



**INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION
(ITFC)**

Regras Oficiais da Modalidade "Chapas"

INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION (ITFC)



REGRAS OFICIAIS

MODALIDADE "CHAPAS"

ELABORAÇÃO, ATUALIZAÇÃO E REVISÃO FINAL: Comitê Gestor da Regra "Chapas" (ITFC)
REDAÇÃO ORIGINAL (ESPAÑHOL): Marcelo Rossi (ARG)
TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS: Humberto Alencar (BRA)
TRADUÇÃO PARA O INGLÊS: Marcelo Coutinho (BRA)
Qualquer situação não prevista pelo presente regulamento será resolvida pela ITFC.
© 2021 International Table Football Confederation (ITFC) - All rights reserved.
Regras da modalidade: CHAPAS



ÍNDICE

DESCRIÇÃO – O que é a modalidade

CAPÍTULO I – Da participação do técnico

CAPÍTULO II – Da mesa e campo de jogo

CAPÍTULO III – Das traves

CAPÍTULO IV – Da bola de jogo

CAPÍTULO V – Das chapas

CAPÍTULO VI – Do goleiro

CAPÍTULO VII – Da duração da partida

CAPÍTULO VIII – Do acionamento das chapas e do goleiro

CAPÍTULO IX – Do posicionamento das chapas

CAPÍTULO X – Do desenvolvimento do jogo

CAPÍTULO XI – Da movimentação das chapas e goleiros

CAPÍTULO XII – Da vantagem

CAPÍTULO XIII – Da reposição de bola

CAPÍTULO XIV – Do lateral

CAPÍTULO XV – Do tiro de meta e da reposição de goleiro

CAPÍTULO XVI – Do escanteio

CAPÍTULO XVII – Do chute a gol

CAPÍTULO XVIII – Do gol

CAPÍTULO XIX – Da penalidade máxima

CAPÍTULO XX – Da falta

CAPÍTULO XXI – Do árbitro

CAPÍTULO XXII – Das disputas por equipes

CAPÍTULO XXIII – Das considerações finais



DESCRIÇÃO – O que é a modalidade

O jogo consiste em uma disputa entre dois jogadores, doravante chamados de "técnicos", disputado em uma mesa coberta com um tecido (carpete sulcado, tapete, pano de bilhar, etc.) e com o uso de tampas de garrafa metálicas – "chapas" - como peças de jogo.

É uma simulação do futebol associação, com o campo tendo os mesmos elementos desse esporte, isto é, um tecido sulcado representando o gramado, com marcas que reproduzem as linhas que constituem as marcações tradicionais de um campo de futebol: linhas laterais, de fundo, de meio campo, das áreas penais e dos círculos, semicírculos e quartos de círculo.

Há também o uso de duas balizas com redes, que são as metas de jogo. Cada técnico tem um turno, ou vez, de jogo. Por meio de golpes desferidos com os dedos, deslocam suas chapas pela mesa, com a finalidade de tocar e conduzir com elas uma bola para dentro da meta do oponente, caracterizando assim a marcação de um tento.

Além da mesa, tecido, balizas e bola, o material de jogo consiste em dez tampas metálicas de garrafas - as "chapas" - e uma tampa plástica de garrafa PET, que exercerá o papel de goleiro, para cada técnico. Além disto, deve haver um cronômetro para marcar o tempo, um dispositivo para marcar o placar da partida e um gabarito marcado em centímetros (conhecido por "árbitro") para medir as distâncias de 1 (um), 3 (três) e 9 (nove) centímetros.

As medidas desta regra estão em milímetros.

CAPÍTULO I – Da participação do técnico

Art. 1º - Chama-se técnico à pessoa física praticante do Futebol de Mesa Modalidade Chapas. Usualmente o termo designa o praticante, entretanto poderá referir-se também ao preparador técnico de um jogador ou de uma equipe de jogadores.

Art. 2º - Cada partida contará com dois técnicos adversários entre si. Chama-se partida à disputa entre dois técnicos e jogo a disputa entre duas equipes formadas por número pré-determinado de técnicos.

Art. 3º - Será considerado vencedor da partida o técnico que, dentro dos limites deste regulamento, tiver realizado mais gols que o adversário. Caso a contagem seja igual, a partida será considerada empatada.

CAPÍTULO II – Da mesa e campo de jogo

Art. 4º - Chama-se mesa de jogo ao conjunto de mesa, alambrados, traves, cavaletes ou similares, em torno dos quais se desenrola uma partida de Futebol de Mesa da modalidade Chapas.



§ único - Os cavaletes devem ter resistência suficiente para que as mesas sejam firmes. O campo de jogo deverá estar de 700 mm a 900 mm de altura em relação ao solo.

Art. 5º - A mesa de jogo pode ser confeccionada em madeira ou outro tipo de material sólido. Pode ser também em material similar que venha a ter a aprovação da ITFC. Ela poderá ter seus cantos arredondados ou não, assim como deverá ser provida de um alambrado para evitar que chapas e bola deixem a mesa de jogo. Esse alambrado pode ser feito de qualquer material (plástico, madeira, metal, etc.) e deverá ter de 10 mm a 40 mm de altura.

Art. 6º - Chama-se campo de jogo ao tecido (tapete, ou carpete sulcado e demarcado) marcado que deverá ser colocado sobre a mesa de jogo. O tecido deverá ser carpete canelado, isto é, ter sulcos transversais ao campo, paralelos às linhas de fundo, e não longitudinais.

§ 1º - Os modelos habituais são o canelado, preferencialmente de cor verde, embora sejam permitidas outras cores.

§ 2º - Compreendendo que não é viável impor um modelo único, já que cada região possui fabricantes e modelos diferentes, cada país poderá utilizar em seus torneios nacionais o carpete simples, tecido de lã ou feltro utilizado em mesas de bilhar.

§ 3º - Para uso em competições internacionais é necessário utilizar um carpete ou tecido similar em todas as mesas, sendo por isto limitado o uso apenas de carpetes canelados.

§ 4º - O carpete a ser utilizado nas competições internacionais deve ter a aprovação prévia do Diretor Esportivo vigente.

Art. 7º - O campo de jogo deverá possuir marcas delimitantes, compreendendo as seguintes características:

- A) Os lados maiores do retângulo - dois segmentos de reta, traçados no sentido do comprimento da mesa e chamados linhas laterais, cuja função é a de delimitar o campo de jogo e as chamadas pistas laterais;
- B) Os lados menores do retângulo - dois segmentos de reta, traçados no sentido da largura da madeira da mesa e chamados linhas de fundo, cuja função é a de delimitar o campo de jogo e as chamadas pistas de fundo. Os pontos extremos coincidirão com os pontos extremos das linhas laterais;
- C) Uma linha central, paralela às linhas de fundo e que dividirá o campo de jogo em duas partes iguais, delimitando o campo de ataque e o campo de defesa para cada equipe. Seu traçado será considerado neutro, isto é, se a bola posicionar-se sobre essa linha, não será permitido o chute a gol;
- D) Uma marca situada exatamente no centro geométrico do campo de jogo e, portanto, no ponto médio da linha central, chamada de centro de campo. Sua função única é demarcar o local onde a bola deverá ser colocada em cada saída



Regras Oficiais da Modalidade "Chapas"

