesmo time e adversário não puder deslocar a bola para frente sem tocar em nenhum outro jogador.

Paragrafo unico - Nenhum técnico poderá manter a bola presa por mais de dois lances sob pena de cometer uma falta técnica grave, se a obstrução se der no campo de defesa do infrator ou cometer uma falta técnica leve, se a obstrução se der no campo de ataque.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



BOLA TRAVADA

Art. 43 Entende-se por bola travada, quando um técnico optar por se defender e colocar um jogador entre a bola e o seu gol, com distância inferior a 8 cm, de modo a dificultar o próximo lance do adversário.

§ 1º - É vetado travar a bola no seu campo de ataque. No caso de jogo travado no ataque, o jogador deverá ser afastado lateralmente apenas o suficiente para destravar a bola, permanecendo a distância mínima de 8 cm entre ele e a bola.

§ 2º - Quando a bola estiver travada no campo de defesa, qualquer jogador que o outro técnico utilizar para travar uma bola, terá direito a uma jogada para posicionamento, tendo que chutar a gol na segunda ou destravar a bola, ou seja, chutar a bola de modo que a mesma não volte a ficar travada, caso não o faça será marcada contra ele uma falta técnica leve.

§ 3º - Caso o técnico atacante não destrave a bola ou chute a gol na segunda jogada, o técnico defensor poderá destravar, afastando seu botão para posterior lançamento depois da jogada do técnico atacante, o técnico atacante não poderá chutar a gol, nem tocar na bola depois do afastamento do técnico defensor.

§ 4º - Caso o técnico defensor não afastar seu botão na segunda jogada, o técnico atacante poderá, chutar a gol ou destravar a bola, pois a contagem de dois lances recomeça.

§ 3º- No caso do defensor tocar na bola o técnico terá novamente as oportunidades previstas neste artigo.

DAS JOGADAS SEM ENTRADA

Art.44 Entende-se por jogada sem entrada quando a bola estiver a menos de 8cm (oito centímetros) do jogador adversário, caso a distância seja superior a 8cm, terá entrada, independente se o botão defensor estiver atrás da linha da bola

§ 1º - Nenhum jogador poderá manter a bola sem entrada por mais de um lance de um mesmo técnico, se a obstrução se der no campo de ataque do infrator, a penalidade será semelhante a uma falta técnica leve, ou seja, tiro livre indireto em favor do técnico defensor. Caso a obstrução se der no campo de defesa do infrator, o botão que está obstruindo a jogada, deverá ser afastado, lateralmente, até o máximo de 8cm, podendo o técnico chutar a gol.

§ 2º - Caso o técnico que está com o botão impedindo a entrada do técnico adversário (no seu campo de defesa), tente destravar a bola na segunda jogada e a mesma continuar obstruindo a jogada do técnico adversário, o botão que estiver obstruindo, será afastado lateralmente até o limite de 8cm para a jogada do técnico adversário, podendo o técnico chutar a gol.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 3º - No caso do parágrafo anterior, se o técnico defensor tente destravar a jogada e a bola ultrapassar a linha divisória do campo e continuar obstruindo a entrada do outro técnico, a penalidade será semelhante a uma falta técnica leve, ou seja, tiro livre indireto em favor do mesmo.

§ 4º - Por ocasião da desobstrução da jogada, o técnico poderá tocar na bola na segunda jogada, se a obstrução se der no campo de defesa, e não poderá tocar na bola na segunda jogada, se a obstrução se der no campo de ataque.

§ 5º - Caso algum fator físico como a trave venha causar a impossibilidade de entrada é permitido ao técnico de defesa adiantar seu jogador só o bastante para eliminá-la.

§ 6º - Não será considerada sem entrada, a jogada em que a bola esteja na frente em relação a pelo menos um jogador do técnico de defesa. Entende-se por bola na frente quando a distância da bola ao defensor é menor que a distância do defensor ao atacante.

§ 7º - Não será considerada sem entrada, a jogada em que a bola esteja na frente de todos os jogadores em campo.

DAS JOGADAS TRANCADAS

Art. 45 Considera jogo trancado, quando um técnico, de modo proposital, ou não, interpuser com a bola livre um seu jogador entre um jogador adversário “mais próximo” e a bola sem antes ter tocado nesta, impedindo o livre curso da jogada quer no campo de ataque, quer no campo de defesa.