- de jogo com bola ao centro. Sua demarcação será simplesmente um pequeno círculo com diâmetro nunca superior a 5 mm;
- E) Um círculo de 160 mm de raio denominado círculo central, cujo centro é o centro de campo. Sua função é a de demarcar a distância mínima para as chapas adversárias na saída com bola ao centro e também a de mostrar a área que a bola deverá ter abandonado para ter condições de chute a gol após a saída com bola ao centro;
- F) Quatro quartos de círculo de 20 mm de raio, traçados cada um com centro em cada ponto de encontro da linha lateral com a linha de fundo e de forma que unam essas linhas na parte interna do campo de jogo. Sua função é a de delimitar o espaço onde deverá ser colocada a bola na cobrança de escanteios, bem como determinar o espaço que a bola deverá abandonar quando cobrado um escanteio. Ao seu espaço interno denomina-se área de escanteio;
- G) Duas áreas chamadas áreas penais (grandes áreas), correspondendo cada uma delas à interseção do espaço entre a linha de fundo e um segmento de reta a elas paralelo com o espaço entre duas linhas paralelas às linhas laterais. Estas áreas estão centralizadas, uma em cada linha de fundo.
- a. As funções delas são as seguintes:
 - i. Delimitar o espaço dentro do qual os tiros diretos em favor do ataque serão cobrados como penalidades máximas;
 - ii. Delimitar a área que a bola terá que deixar na cobrança de um tiro de meta;
 - iii. Delimitar duas marcas chamadas marcas penais, situadas cada uma delas em uma área penal, em ponto equidistante às duas linhas laterais e a 180 mm de distância da linha de fundo. Ela marca o local onde deverá ser colocada a bola para a cobrança de uma penalidade máxima;
- H) Duas áreas chamadas pequenas áreas, correspondendo cada uma delas à interseção do espaço entre a linha de fundo e um segmento de reta a ela paralelo com o espaço entre duas linhas paralelas às linhas laterais. Elas estão contidas nas grandes áreas e também estão centralizadas nas linhas de fundo.
- a. Suas funções são as seguintes:
 - i. Delimitar o espaço dentro do qual a bola será de posse do goleiro;
 - ii. Delimitar o espaço dentro do qual o goleiro poderá ser posicionado para defesa de chute a gol;
 - iii. Delimitar o espaço em que a bola e o goleiro deverão ser colocados para cobrança de tiro de meta;
 - iv. Delimitar o espaço em que nenhuma chapa poderá ocupar (com exceção do goleiro);



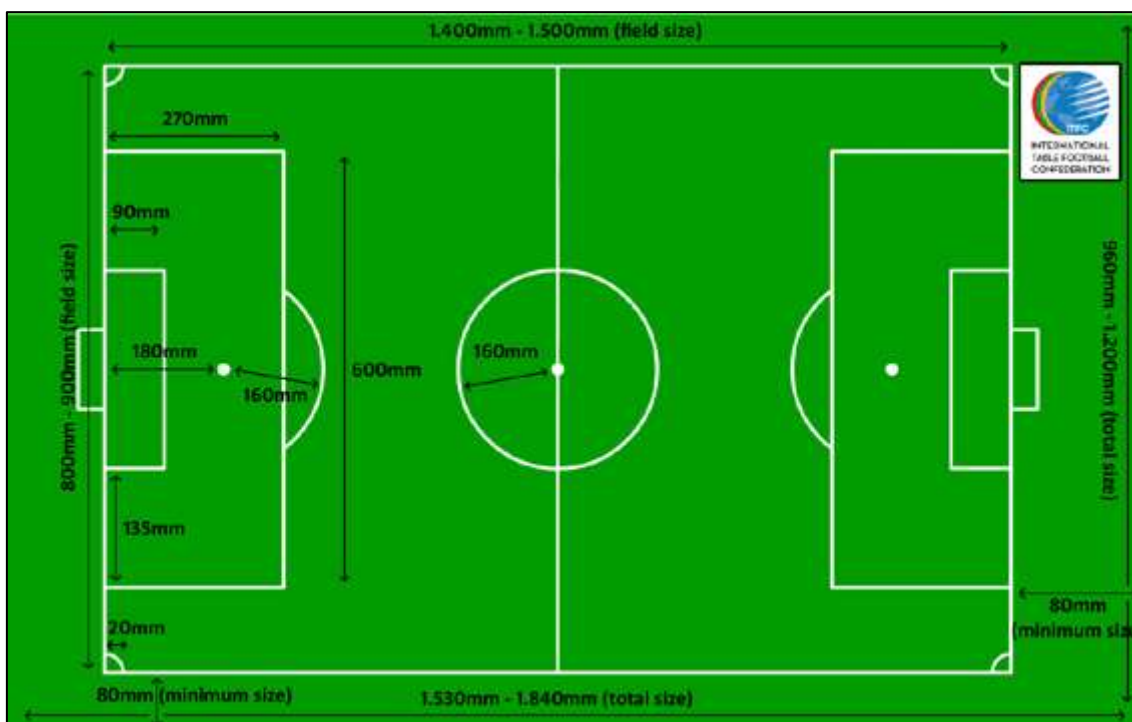
- l) Dois arcos de círculo traçados cada um deles com o centro na marca penal e formando uma zona em forma de meia-lua com os pontos extremos na linha horizontal da grande área. Sua função única é a de mostrar a zona da grande área onde não poderá haver chapas defensoras ou atacantes quando da cobrança de uma penalidade máxima. Seu traçado terá um raio de 160 mm;

§ único - O espaço de cada linha de fundo compreendido entre as traves chama-se linha de gol e terá um comprimento de 155 mm. A sua função é a de demarcar o campo de jogo, delimitando o espaço interno situado além das traves ou balizas e coberto pela rede, a fim de que se verifique a assinalação de gols ou pontos.

Art. 8º - Toda linha faz parte da área que ela delimita. Assim, uma bola sobre a linha da grande área é considerada dentro da área. Uma chapa atacante, estacionada sobre a linha da grande área, pelo menos tocando a linha, no caso de sofrer falta, esta será cobrada como penalidade máxima. A largura máxima da linha deverá ser de 4 mm.

Art. 9º - A mesa de Chapas deverá ter as seguintes dimensões:

Dimensões da mesa e campo de Chapas			
Item	Medidas em Milímetros		
Descrição	Mínima	Máxima	Única
Mesa de jogo			
Comprimento	1.530	1.840	
Largura	960	1.200	
Altura	700	800	
Campo de jogo			
Comprimento	1.400	1.500	
Largura	800	900	
Grande Área			270 x 600
Pequena Área			90 x 330
Raio do Círculo Central			Raio = 160
Raio da Meia-lua			Raio = 160
Raio da Marca do Escanteio			Raio = 20
Distância da Linha do Gol até Marca Penal			180
Pista Lateral e de Fundo	80		
Largura da Linha Demarcatória			4
Círculo de posição da bola no Centro de Campo e Marca Penal			Raio = 5
Alambrado (altura)	10	40	



CAPITULO III – Das traves

Art. 10º - Chama-se trave, meta, arco ou baliza cada conjunto composto de 2 (dois) postes verticais e um travessão horizontal que os une nas extremidades superiores por sistema de colagem, encaixe contínuo ou similar. Sua função é delimitar o espaço por onde a bola deverá passar a fim de que seja assinalado um gol.

§ 1º - São presas às traves, em sua parte posterior, as redes, confeccionadas de tecido bem fino de modo que permita ótima visualização através dele, com a finalidade de reter as bolas que adentrarem a meta e facilitar a percepção do gol assinalado.

§ 2º - As traves podem ter, em sua parte posterior, equipamentos auxiliares para fixação de redes e estética. Podem ainda ter outros sistemas ou equipamentos que venham a melhorar sua finalidade.

§ 3º - As traves podem ser confeccionadas em metal, alumínio, arame, chapa estampada, madeira, plástico ou similar.

§ 4º - O formato dos postes e travessão das traves pode ser oval, roliço ou prismático, mas sua espessura não deverá exceder a 10 mm.

§ 5º - As medidas internas das traves serão de 155 mm de comprimento (medida interna entre postes) e de 55 mm de altura (medida interna da superfície da mesa até a parte inferior do travessão) e 70 mm de profundidade.



§ 6º - As traves serão colocadas centralizadas em relação à linha de fundo e com os postes coincidentes com ela. Devem permitir que sejam movidas ou arrastadas livremente e não poderão ser fixadas à mesa.

CAPITULO IV – Da bola

Art. 11º - Chama-se bola de jogo à esfera cujo domínio ou posse é disputado na mesa de jogo pelos técnicos, com a finalidade de fazê-la adentrar a meta adversária.

§ 1º - A bola é esférica, de plástico, com diâmetro de 14 a 15 mm e seu peso varia entre 1,2 e 1,5 grama. Não há restrições a respeito das cores da bola.

§ 2º - A bola pode ser fabricada e vendida em qualquer parte do mundo e em qualquer cor, à escolha do comprador.

CAPÍTULO V – Das chapas

Art. 12º - Chama-se chapa cada uma das 10 (dez) tampas de garrafas metálicas que cada jogador deve colocar sobre a mesa para, por acionamento, mover a bola. Cada técnico poderá utilizar quaisquer tampas que quiser, desde que dentro das especificações desta regra. Elas poderão ser inspecionadas pela organização do torneio em relação a suas medidas e massa.

§ 1º - As chapas, em número de dez, devem ter o formato circular, ou seja, de disco, com altura de 7 mm, diâmetro externo de 29 mm (28 mm caso seja uma tampa metálica de rosca), e sua base e diâmetro interno de 27 mm.

§ 2º - Seu contorno dentado característico deve ter habitualmente entre 21 e 29 "dentes" e sua base deve ser completamente plana, sem deformações que vão além da sua fabricação (desprovidas de sulcos, dobras, ranhuras, furos, etc.).

§ 3º - As chapas poderão ser confeccionadas com qualquer cor ou conjunto de cores, podendo ser pintadas ou enceradas de acordo com a preferência do técnico.

§ 4º - As chapas devem ter seus dentes "fechados", ou seja, dobrados como se já tivessem sido utilizados em sua função como tampa de uma garrafa. Entende-se por fechada a condição de seus dentes dobrados para dentro.

§ 5º - As chapas utilizadas pelo técnico devem conter uma ilustração, doravante chamada de "decoreção", que deve portar números diferentes e um distintivo (ou logotipo) que seja comum a todas elas. Não há medidas mínimas para estes identificadores, basta que sejam legíveis.

§ 6º - Em uma partida, a decoreção das chapas dos dois técnicos deve ser suficientemente distinta, do contrário, um dos técnicos deverá ter disponível consigo outra decoreção (ou equipe), de cor diferente.



§§ Único - Quando ambos os técnicos se apresentarem com chapas com decorações idênticas ou de difícil diferenciação, verificar-se-á se um dos técnicos fará a troca espontaneamente. Caso contrário, far-se-á um sorteio para verificação de quem deve substituir as suas chapas ou decorações.

Art. 13º - Para posicionar as decorações dentro das chapas é permitido o uso de cola, adesivo, resina ou qualquer outro produto, desde que seja respeitado o peso (massa) máximo. A critério do técnico, as decorações podem também ser aplicadas sem qualquer adesivo ou cola na parte interna da chapa

Art. 14º - Debaixo da decoração cada chapa pode conter várias camadas de cartão ou cartolina, cada uma delas de forma circular e plana, com espessura máxima de 1 mm cada, mas sem jamais extrapolar os limites da chapa e sempre respeitando o peso máximo. Sobre essas camadas será aplicada a decoração das chapas, que pode ser feita de papel simples impresso, papel fotográfico ou desenho à mão e que poderá ser envernizada, resinada ou plastificada.

Art. 15º - O peso máximo é considerado a soma do peso de todas as chapas de uma equipe e ele não poderá ultrapassar 30 gramas. Sendo assim, cada chapa pode ter peso diferente, contudo sem ultrapassar o limite já citado no seu conjunto. Não existe um limite mínimo de peso para o conjunto de chapas de um técnico.

Art. 16º - São autorizadas até 3 (três) substituições de chapas para cada técnico por partida, inclusive o goleiro. Elas poderão ser efetuadas no momento em que a bola esteja fora de jogo.

CAPÍTULO VI – Do goleiro

Art. 17º - O goleiro é uma tampa de garrafa plástica de tamanho grande (por exemplo, uma garrafa de refrigerante de 2 litros). Deve ser de plástico e jamais de metal. Sua altura máxima será de 17 mm (não há altura mínima), seu diâmetro de base será de 30 mm e seu diâmetro superior entre 30 e 31 mm. Não é permitido nenhum tipo de deformação, nem beiradas limadas, derretidas ou cortadas.

Art. 18º - O goleiro pode ser recheado de qualquer material, desde que o recheio não ultrapasse o limite da tampa e respeite o peso máximo do goleiro, que será de 15,5 gramas.

§ único - O goleiro também deverá portar sua própria decoração (da mesma forma que as chapas, com distintivo ou logotipo idêntico ao das chapas). Essa decoração será aplicada sobre o material de recheio.

CAPÍTULO VII – Da duração da partida

Art. 19º - Cada partida terá a duração de 20 (vinte) minutos e será disputada em 2 (duas) fases de 10 (dez) minutos, com intervalo máximo de 5 (cinco) minutos entre a primeira e segunda fase. Os dois técnicos mudarão de lado de campo no intervalo.



§ 1º - Ao fim de cada fase, cada técnico terá direito a mais uma posse (“turno”), após o toque do cronômetro.

§ 2º - O tempo será controlado por um contador de minutos, cronômetro ou sistema equivalente, que fará soar um alarme ao atingir o fim de cada fase. É permitido o uso pela mesa controladora de um apito ou similar, acionado pelo cronometrista em substituição ao alarme automático.

Art. 20º - Cada competição estabelecerá o procedimento a seguir caso a partida termine empatada no número de gols. O desempate poderá ser obtido mediante prorrogação, gol de ouro ou disputa de pênaltis.

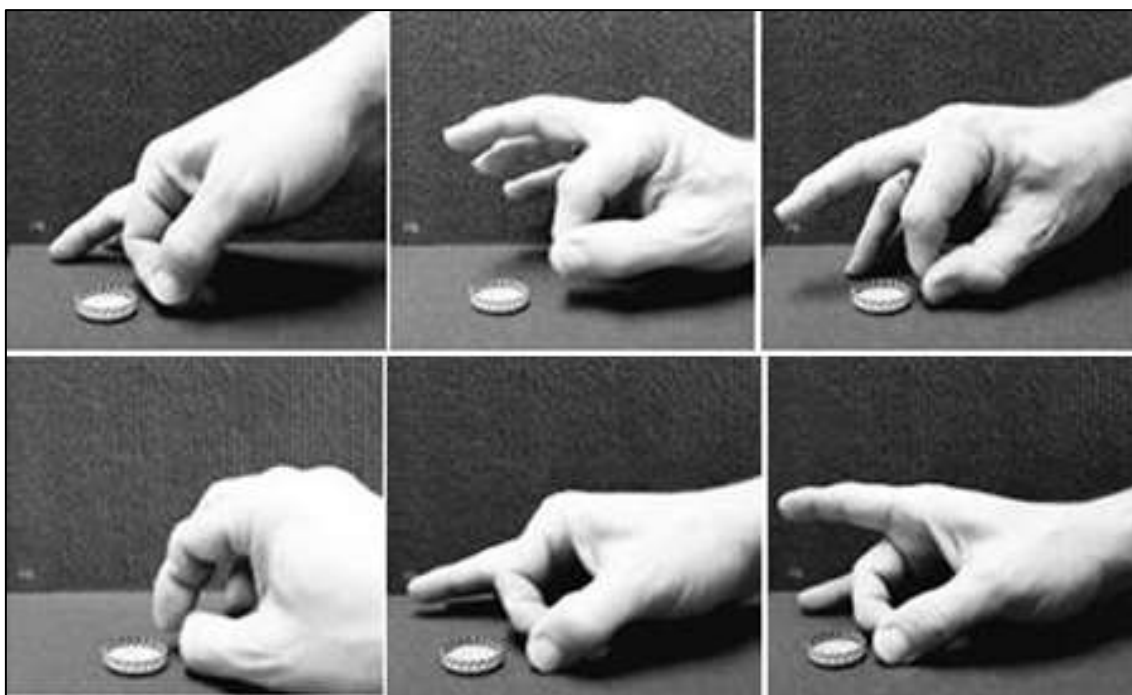
§ 1º - Em caso de prorrogação, serão jogados 10 minutos divididos em duas fases (tempos) de 5 minutos cada, sem intervalo entre elas.

§ 2º - Em caso de definição por gol de ouro, a partida terá a prorrogação de 10 minutos em duas fases de 5 minutos até que um dos técnicos obtenha um gol, o que encerrará automaticamente a partida, não importando o tempo que reste para o fim da prorrogação, determinando a vitória ao técnico que marcou o gol.

§ 3º - Caso persista o empate após uma prorrogação, a definição da partida se dará em uma disputa de pênaltis (*ver Art. 100º*).