§ 1º – Considera também jogo trancado, quando um jogador que já estiver trancando a jogada, ou seja, sem permitir que o jogador adversário “mais próximo” o livre curso da jogada, quer no campo de ataque, quer no campo de defesa, se movimente sem tocar na bola.

§ 2º – No caso do jogo trancado, o jogador que está trancando a jogada deverá ser afastado lateralmente apenas o suficiente, porém não inferior a 08 cm e o jogo transcorrerá normalmente.

DO IMPEDIMENTO

Art. 46 Um jogador está “impedido”, quando no seu campo de ataque, estiver mais próximo da linha de fundo do que a bola e além da linha do último jogador adversário ou quando estiver atingindo a linha de fundo, nessa condição o técnico atacante está impedido de chutar a gol com qualquer outro botão, excetuando-se o que dispõe o Art. 47.

§ 1º - O impedimento será marcado no instante do aviso “pegue” observando a posição dos botões na jogada anterior da conclusão do lançamento, ou antes da última jogada do jogador de defesa.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 2º - Quando o técnico de ataque mandar o aviso de “peque” com o seu jogador em impedimento, será considerado falta indireta, e será cobrada no local do jogador em impedimento;

§ 3º - É vetado ao técnico ao retirar o seu botão quando este estiver em impedimento tocar na bola, caso aconteça, será considerado falta indireta, voltando o botão para o lugar de impedimento, excetuando-se em reposição de bola (no local onde a bola estava).

§ 4º A condição de impedimento para o atacante que está tocando na linha de fundo sempre existirá.

Art.47 Para efeito de chute a gol, o impedimento deixará de existir se o adversário:

- a) Tocar na bola deixando-a permanecer no campo de defesa;
- b) Quando for lateral direto (Bi toque)
- c) Quando ocorrer qualquer infração (falta).

MARCAÇÃO DE GOL

Art.48 Um gol é conquistado quando a bola ultrapassa inteiramente a linha de meta, entre os postes e sob o travessão após ter sido legalmente chutada a gol.

- Sempre que um técnico acionar o seu botão no seu campo de defesa de encontro à bola, e esta vier adentrar em sua própria meta, será concedido gol à equipe adversária, desde que a bola não saia do campo de defesa.

§1º- O técnico ao rebater uma bola com o goleiro e esta ao tabelar com qualquer botão em seu campo de defesa, adentrar em sua meta é considerado gol contra;

§2º- Feito de jogada realizada pelo técnico que se defende, arremessando contra a própria meta, desde que pelo menos a bola esteja no seu campo de defesa;

§3º - Com exceção feita ao gol contra, não será válido o gol consignado sem que tenha precedido do aviso de “pegue”, dito alto e em bom som.

Art.49 Somente poderá ocorrer arremesso a gol adversário com a bola estacionada no campo de ataque ultrapassando inteiramente a linha divisória do campo, independente do local onde o jogador esteja.

Parágrafo Único – Vedado o arremesso a gol por tabela no botão que esteja sobre ou além da linha divisória do campo.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



CAPÍTULO VI DAS FALTAS (INFRAÇÕES)

Art.50 Constitui falta, o ato do jogador que faz o lance ou outro de sua equipe, por ele impulsionado, chocar-se com um jogador ou goleiro adversário antes de tocar na bola.

Elas podem ser: Indiretas e Diretas

§ 1º- Se o ato deste Art.50 for o deslocamento de mais de um jogador, prevalecerá a opção da lei da vantagem;

§ 2º- Havendo qualquer tipo de infração o técnico que sofreu, poderá optar pela lei da vantagem, cobrando a infração ou seguir a jogada.

§ 3º- A falta sobre o goleiro será cobrada de qualquer parte da grande área;

§ 4º- É igualmente falta o técnico fazer lance com o jogador do time adversário;

§ 5º- Constitui falta, o técnico tocar na bola com o botão que está em impedimento.