CAPÍTULO VIII – Do acionamento das chapas e do goleiro

Art. 21º - A chapa e o goleiro devem ser acionados por meio de um dos dedos manuais do técnico, que deve dar um golpe na lateral dos mesmos, sem arrastá-los, sem empurrá-los, sem colocar o dedo no interior da chapa ou do goleiro, e sem mover a mão (somente um toque semelhante a um peteleco, com dois dedos formando um arco, ou “pinça”).



Art. 22º - Tipos de chutes permitidos:

- A) Chute normal: Toque por meio de um peteleco com os dedos tocando a parte externa dentada da chapa.
- B) Ponte: É feita com dois dedos da mão que não chutará, em forma da letra A, colocando os dedos sobre o campo e entre eles a bola, sem tocá-la. O resultado do chute é que somente a bola será deslocada e a chapa será detida pelos dedos em ponte.
- C) Chute por cobertura (também chamado elevado): A chapa será colocada de forma invertida (de cabeça para baixo). A ponte também poderá ser utilizada neste caso.
 - a. Este tipo de chute é válido apenas na primeira ação de todos os chutes, inclusive o pênalti. Não se permite esse tipo de chute no arremesso lateral.
- D) Chute especial: Ocorre quando a bola cai dentro da chapa. Chama-se também de “cabeceio” e pode ser utilizado como uma das opções para fazer o arremesso lateral (ver Art. 74º e seu § 1º).

CAPÍTULO IX – Do posicionamento das chapas

Art. 23º - A colocação das chapas na saída de bola, que acontece a cada início de período e em seguida ao se marcar um gol, será feita da seguinte maneira:

§ 1º - As chapas dos dois técnicos são distribuídas no campo de jogo, e apenas uma chapa poderá dar a saída de bola. Esta chapa é a única que poderá estar dentro do círculo central.

§ 2º - A segunda ação dessa posse pode resultar em um chute a gol se a bola deixar o círculo central e o chute não for efetuado com a chapa que fez a saída de bola.



§ 3º - Na ação inicial de saída de bola, é permitido o uso do chute por cobertura e da ponte.

Art. 24º - Em qualquer reposição com a bola parada (exceto em pênaltis), as chapas do técnico que tiver a posse de bola deverão estar situadas a uma distância mínima de 90 mm da bola.

Art. 25º - As chapas do defensor devem estar a uma distância de no mínimo 30 mm das chapas do adversário e das suas próprias chapas, exceto no interior da grande área, quando poderão estar a 10 mm das chapas do atacante, mantendo os 30 mm de distância das suas próprias chapas.

Art. 26º - No caso de um tiro livre direto o técnico defensor poderá formar uma barreira com 3 chapas (chapas em linha, não umas sobre as outras), a 90 mm da bola. As chapas, neste caso, podem tocar-se entre si.

Art. 27º - Dessa maneira, ao reestruturar, o jogador deverá levar em consideração as posições das chapas situadas no campo para não cometer a infração da regra anterior.

§ único - O técnico que tem a posse da bola arrumará primeiro, tendo assim a preferência para colocar as chapas nas posições que desejar. O adversário arrumará em seguida, respeitando as distâncias definidas por esta regra.

Art. 28º - Uma vez colocadas todas as chapas, o atacante poderá medir a distância de 30 mm entre as chapas caso tenha dúvida se estão dentro da medida correta.

§ 1º - Caso se confirme a distância menor, na primeira vez o atacante avisará o defensor. Nas vezes seguintes será marcado um tiro livre indireto para o atacante no lugar onde a chapa estava em distância regulamentar inferior.

§ 2º - Caso as chapas estejam dentro da distância regulamentar o atacante será advertido e, caso repita o pedido de forma infundada, será marcado tiro livre indireto contra o atacante, no lugar em que tenha sido indicada a suposta irregularidade.

CAPÍTULO X – Do desenvolvimento do jogo

Art. 29º - Cada jogador terá um turno por vez. Em cada turno poderá haver até três ações, dependendo de como a jogada se desenvolva.

Art. 30º - Em um turno podem acontecer as seguintes combinações:

- A) Turno de uma ação: ação convencional.
- B) Turno de duas ações: ação de reposição de bola ao jogo e mais uma ação extra.
- C) Turno de duas ações: ação convencional mais ação extra de passe ao pé da chapa.
- D) Turno de três ações: ação de reposição de bola ao jogo mais uma ação extra de toque mais uma ação extra de passe ao pé da chapa.



Art. 31º - Uma ação é o movimento ou toque com o dedo na chapa, e não é permitido recusar a posse de bola nem tocar uma chapa sem deslocá-la.

§ único - Se o jogador tocar uma chapa, esta deverá se movimentar visivelmente, para a jogada ser considerada válida.

Art. 32º - A chapa ao ser tocada pode:

- A) Deslocar-se e parar sem tocar em mais nada: ação válida (exceto em reposições de bola).
- B) Tocar na bola: ação válida, inclusive se depois disso a chapa vier a tocar outras chapas ou elementos do jogo.
- C) Tocar uma chapa adversária sem ter tocado antes a bola: a ação será penalizada com falta.
- D) Tocar outra chapa da mesma equipe sem tocar antes a bola (jogada popularmente conhecida por "telefone" ou "trenzinho"): neste caso, tanto a chapa que foi tocada como a chapa que foi movida cometerão falta se tocarem uma chapa adversária antes de tocar a bola.
 - a. Se por sua vez elas empurrarem outras chapas da mesma equipe (aglomerações) a regra será aplicada a cada uma delas. A partir do momento que alguma chapa tocar a bola, as outras chapas movidas que vierem tocar outras chapas adversárias não cometerão falta.
- E) Se a chapa se chocar com o alambrado sem tocar antes a bola: caso, após o choque com o alambrado, ela venha a tocar a bola ou outra chapa qualquer, adversária ou não, será marcada uma falta (direta ou indireta de acordo com o caso).]
 - a. Se não tocar nada mais, ao terminar seu movimento será colocada junto ao alambrado onde ela tocou. Naturalmente, caso ela tenha tocado na bola e depois no alambrado, a jogada será válida e todas as chapas serão mantidas nos lugares que vierem a estacionar.

Art. 33º - As chapas serão colocadas no campo de acordo com a vontade de cada jogador, sempre levando em consideração que é proibido colocar chapas na pequena área (as que estacionarem na pequena área, em decorrência do jogo, serão retiradas imediatamente para fora, pelo mesmo lugar por onde ingressaram na pequena área).

§ único - Há momentos nos quais estas relocalizações são obrigatórias ou opcionais.

Art. 34º - A reestruturação acontecerá em momentos em que a bola esteja fora de jogo, ou seja, em tiros de meta, saídas de bola, faltas diretas ou indiretas, escanteios e pênaltis.

Art. 35º - Como é feita a reestruturação:

- A) Todas as chapas e o goleiro devem ser colocados com suas bases apoiadas dentro do campo de jogo, delimitado pelas linhas laterais e de fundo.



- B) Não será permitido que alguma chapa toque as linhas que delimitam o campo, exceto o goleiro em um pênalti e a chapa que baterá um arremesso lateral, ou um escanteio, ou que vai cobrar uma falta cometida junto à linha lateral ou de fundo.
- C) A pena para uma chapa colocada erroneamente será uma falta indireta no ponto onde a chapa cometeu a infração.
- D) Nas reestruturações que se seguirem a qualquer tipo de reposição de bola, os goleiros serão colocados de forma livre, inclusive fora de suas áreas se assim os jogadores desejarem. A única exceção é que o goleiro defensor não pode ser colocado em uma barreira em um tiro livre direto (nem junto com outras chapas nem sozinho).
- E) Um goleiro não pode ser colocado de pé (sobre sua lateral), a menos que o adversário avise que vai chutar a gol e que ele esteja dentro de sua própria pequena área (em um escanteio, por exemplo, o goleiro atacante não poderá ser colocado de pé e nem o defensor, a não ser que o jogador atacante avise que vai chutar a gol a partir do escanteio).

Art. 36º - Ambos os técnicos terão quinze (15) segundos simultâneos de tempo para fazer a reestruturação das suas chapas. Uma vez acabado o tempo, o técnico que defende terá cinco (5) segundos adicionais para terminar a reestruturação.