§ 6º- Constitui falta o ato de um técnico pegar a bola com a mão, estando esta em jogo, ou esta vier tocar na mão ou na palheta estando sobre o campo ou mesmo presa pela mão do técnico, porém sobre o campo quando da vez de jogo do adversário.

§ 7º- Quando a bola vier a ficar sob um jogador de uma equipe “a” após uma jogada do seu técnico, isto será considerado falta.

§ 8º- Quando a bola vier ficar sob um jogador de uma equipe “b”, como resultado de uma jogada do técnico “a”, será também considerado falta contra “a”.

FALTA INDIRETA

Art.51 São as faltas cometidas por uma equipe no seu campo de ataque.

Penalidade - Tiro livre indireto para o adversário, cobrado do local onde se deu a ocorrência.

§ 1º - O técnico poderá afastar quaisquer jogadores que estejam atrapalhando a cobrança, em um raio de até 8 cm do local da infração. Após a cobrança, os jogadores afastados retornarão a posição imediatamente anterior.

FALTA DIRETA

Art.52 São as faltas cometidas por uma equipe no seu campo de defesa;

Penalidade: Tiro livre direto para o adversário com barreira, do local onde se deu a ocorrência.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 1º - BARREIRA É o posicionamento de 01(um) jogador do técnico infrator, disposto a 8 (oito) cm, medidos com o gabarito de posicionamento de barreira, entre a bola e o gol, com intuito de dificultar o chute a gol.

§ 2º - O técnico poderá afastar quaisquer jogadores que estejam atrapalhando a cobrança, em um raio de até 8 cm do local da infração. Após a cobrança, os jogadores afastados retornarão a posição imediatamente anterior.

FALTAS TÉCNICAS

Art.53 Chama-se falta técnica toda infração cometida do ponto de vista disciplinar esportivo, quer haja insubordinação ao árbitro, reclamações de decisão do árbitro por erros de fatos, atitudes antidesportivas, grosserias ou artimanhas.

Elas são do tipo: Disciplinar e de Jogo

FALTA TÉCNICA DISCIPLINAR

Art. 54 São aquelas que são realizadas fora do campo de jogo. Elas podem ser leves ou graves. Difere-se entre si pelo grau da infração e pela punição aplicada.

Art.55 Falta Técnica Disciplinar Leve:

- a) Fazer cera, ou seja, uso dos tempos além dos estabelecidos ou provocar atrasos em reposições de bola ou continuidade de jogada;
- b) Fazer uso de relógio, telefone celular ou quaisquer outros aparelhos que venham lhe beneficiar ou atrapalhar o bom andamento do jogo.
- c) Recusar-se a limpar as mãos, braços, etc, que estejam prejudicando o andamento da partida e do bom estado do campo;
- d) A insistência em manter as mãos na mesa ou encostar-se a ela sendo a posse de bola do adversário;
- e) Fazer gestos ou ficar movimentando quando a posse de bola for do adversário;

Penalidade - Advertência verbal do árbitro.

Art. 56 Falta Técnica Disciplinar Grave:

- a) Atitudes grosseiras contra o árbitro, adversário ou pessoas presentes no recinto;
- b) Atitude antidesportiva tais como: palavras indecorosas, sempre que um técnico atirar sua palheta, atirar o goleiro e bater no campo propositalmente para dar vazão a um descontentamento qualquer ou por qualquer outro motivo, ou mesmo fazer gestos insinuantes.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



- c) Comunicar-se com pessoas alheias ao jogo, de modo que venha a receber informações quanto ao tempo ou andamento de outras partidas ou mesmo no intuito de fazer comentários de seu jogo;
- d) Fazer uso de relógio, telefone celular ou quaisquer outros aparelhos que venham lhe beneficiar ou atrapalhar o bom andamento do jogo.
- e) Durante o jogo, os técnicos não poderão manter conversação com terceiros, nem tão pouco fazer uso de cigarros, bebidas ou de alimentação;
- f) Fazer reclamações quanto às decisões de erro de fato do árbitro;

Penalidade - Tiro livre direto sem barreira com a bola colocada em um dos ângulos superiores da grande área (bico da grande área).