Art. 37º - Reestruturação final: Uma vez terminada a reestruturação, apenas a chapa que fará a reposição de bola poderá ser arrumada, exceto em tiros diretos ao gol.

Art. 38º - Em qualquer reestruturação, a bola deverá ficar no lugar em que está, com as seguintes exceções:

- A) Tiro de meta e reposição de bola pelo goleiro: é permitida a mudança da posição da bola, sempre dentro das posições regulamentares.
- B) Cobrança de escanteio: será possível colocar a bola antes de se declarar que vai chutar a gol e, depois, colocar a chapa que efetuará a cobrança.

Art. 39º - Reestruturação nas reposições: No tiro de meta a recolocação é obrigatória. Se a bola sair pela linha de fundo impelida por um atacante, será tiro de meta.

§ único - Neste caso, antes de se cobrar o tiro de meta, o atacante arrumará suas chapas e, em seguida o defensor fará a arrumação.

Art. 40º - No escanteio a recolocação é optativa. O atacante anunciará sua intenção, se recolocará ou não as chapas. Se optar por não recolocar, todas as chapas permanecerão em suas posições, sendo que apenas a chapa que fará a cobrança do escanteio poderá ser posicionada. Essa chapa terá apenas um turno, a não ser que realize um passe, obtendo assim uma ação extra.

§ 1º - Se o técnico atacante optar por recolocar as chapas, primeiro recolocará as chapas de ataque e depois as de defesa.



§ 2º - O atacante terá um turno de duas ações e, caso faça um passe na segunda ação, terá direito a uma terceira.

Art. 41º - Nenhuma chapa, tanto atacante quanto de defesa, pode ser colocada dentro da pequena área. A pequena área pertence única e exclusivamente ao goleiro.

Art. 42º - No arremesso lateral não haverá reestruturação.

Art. 43º - Nos tiros livres diretos a reestruturação será obrigatória.

Art. 44º - Nos tiros livres indiretos a reestruturação será opcional.

Art. 45º - Ao arrumar as chapas, o técnico atacante deve colocá-las onde quiser dentro do campo e, em seguida, a ação é feita pelo técnico defensor, respeitando a distância mínima de 30 mm entre todas as chapas.

Art. 46º - Se uma chapa tocar o alambrado antes de tocar na bola, ela será recolocada no ponto onde tocou. Se a chapa saltar para fora do alambrado, também será colocada no ponto mais próximo de onde deixou a mesa. Se uma chapa ficar sobre outra chapa, será colocada ao contrário.

§ único - Em todas essas situações, a chapa permanecerá fora de campo e somente regressará quando a bola estiver fora de jogo.

Art. 47º - Considera-se como "passe" o movimento em que uma chapa toca a bola, e esta toca em outra chapa da sua própria equipe dentro do turno do técnico atacante. Assim, caso a bola não tenha tocado antes nenhuma chapa adversária, o atacante terá direito a mais uma ação, podendo movimentar mais uma vez a bola com a chapa que efetuou o passe, ou com as chapas da sua equipe que forem tocadas pela bola, sem interrupção, em decorrência desse passe (a bola tocar em chapa adversária "corta" o passe).

§ único - Não se pode fazer mais de um passe em um turno, a não ser que tenha começado com uma reposição, o que resultaria um turno de três ações (*Ver Art. 30º*).

Art. 48º - Se a bola cair dentro de uma chapa do atacante após um turno, será marcada uma falta por “mão”. Caso o atacante tenha feito um passe, a chapa com a bola poderá ser tocada em outra ação, o que configura o “cabeceio”.

CAPÍTULO XI – Da movimentação das chapas e goleiros

Art. 49º - Se a bola for tocada e parar dentro da pequena área, ela pertencerá ao goleiro, mesmo que o toque não se configure como um passe. O movimento seguinte será feito pelo goleiro.

Art. 50º - Se um técnico tocar a bola ao gol e ela vier a parar dentro da pequena área, e se o goleiro oponente estiver na pequena área, o técnico defensor poderá pegar o goleiro e a bola com a mão e colocá-los em qualquer ponto dentro da pequena área para repor a bola em jogo,



dispondo de uma ação apenas, porque não é um tiro de meta. Uma segunda ação é possível caso seja feito um passe após a reposição do goleiro.

Art. 51º - Caso a bola não adentre a pequena área, não será permitido ao técnico mover seu goleiro com a mão para tocar a bola. Ele deverá acionar uma chapa ou o próprio goleiro a partir do lugar em que ele está situado.

Art. 52º - O goleiro será posicionado somente quando o adversário comunicar que vai chutar a gol, sendo colocado dentro da pequena área sem tocar qualquer linha, exceto a linha de fundo, e quando o goleiro estiver:

- A) Dentro da pequena área no momento do aviso de chute a gol (considera-se dentro se qualquer parte do goleiro estiver sobre uma das linhas da pequena área).
- B) Dentro da trave (tendo ultrapassado totalmente a linha de gol). Neste caso, ele deve ser colocado com alguma parte sobre a linha de fundo, independentemente de como tenha vindo parar dentro da trave: por movimento próprio, empurrado por alguma chapa ou qualquer outra causa. Naturalmente, uma vez que o goleiro tenha sido colocado sobre a linha já se considera dentro da área para a ação seguinte.

Art. 53º - O técnico pode optar em não posicionar o seu goleiro, inclusive se este estiver em uma posição na qual não seria permitido ser colocado (por exemplo, sobre a linha), devendo contudo comunicar claramente tal decisão ao adversário.

§ único - No caso de não ser colocado, não pode ficar sobre a lateral ("de pé"), sendo obrigado a permanecer sobre sua base.

Art. 54º - Ao ser colocado, o goleiro pode ser deixado sobre sua base (sempre com a decoração para cima, nunca para baixo) ou de pé, sobre a sua lateral, podendo ser girado para ficar com qualquer face para a direção da bola, mesmo sob risco de girar para além do local em que for posicionado, quando deverá ser colocado sobre sua base numa posição fora da área.

§ único - Se o goleiro for colocado de pé (sobre a sua lateral), deverá respeitar a restrição de não poder tocar nenhuma linha exceto a linha de fundo.

Art. 55º - Uma vez efetuado o chute, caso o goleiro tenha ficado de pé (sobre sua lateral) ele deverá ser colocado sobre sua base imediatamente, no lugar em que ficou.

Art. 56º - O goleiro deverá ser colocado sempre atrás da totalidade da bola (dentro do gol se for necessário). Isto é, o goleiro não pode obstruir o espaço entre uma chapa e a bola, deixando livre uma reta imaginária entre uma chapa adversária e a totalidade da bola.

§ único - De outra forma, o goleiro poderá obstruir o caminho de uma chapa à bola caso ele já esteja naquele espaço antes de ser comunicado o chute a gol, renunciando a ser colocado.



Art. 57º - Em um chute a gol feito em uma cobrança de falta direta ou de um pênalti, a colocação do goleiro será feita uma vez que todas as chapas já tenham sido reestruturadas.

Art. 58º - O jogador poderá olhar de qualquer ponto da mesa a posição que escolherá para colocar o goleiro. Normalmente os jogadores posicionam o goleiro a partir dos fundos de sua própria meta, ou do ponto de vista do jogador que vai chutar. No entanto, o jogador não poderá olhar a partir de dois pontos diferentes onde vai colocar o goleiro. Se fizer, cometerá uma infração de tiro livre indireto na linha da grande área do goleiro infrator.

Art. 59º - Acumular chapas ao redor da bola não é permitido. Se o turno do técnico terminar com três ou mais chapas ao redor da bola, a menos de 30 mm entre si, será marcado tiro livre indireto.

Art. 60º - Algumas situações podem ocorrer e elas não serão punidas nestes casos:

- A) A situação for resultado de uma jogada fortuita na posse do adversário.
- B) O adversário reposiciona uma das chapas próprias (por exemplo, em uma carga).
- C) Caso o técnico ainda tenha uma ação a realizar no turno, por passe ou reposição.

Art. 61º - O técnico deve alterar a disposição das suas chapas antes do fim do seu turno para evitar cometer a infração.