FALTA TÉCNICA DE JOGO

Art.57 Falta Técnica Leve de Jogo: São aquelas que são realizadas no campo de ataque do infrator, com exceção da reincidência da falta técnica disciplinar leve. São elas:

- a) Impedir a trajetória de um jogador ou conduzi-lo, ao invés de impulsioná-lo com a palheta;
- b) Fazer lances sem ter no mínimo um dos pés no chão ou em um banco ou tamborete, ou fazer lance na vez do adversário;
- c) Movimentar a bola, mudar o seu curso ou fazer parar sem ser por meios legais;
- d) Manobrar com jogadores adversários mesmo por engano;
- e) Reincidência das faltas técnicas disciplinares leve.

Penalidade - Tiro livre indireto cobrado no local onde ocorreu a infração.

FALTA TÉCNICA DE JOGO : MODERADA, GRAVE OU MUITO GRAVE.

Art.58 São aquelas que são realizadas no campo de defesa do infrator. Elas diferem entre si pela punição aplicada.

Art.59 Falta Técnica Moderada:

- a) Impedir a trajetória de um jogador ou conduzi-lo, ao invés de impulsioná-lo com a palheta;
- b) Fazer lances sem ter no mínimo um dos pés no chão ou em um banco ou tamborete.
- c) Fazer lance na vez do adversário;





FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



- d) Movimentar a bola, mudar o seu curso ou fazer parar sem ser por meios legais;
- e) Manobrar com jogadores adversários mesmo por engano;
- f) Reincidência das faltas técnicas disciplinares leve.

Penalidade: Tiro livre direto com barreira cobrado no local onde ocorreu a infração.

Art.60 Falta Técnica Grave:

- a) Tocar na bola para trás em seu campo de defesa;
- b) É permitido o técnico defender, tabelando para trás em seu campo de defesa, inclusive no goleiro, desde que a bola retorne e ultrapasse o seu ponto de partida;
- c) Colocar a bola intencionalmente na sua pequena área

§ 1º - Nos casos em que, da jogada para trás resulte gol contra deverá prevalecer o gol, desde que a bola não saia do campo de defesa;

§ 2º - Quando da jogada para trás resulte em lateral direto (bi toque), ou escanteio, poderá o técnico beneficiado optar pela penalidade do caput em questão, bi-toque ou até mesmo o escanteio;

§ 3º - colocar o goleiro sobre o botão adversário na hora em que fizer uma defesa.

Penalidade - Tiro livre direto sem barreira com a bola colocada em um dos ângulos superiores da grande área (bico da grande área), podendo tabelar a bola em qualquer jogador;

Art.61 Falta Técnica muito Grave:

- a) Fazer falta intencional de modo a se beneficiar com a jogada.

Penalidade - Tiro livre direto sem barreira com a bola colocada em qualquer ponto da meia lua e expulsão do jogo do jogador que cometer a infração.

CAPÍTULO VII COMPLEMENTARES DAS DISPUTAS DE DESEMPATE POR LATERAL DIRETO (BI TOQUE)

Art.62 Nas competições será adotado como critério de desempate a cobrança de laterais diretos (Bi toque)



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



§ 1º - Serão cobrados em três cobranças alternadas, sendo declarado vencedor o que fizer mais gols. Permanecendo o empate, serão cobrados duas cobranças alternadas. Permanecendo o empate, será cobrado uma cobrança alternada até que haja um vencedor.

§ 2º - O lateral direto (bi toque) será cobrado pela equipe a que tiver direito sempre mediante o acionamento de um jogador que impulsione a bola. O jogador deverá ficar fora do campo enquanto que a bola deverá ser posta em cima da linha lateral do campo de ataque. Se não for cumprida esta norma a equipe perderá o bi toque.

§ 3º - A equipe que tiver direito a cobrança deverá arrumar seu jogador finalizador, em qualquer lugar do círculo central (bastando para isso, tocar qualquer parte da linha, não sendo necessário estar totalmente inserido dentro dele), não devendo repeti-lo até que todos os jogadores tenham finalizado. Só poderão participar os jogadores que tenham terminado a partida. A equipe defensora deverá posicionar seus jogadores no campo oposto a cobrança, de modo que a não interferir na cobrança adversária.

§ 4º - É vetado o gol por rebote do jogador finalizador.

§ 5º - Se a equipe defensora cometer hands, a equipe cobradora terá direito a nova cobrança.

OCORRÊNCIAS ACIDENTAIS

Art.63 É assim, considerada toda a ocorrência casual, alheia à vontade dos técnicos e do árbitro que venha ocorrer durante uma partida.

Parágrafo Único - As ocorrências mais comuns e os meios para contorná-las são:

- a) Jogador situado sobre o outro após uma jogada deverá ser afastado no sentido do seu movimento, devendo ficar colado;
- b) Jogador (es) deslocado (s) acidentalmente pelo árbitro ou pelos técnicos deverá (ão) ser imediatamente corrigido o (s) seu (s) posicionamento(s) voltando à posição anterior;
- c) Quando a bola ficar sob um botão após uma jogada do seu técnico será considerado “mão” e punido como tal, de acordo com o local da ocorrência;
- d) Quando a bola ficar sob um jogador, como resultado de uma jogada do técnico adversário será marcada infração contra esse técnico, e punido de acordo com o local da infração;
- e) Na sequência de uma jogada, um jogador sai de campo, e após bater nas bordas do campo (batedores) retorna ao interior deste e desloca um ou mais jogadores e/ou a bola, deverá ser imediatamente removido e colocado no ponto onde saiu, e tudo o mais por ele deslocado deverá retornar à posição imediatamente anterior à ocorrência;



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



f) Jogadores que saiam juntos de campo após uma jogada, deverão voltar a campo, exatamente onde saíram. Caso saiam no mesmo lugar, deverão voltar colados, onde o último a sair voltará primeiro e em seguida o outro, sempre observando o sentido do movimento dos jogadores. Salientando que o jogador que saiu por último poderá ficar totalmente fora de campo, pois como estão colado, estão aptos a jogar;

g) Se o jogador colocar outro jogador para fora de campo e ficar em cima da linha, no local onde outro saiu, permanecerá no mesmo local e o jogador que saiu voltar colado a este jogador, observando o sentido do movimento dos jogadores. Salientando que o jogador que saiu poderá ficar totalmente fora de campo, pois como estão colados, estão aptos a jogar.

DO ÁRBITRO

Art.64 Chama-se de árbitro, a um indivíduo designado para dirigir uma partida, e que durante o transcorrer desta, fiscalizar, interpretar e aplicar as regras do jogo além de tomar decisões quanto aos lances e andamento de uma partida.

Parágrafo Único – Somente poderão apitar partidas oficiais, árbitros comprovadamente autorizados pela F.P.F.M

Art.65 O árbitro tem o dever de:

- a) Conhecer a fundo as leis do jogo;
- b) Atuar sempre com imparcialidade, elegância, respeito e cortesia sem deixar, contudo de ser enérgico e firme em suas decisões fazendo-se respeitar;
- c) Usar as leis do jogo como se determina sem desleixar quanto à atenção e aplicação das referidas leis;
- d) Falar aos técnicos somente o indispensável, não cabendo ao árbitro ensinar aos técnicos as leis do jogo. Podendo fazê-lo se o achar necessário a título de esclarecimento no intervalo da partida ou após a mesma;
- e) Não permitir a presença de pessoas ao redor da mesa de jogo de modo que possa dificultar a movimentação normal dos técnicos e dele próprio;
- f) Não fumar, comer ou ingerir líquidos durante a partida;
- g) Não permitir que pessoas alheias se dirijam a ele ou aos técnicos por palavras, gesto ou outro recurso qualquer, salvo se para comunicar assunto de real interesse da partida ou de força maior;
- h) Não permitir que quaisquer dos técnicos participantes se afastem da mesa de jogo por espaço além do necessário, bem como não permitir que quaisquer dos técnicos atuem com atitude desleal e incompatível com o comportamento de um bom desportista;



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



- i) Interromper e iniciar a partida a qualquer instante quando ocorrer uma eventualidade relevante ou motivo de forma maior anotando sempre o tempo de jogo transcorrido;
- j) Relatar em súmula as ocorrências anormais de uma partida, com infrações disciplinares, paralisações, descontos e outros;
- k) Jamais manter discussões durante uma partida sobre interpretações de lance ou aplicações de regras;
- l) Atuar durante a partida sem fazer comentários e evitar sempre que possível tocar na mesa e nos equipamentos de jogo, a não ser quando definir dúvidas de posicionamento de jogadores;

Parágrafo Único – O árbitro poderá designar um auxiliar para ajudá-lo de forma geral, porém nas decisões prevalecerão as do árbitro.