Art. 62º - Independentemente do número de chapas ou da distância, ocorrerá uma obstrução ao final do turno se as chapas de uma equipe cercarem a bola sem deixar nenhum espaço livre que permita uma chapa do adversário atingir a bola sem cometer falta.

Art. 63º - Não importa que nesse momento haja ou não alguma chapa do adversário com linha de chute para aproveitar esse espaço livre.

Art. 64º - O técnico tem até o fim do turno para desfazer a obstrução ou será apontada uma falta indireta.

§ único - Caso ao desfazer a obstrução casualmente seja criada outra obstrução impedindo o acesso à bola, será marcado tiro livre indireto como seria se a obstrução anterior fosse mantida.

Art. 65º - As dimensões da bola teoricamente não permitem que haja uma obstrução com apenas duas chapas, entretanto, na prática quando duas chapas escondem a bola entre si, se assumirá que o técnico adversário tem espaço para tocar a bola e não se assinalará a falta, salvo se ficar muito clara a intenção de obstruir a jogada pelo técnico que encerrou seu turno.

Art. 66º - Qualquer dúvida sobre se a chapa tocou antes ou depois a bola será resolvida a favor do técnico que procurar disputar a bola entre as duas chapas adversárias.



§ único - Ou seja, o técnico que fechar a bola entre duas chapas, assume que o adversário tem um espaço para tocar na bola, já que pelo contrário estaria cometendo a infração de obstrução.

Art. 67º - Duas chapas do mesmo técnico estarão em posição de “sanduíche” se estiverem separadas por menos de 30 mm entre elas e se a bola estiver entre elas.

§ 1º - Se um técnico começar seu turno em posição de “sanduíche”, terá de abrir espaço nesse turno ou no seguinte.

§ 2º - Ou seja, o técnico tem dois turnos completos para desfazer essa posição, podendo na posse consecutiva fazer um passe e, assim, dispor de uma ação extra.

§ 3º - Caso contrário, ao terminar seu segundo turno e a obstrução persistir, será assinalada uma falta indireta.

Art. 68º - Se as duas chapas que estão em posição de “sanduíche” fazem um passe entre si (o chamado “*mini passe*”) e depois da ação extra obtida com o mini passe voltarem a continuar na mesma posição de “sanduíche”, então essas duas chapas não serão beneficiadas de uma nova ação extra por passe em nenhum dos turnos seguintes, até que, antes de tentar um novo passe:

- A) Uma chapa adversária toque a bola ou...
- B) As chapas em questão deixem a posição de “sanduíche”.

§ único - Enquanto isso, os demais passes realizados não receberão o direito de uma ação extra e a posse passará ao adversário.

Art. 69º - Não é permitido mini passes em sequência. O mini passe é permitido apenas uma vez (fechar, abrir e chutar), mas o técnico que com a ação extra volte a fechar a posição não poderá se aproveitar dela para fazer um novo mini passe, quando decidir abrir o “sanduíche”.

Art. 70º - Se em uma situação de jogo uma chapa vier a ficar sem sua base completamente apoiada no campo de jogo e estiver apoiada sobre outra chapa, ela deverá ser retirada e colocada a 10 mm de distância das chapas que estavam sob ela, pelo técnico dono das chapas que a apoiavam.

Art. 71º - Caso essa situação não seja possível de realizar, o jogador deslocará a chapa irregular o mínimo possível, sempre respeitando a regra que a chapa em posição superior (de carga) não esteja em contato com nenhuma outra chapa.

CAPÍTULO XII – Da vantagem

Art. 72º - Caso ao ocorrer uma falta, o técnico que sofreu a infração poderá escolher bater a falta ou continuar o jogo. Deste modo, o adversário não será beneficiado.

CAPÍTULO XIII – Da reposição de bola



Art. 73º - Em geral, o jogador que repõe a bola em jogo pode escolher recolocar (e ter uma posse de duas ações) ou não (e ter apenas uma ação). Nos tiros diretos a gol é obrigatória a recolocação, mas só se pode tocar uma vez. Não se pode voltar a tocar a bola com a mesma chapa que fez a reposição, até que a bola seja tocada por outra chapa.

§ 1º - Se a reposição for feita com reestruturação, seja tiro de meta, tiro indireto ou escanteio, e ao disparar a bola tocar numa chapa da mesma equipe, a segunda ação pode ser feita com qualquer chapa. E se ao fazer esta segunda ação a bola tocar novamente em uma chapa da mesma equipe, então será considerado um passe.

§ 2º - Dessa forma dispõe-se de uma ação extra e somente as chapas que participaram desse passe poderão ser movimentadas. Regra não válida para o arremesso lateral obtido com desvio em chapa adversária (popularmente chamado de “lateral cavado” ou, em espanhol “saque de banda cavado”, e em inglês “dug throw in”) (Ver Art. 77º).

CAPÍTULO XIV – Do lateral

Art. 74º - O arremesso lateral ocorre quando a bola deixa o campo de jogo pelas linhas laterais.

§ 1º - A reposição de bola pode ser feita de duas formas: com a bola colocada dentro da chapa ou com a bola ao lado da chapa. Em ambos os casos a bola deve estar situada sobre a linha lateral, no local por onde ela deixou o campo. Não há reestruturação quando houver arremesso lateral.

§ 2º - O movimento deve ser limpo, da mesma forma que em um toque normal, sendo que o dedo não pode tocar a bola caso ela esteja dentro da chapa.

§ 3º - Não é permitido o chute por cobertura nem a ponte no arremesso lateral.

§ 4º - Não é válido o gol em uma cobrança de lateral, nem mesmo se a bola tocar em outra chapa.

§ 5º - O arremesso lateral feito de forma equivocada é falta técnica e revertido para o adversário.

Art. 75º - há dois tipos de arremessos laterais, que acontecem de acordo com as seguintes condições:

Art. 76º - Arremesso lateral cedido: Ocorre quando um jogador em sua posse toca a bola e esta sai por uma das linhas laterais, diretamente ou desviada por uma chapa de sua própria equipe. Nesta situação, será feito um arremesso lateral contra o jogador que colocou a bola para fora do campo de jogo.

- A) O lateral cedido assegurará ao jogador uma posse com duas ações: a reposição de bola mais um toque extra.



- B) Caso o jogador realize no toque extra um passe, terá direito a mais uma ação, chegando ao total de três: a ação da reposição, a ação do toque extra que resulta em passe e a terceira.

Art. 77º - Lateral “cavado”: Quando a bola lançada pelo atacante tocar uma chapa adversária e vier a sair pela linha lateral, o atacante continuará com a posse de bola, fazendo o arremesso lateral no ponto onde a bola saiu, configurando isso um lateral “cavado”.

- A) O atacante que obtiver um lateral dessa forma terá direito apenas a recolocar a bola em jogo, ou seja, apenas cobrará o lateral e não terá outra ação mesmo se vier a realizar um passe.
- B) Neste caso, mesmo que faça um passe nesta cobrança, não terá mais a posse de bola quando esta vier a parar.

CAPÍTULO XV – Do tiro de meta e da reposição de goleiro

Art. 78º - A reposição de goleiro acontece se a bola e o goleiro estiverem dentro da pequena área. A bola pode ser livremente colocada em qualquer ponto da pequena área e o jogador acionará o seu goleiro como se estivesse batendo um tiro de meta.

§ 1º - Este tipo de reposição só contém uma ação e não existe reestruturação.

§ 2º - Não será válido o gol de goleiro na primeira ação da reposição de goleiro, nem se vier a bola a rebater em outra chapa.

§ 3º - Será permitido o chute a gol a partir da segunda ação caso a bola cruze a linha que divide o campo e se for feito um passe.

Art. 79º - O tiro de meta será assinalado quando a bola sair pela linha de fundo adversária impelida por uma chapa do técnico atacante.

Art. 80º - No tiro de meta, quando é feita a reestruturação, o jogador que faz a reposição tem direito a uma segunda ação (mesmo que a bola venha a tocar em uma chapa adversária após a primeira ação).