Art.66 As decisões do árbitro sobre questões de erro de fato, ligados a partida são finais, incorrigíveis no que concerne ao resultado. O resultado de uma partida não poderá ser mudado por erro de fato, proveniente da má observação do árbitro.

Art.67 As decisões do árbitro sobre questões de erro de direito, proveniente da má aplicação das regras, admitem recursos ao órgão competente, que poderá manter o resultado, anular a partida, determinar nova realização ou ainda mudar o resultado da partida já realizada.

Art.68 Não havendo um cronometrista especialmente designado, deve o árbitro atuar como tal, fazendo com que a partida transcorra normalmente, dentro do tempo regulamentar.

Parágrafo Único – O árbitro deverá descontar todo o tempo perdido com o retardamento intencional do desenvolvimento normal do jogo.

Art.69 O árbitro suspenderá uma partida quando ocorrer incidente imprevisto e insuperável alheio à vontade do árbitro e/ou dos técnicos.

Parágrafo Único – Caberá ao órgão judicante da F.P.F.M ou da entidade promotora da competição, conforme o caso, com base no regulamento da referida competição decidir sobre a realização ou não do restante da partida ou de novo jogo, bem como da manutenção ou não do placar registrado no tempo jogado.

Art.70 O árbitro deverá encerrar a partida se houver por parte de um dos técnicos, atitudes que venham pôr em risco a integridade física e/ou moral de sua pessoa ou dos técnicos.

Parágrafo Único – No caso deste artigo, o árbitro deverá manter o resultado se este for desfavorável ao infrator (agressor) ou manter 1x0 contra o infrator, se o resultado anterior lhe era favorável.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM



DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.71 Nas partidas oficiais não é permitido dois times em campo com o mesmo padrão, ou padrão parecido de modo a causar dúvidas de pertinência numa inspeção rápida. Deverá o juiz determinar a troca de time cabendo ao técnico que pela tabela puxar o jogo.

Art.72 A arbitragem somente será obrigatória nas partidas oficiais, todavia, de comum acordo os técnicos poderão convocar um árbitro para tal fim, nas partidas amistosas.

Art.73 Os jogadores adversários, para efeito de funcionarem como ponto de jogadas tabeladas, intencionais ou não atuam como pontos neutros.

Art.74 As partidas não oficiais, poderão ser jogadas em tempo único, a critério da entidade organizadora.

Art.75 O Futebol de Mesa poderá ser praticado, também como competição de dupla, com as mesmas regras.

Parágrafo Único – A FPFM, regulamentará normas técnicas e disciplinares para a competição de duplas.

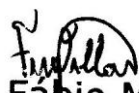
Art.76 Aplica-se a Regra Brasileira, na sua plenitude em concomitantemente com a Regra Paraibana, em jogos a níveis Estadual, Interestaduais e Nacionais.

Art.77 Esta REGRA poderá ser modificada pela Assessoria de Regras e Regulamentos, atendendo determinação de revisão expedida pela Diretoria Executiva da F.P.F.M, em atenção à solicitação dos Grêmios/Clubes e Ligas à elas filiadas.

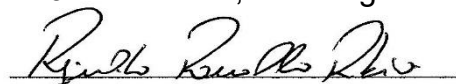
Parágrafo Único - O Assessor de Regras, dentro do prazo de seis meses a partir de sua vigência, poderá fazer adaptações contextuais sobre interpretação.

Art.78 A presente REGRA foi aprovada pelo Conselho de representantes e homologada pela FPFM, e entrará em vigor a partir de 11 de janeiro de 2016.

Art.79 Os casos omissos serão julgados pela FPFM, através de seu órgão competente.


Fábio Maia Villar
Presidente
FPFM

João Pessoa, 27 de agosto de 2025


Reginaldo Ramalho Ribeiro
Vice-Presidente
Regra Disco com Goleiro Móvel