Art. 81º - Nas duas situações, tiro de meta e reposição de goleiro:

- A) São permitidos o chute por cobertura e o chute com ponte.
- B) Em um tiro de meta não deverá haver nenhuma chapa dentro da pequena área da equipe que bate o tiro de meta (à exceção do goleiro ou a chapa que for utilizada para a reposição) e na grande área somente poderá haver chapas da equipe que defende, e sempre distantes pelo menos a 90 mm, como no resto do campo.
- C) Todas as chapas e o goleiro devem estar a mais de 90 mm da bola, exceto a chapa (ou o goleiro) que vai fazer a reposição.



- a. Na reposição de goleiro (Art. 78º) não se pode usar uma chapa, somente o próprio goleiro.
- D) Se em um tiro de meta a bola não chegar a sair da grande área deverá ser marcado um tiro livre indireto, a ser cobrado a partir do ponto onde a bola parou.
 - a. Assim evita-se que um jogador com vantagem no placar desperdice tempo de propósito em sua área, após o seu oponente ter posicionado a sua defesa.
- E) Após fazer uma reposição, o goleiro não poderá voltar para a pequena área, com a finalidade de evitar que desloque outras chapas ou que seja recolocado onde quiser para voltar a realizar um toque.
- F) Para evitar que o goleiro fique fora da área ao realizar uma reposição, há três maneiras válidas:
 - a. Bater o tiro de meta com outra chapa.
 - b. Bater o tiro de meta com o goleiro usando a ponte, evitando assim que se desloque.
 - c. Repor a bola sem utilizar a ponte e deixar o goleiro no lugar em que ele parou para continuar jogando.

CAPÍTULO XVI – Do escanteio

Art. 82º - Será assinalado escanteio caso a bola ultrapasse a linha de fundo após se chocar em um defensor, ou por ter sido desviada em um chute a gol por um defensor, ou mesmo simplesmente arremessada para fora por um defensor. Será escanteio, por exemplo, se a bola for chutada a gol e tocar em chapas defensoras situadas no campo e sair pela linha de fundo.

Art. 83º - O escanteio é cobrado com a bola posicionada sobre ou dentro do quarto de círculo correspondente ao lado por onde a bola saiu.

§ 1º - É permitido o chute por cobertura ou com ponte.

§ 2º - A bola pode ser colocada à vontade no quarto de círculo depois da reestruturação.

§ 3º - O gol a partir do escanteio será válido caso anunciado antes da cobrança. Pode ser realizado com ou sem reestruturação.

§ 4º - Se for feita a reestruturação e não for anunciado chute a gol, haverá uma segunda ação para o atacante.

§ 5º - Se não for feita a reestruturação não haverá segunda ação, a menos que haja um passe em decorrência da cobrança do escanteio, sem chute a gol.

§ 6º - Se o atacante fez a reestruturação, tem direito à segunda ação, exceto se a bola vier a ficar na pequena área, o que automaticamente dá a posse de bola ao goleiro.

CAPÍTULO XVII – Do chute a gol



Art. 84º - Somente será válido o chute a gol se a bola estiver além da linha que divide o campo.

Art. 85º - Não será considerado válido o gol em que a bola tenha sido disparada a partir do campo de defesa, de um tiro de meta, de arremesso lateral e nem de uma falta indireta.

Art. 86º - Para que o gol seja válido, em todos os casos, a bola deverá cruzar inteiramente a linha de gol.

Art. 87º - Antes de chutar é preciso avisar verbalmente o adversário, dizendo claramente “vai para o gol”, “a gol”, ou algo similar que revele a intenção de chutar (não é obrigado ao atacante revelar com qual chapa chutará ao gol). Caso contrário o gol não será validado.

Art. 88º - Ao ser avisado, o defensor colocará seu goleiro, dentro da pequena área, do modo que quiser para defender o chute (sobre a lateral da tampa ou sua base).

§ único - O gol será válido inclusive se a chapa que efetuou o chute deixar a mesa de jogo ou cair no chão. Isto se aplica a todos os casos, inclusive faltas, pênaltis e disputas de pênaltis.

Art. 89º - Quando o técnico atacante anunciar que vai chutar a gol, o defensor poderá colocar o goleiro em qualquer parte dentro da pequena área sem, no entanto, tocar suas linhas. É permitido ao goleiro tocar a linha de gol.

Art. 90º - O técnico defensor pode autorizar o chute a gol sem colocar o goleiro, isto é, sem posicioná-lo para a defesa (*ver Art. 53º, e seu parágrafo*).

CAPÍTULO XVIII – Do gol

Art. 91º - O gol será assinalado quando a bola atravessar completamente e dentro das regras a linha de gol (*ver Art. 86º*).

Art. 92º - Não será assinalado gol caso a bola cesse o movimento e parte dela permaneça sobre a linha.

Art. 93º - A bola que entrar na meta ultrapassando a linha e vier a sair em seguida será, evidentemente, considerada gol.

Art. 94º - Gol contra a própria meta: Quando um técnico tocar a bola contra sua própria meta, de forma direta ou indireta, neste caso atingindo antes chapas, goleiros ou a estrutura da trave, sua ou do adversário, terá marcado um gol contra.

Art. 95º - Um gol contra não poderá ser anulado em nenhum dos casos contemplados nesta regra.

CAPÍTULO XIX – Da penalidade máxima

Art. 96º - Na cobrança do pênalti são permitidos o chute comum, o chute por cobertura e o chute com ponte. Não há ação extra. Antes de bater o pênalti há uma reestruturação.



Art. 97º - O técnico que fará a cobrança deve colocar a bola na marca do pênalti e posicionar a chapa que vai bater. Em seguida o adversário colocará o goleiro, que deverá estar em cima da linha de gol.

§ único - A cobrança será válida mesmo que a chapa acionada não toque na bola.

Art. 98º - Caso na cobrança do pênalti a bola não entrar no primeiro toque e vier a ser rebatida pela mesma chapa ainda em movimento e, por fim, adentrar a meta o gol será validado (Essa regra será válida inclusive na disputa por pênaltis, após a partida ter sido encerrada em seu tempo normal).

Art. 99º - O gol deverá ser validado mesmo se, ao bater o pênalti, a bola entra na meta e a chapa deixar a mesa de jogo. (Essa regra será válida inclusive na disputa por pênaltis, após a partida ter sido encerrada em seu tempo normal).

Art. 100º - A disputa de pênaltis será feita com a cobrança de 3 (três) penalidades alternadas por técnico. Caso persista a igualdade, a disputa continuará de forma alternada até sua definição.

§ único - Todas as situações de um pênalti durante o jogo são válidas da mesma forma na disputa por pênaltis.

CAPÍTULO XX – Da falta

Art. 101º - Se uma chapa ao ser movimentada tocar uma chapa adversária antes de tocar a bola, será marcada uma falta.

§ 1º - A falta será direta se foi cometida no campo de defesa da chapa que cometeu a infração. Caso contrário, a falta será indireta.

§ 2º - Será marcada uma penalidade máxima se a falta foi cometida dentro da grande área do defensor.

§ 3º - Caso o adversário prefira, ele poderá continuar a jogar, deixando a falta de lado e obtendo a posse de bola, configurando-se assim como “vantagem” (ver Art. 72º).

§ 4º - A falta intencional (atingir uma chapa contrária de propósito sem a intenção de tocar a bola para, com essa falta, obter vantagem ou retardar o jogo) deverá ser marcada. A chapa que foi utilizada para tal será expulsa e retirada da partida.

Art. 102º - Uma falta pode acontecer também no caso de a bola tocar a mão do técnico, em qualquer ponto do campo, tornando-se uma falta direta, indireta ou penalidade máxima, conforme o caso.

Art. 103º - Antes da cobrança de uma falta indireta, o técnico deve avisar se haverá reestruturação ou não. Caso houver reestruturação, o técnico avisa o adversário e terá direito a



uma ação extra depois da cobrança. Caso contrário, deverá fazer a cobrança obrigatoriamente com a chapa que recebeu a falta.

§ 1º - Na falta indireta, a chapa infratora será colocada a 90 mm da bola e não haverá ação extra, exceto se houver um passe.

§ 2º - Se após a cobrança (na primeira ação) a bola vier a parar completamente dentro da pequena área adversária, sua posse será do goleiro e o técnico atacante perde sua segunda ação (ver Art. 49º e Art. 50º).

§ 3º - É permitido o chute elevado ou com ponte.

§ 4º - Se a falta não for direta, não é válido o gol na primeira ação, somente na segunda (se houver).

Art. 104º - Na falta direta, o defensor poderá armar uma barreira à distância de 90 mm da bola (ver Art. 26º). O atacante pode fazer a cobrança utilizando o chute elevado e o chute com ponte.

Art. 105º - Uma falta direta pode ser cobrada de três maneiras: Direta, indireta com reestruturação e indireta sem reestruturação, o que determina a importância da chamada ordem de colocação.

§ único - A ordem de colocação se desenvolve como no escanteio, da seguinte forma:

- A) O técnico que cobra a falta declara se haverá ou não reestruturação.
- B) A bola é colocada no local.
- C) Se houver reestruturação, as chapas atacantes serão posicionadas (assim como o goleiro, sempre deitado), exceto a que fará a cobrança.
- D) Em seguida são colocadas as chapas defensoras, a mais de 90 mm da bola (o goleiro inclusive, também deitado).
- E) O técnico defensor escolhe se colocará barreira ou não. Uma vez escolhido, não se pode voltar atrás.
- F) O atacante avisa se vai chutar direto (perdendo a segunda ação) ou indireto, não podendo aos defensores serem recolocados, mesmo que estejam na barreira (se há reestruturação, não se pode cobrar de forma direta).
- G) A chapa que vai bater a falta pode ser colocada de forma normal ou com invertida (de cabeça para baixo).
- H) Caso o chute direto tenha sido declarado, o goleiro defensor será arrumado por último, de pé ou deitado. Caso contrário, o goleiro ficará onde estiver.
- I) A falta é batida.
 - a. Não é permitido mudar a posição de nenhum elemento fora desta ordem (caso um técnico infringir esta regra, seu adversário anuncia um tiro livre indireto na posição do elemento infrator, recoloca as chapas e bate a falta normalmente).



Art. 106º - Chama-se árbitro à pessoa física encarregada de iniciar, finalizar, interpretar e tomar decisões quanto aos lances e andamento de uma partida.

Art. 107º - A autoridade do árbitro, quando solicitado, é suprema em todo o recinto de jogo, iniciando-se quando do recebimento da súmula da partida até a devolução da mesma, sendo que os acontecimentos após a devolução da súmula são de competência da Entidade ou Órgão que fiscaliza e organiza a competição através de seu representante ou, na falta deste, do elemento de maior escalão hierárquico da mesma, presente no recinto.

Art. 108º - O árbitro poderá penalizar os técnicos com cartão amarelo e cartão vermelho caso um técnico gaste tempo de forma desnecessária (por exemplo, ao olhar por trás e pela frente da trave para colocar seu goleiro), caso cometa um ato desrespeitoso com o adversário ou demais presentes ao jogo, por utilizar de atitudes que incomodem o adversário enquanto ele estiver jogando, etc.

Art. 109º - Na ocorrência de uma destas infrações, o árbitro deverá parar o cronômetro e advertir verbalmente o técnico.

§ 1º - Caso reincida o comportamento, o técnico será advertido com cartão amarelo e será cobrado um tiro livre indireto onde a bola se encontrar.

§ 2º - Em nova infração do gênero, o árbitro exibirá ao técnico o cartão vermelho, o expulsando da partida. O infrator será penalizado com derrota por 1 a 0 (ou o placar de momento, se estiver perdendo por mais de 1 gol de diferença).

Art. 110º - A escalação ou não de árbitros para uma partida, ou competição, é facultativa ao órgão responsável pela organização da competição, mantendo-se o direito dos técnicos à solicitação de arbitragem quando e se acharem necessário, sendo então designada pelo delegado da competição.

CAPÍTULO XXII – Das disputas por equipes

Art. 112º - A disputa por equipes se dará da seguinte maneira:

Art. 113º - Em competições internacionais, as equipes serão formadas por quatro jogadores cada, que se enfrentarão em um jogo, cada adversário sendo definido por sorteio.

§ único - A soma dos quatro jogos determina o placar da partida por equipes, sendo 3 pontos por vitória, 2 pontos por empate e 0 pontos por derrota.

Art. 114º - Em caso de empate no placar geral, haverá uma prorrogação de dez minutos (dividida em dois períodos de 5 minutos cada, sem descanso) nos quatro jogos, com "morte súbita" (também conhecida por "gol de ouro", em alguns lugares). O primeiro gol marcado determinará o vencedor da partida.

§ único - Se o empate persistir após a prorrogação ao desempate obedecerá o seguinte critério:



- 1) Maior diferença de gols na partida;
- 2) Maior número de gols a favor na partida;
- 3) Sorteio.

Art. 115º - Caso falte um jogador, a equipe poderá jogar com três atletas. No entanto, neste caso, perderá um dos quatro jogos pelo placar de 1 a 0.

Art. 116º - Nas competições nacionais as equipes podem ser formadas por três atletas (podendo ser dois, e o ausente perdendo por 1 a 0, como já visto), e não haverá prorrogação em caso de empate, sendo utilizados os critérios de desempate, mencionados anteriormente, para definir a partida, se necessário.

CAPÍTULO XXIII – Das considerações finais

Art. 117º - Estas regras surgiram da necessidade de esclarecer e extinguir as dúvidas sobre a prática internacional da modalidade de futebol de mesa denominada “Chapas”.

Art. 118º - Este manual estará sempre aberto a aperfeiçoamentos que sejam necessários para o interesse do bom desenvolvimento das competições da modalidade organizadas não só nos países filiados à International Table Football Confederation (ITFC), como também nos países que queiram adotá-la futuramente.

Art. 119º - A Regra que você tem em mãos foi elaborada pelo Comitê Gestor da Regra de Chapas, especialmente designado pelos representantes dos países afiliados à ITFC que praticam a modalidade, e aprovado pelo congresso Anual da entidade, celebrado por videoconferência em 27 de março de 2021.

Art. 120º - Qualquer mudança nestas Regras somente poderá ser feita com a aprovação deste Comitê Gestor.

Art. 121º - Inicialmente foi adotada oficialmente por Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Hungria, Peru e Uruguai, países praticantes de “Chapas” e introdutores da modalidade na ITFC, sendo posteriormente confirmado em todos os demais países afiliados a esta Confederação Internacional.

Art. 122º - Este documento deve ser distribuído entre todos os países, confederações, federações, clubes, associações, jogadores e/ou aficionados, por meio de Internet ou qualquer outro meio de comunicação disponível, para que tomem conhecimento e também possam difundir e fomentar o futebol de mesa em sua modalidade “Chapas”.

- 1) É permitida a cópia reprográfica, sem modificações, para difusão.
- 2) Cabe à ITFC a tradução oficial para o máximo de idiomas possíveis, sendo o espanhol, o inglês e o português as três primeiras versões oficiais originais.



Art. 123º - Qualquer dúvida na interpretação da presente regra deve ser encaminhada aos representantes legais da modalidade “Chapas” na ITFC, ou a outras confederações ou federações nacionais afiliadas à mesma.

Art. 124º - Comitê Gestor original da ITFC, para a compilação e redação da Regra “Chapas” (Março de 2021):

- Marcelo Coutinho (Brasil) – Presidente;
- Marcelo Rossi (Argentina) – Redator;
- Abel Cepa (Brasil);
- Andrés Marteluna (Uruguai);
- José Bustillo (Bolívia);
- Marcelo Lages (Brasil).
 - E além destes:
- Humberto Alencar (Brasil) – Tradução para o português;
- Marcelo Coutinho (Brasil) – Tradução para o inglês;

Art. 125º - Como referência bibliográfica, todos os compêndios oficiais de Regras da International Table Football Confederation (ITFC), Confederação Brasileira de Futebol de Mesa (CBFM), Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro (FEFUMERJ) e Federació Futbol Botons de Catalunya (FFBC), foram utilizados como fontes para consulta e elaboração da Regra Internacional da Modalidade “Chapas”, a saber:

- Bola (3 Toques);
- Bola (12 Toques);
- Dadinho;
- Disco (1 Toque);
- Old Style Buttons (Regra Catalã);
- Pastilha;
- Sectorball.