



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA (CBFM)
Vice-Presidência de Regras Internacionais – Diretoria Técnica de Sectorball
RESUMO BÁSICO DAS REGRAS DE SECTORBALL

IMPORTANTE: Este resumo é apenas um guia simplificado destinado a iniciantes, e **NÃO SUBSTITUI** o manual oficial de regras da modalidade, que prevalecerá sempre em caso de divergência de informações, e que pode ser encontrado para download em www.cbfm.com.br.

Tempo de jogo:

Dois tempos de 13 minutos.

Arrumação para saída:

5 botões distribuídos próximos a linha e círculo centrais, e os 5 demais posicionados livremente a partir de uma distância de 20 cm da linha central, com o goleiro na pequena área.

Saída de jogo:

Com um botão dentro do círculo, a bola é impulsionada em um único toque para fora do círculo, no campo adversário.

Sequência do jogo:

Cada técnico tem direito a um lance por vez. Caso no seu lance consiga um “sector”, tem direito a jogar de novo, quantas vezes conseguir “sectors”.

Chute a gol:

Pode-se chutar ao gol quando a bola estiver totalmente estacionada no campo do adversário, e o lance pertencer à equipe atacante, ou quando da cobrança direta de qualquer infração.

Para validade do chute, é necessário solicitar ao adversário que posicione seu goleiro, identificando claramente qual botão se usará para o chute.

“Sector”:

Configura-se “sector” conseguir parar a bola dentro da área imaginária de 4,5 cm de distância da extremidade do botão, definida pelo instrumento de medição conhecido por “sectômetro”.

O “sector” de defesa toma como referência os ângulos formados pelo encontro das linhas laterais e central, enquanto o “sector” de ataque toma como referência os ângulos formados pelo encontro das linhas de fundo e da grande área.

Para validade do “sector”, a bola não pode bater em nenhum botão, exceto no próprio botão que receber o “sector”.

Regra da “proximidade”:

Se, em seu primeiro lance (quando retoma a posse de bola), o técnico não conseguir realizar um “sector” em seu campo de defesa, mas a bola parar mais próxima de botão seu do que do adversário (desde que não toque em botão nenhum), ainda terá direito a mais um lance, que será o último, aconteça o que acontecer (inclusive “sector”), tendo obrigatoriamente que jogar com o botão que ganhou a “proximidade”.

Não é possível realizar “proximidade” no ataque, mas ela pode ser conquistada em decorrência de erro do adversário. Nesse caso pode-se utilizar qualquer botão, e não necessariamente o que “ganhou” a “proximidade”.



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA (CBFM)
Vice-Presidência de Regras Internacionais – Diretoria Técnica de Sectorball
RESUMO BÁSICO DAS REGRAS DE SECTORBALL

Arremesso lateral:

Se um técnico jogar a bola para fora pela lateral, em qualquer campo (lateral cedido), o adversário cobrará com direito a “sector”.

Se a bola sair em lateral depois de “estourada”, em qualquer campo (lateral cavado), o técnico cobrará sem direito a “sector”, apenas repondo a bola em jogo.

Escanteio:

Se um técnico jogar a bola para fora pela sua própria linha de fundo, será um escanteio cedido, e o adversário cobrará com direito a simples “proximidade”.

Se a bola sair em escanteio depois de “estourada” (escanteio cavado), o técnico cobrará com direito a “sector”.

Se um novo escanteio for obtido, após um escanteio cavado, o técnico cobrará sem direito a “sector”, apenas repondo a bola em jogo ou pedindo direto a gol (“gol olímpico”).

Tiro de meta:

Acontece após um chute a gol, ou uma estourada da defesa, e será cobrado com a bola na pequena área, do lado em que saiu. Os times podem ser arrumados, mas não é permitido obter “sector” a partir da cobrança.

Caso a bola saia na linha de fundo tocada por botão atacante, sem ser chute a gol, é reposição. Também é reposição se a bola for atrasada para o goleiro (que pode ser posicionado antes, para receber o recuo). Os times não podem ser arrumados, porém é permitido obter “sector”.

Na arrumação para tiro de meta, na faixa imaginária de 40 cm no meio de campo (20 cm para cada lado da linha central), cada técnico pode posicionar apenas 5 botões.

Arrumação dos times:

Não há obrigatoriedade de mínimo ou máximo de botões em qualquer campo, quando da arrumação para o tiro de meta.

No tiro de meta, a prioridade de posicionamento é sempre dos botões do ataque.

Na saída de jogo, o time com a posse de bola arruma sempre primeiro.

Em ambas as situações, deve ser observada uma distância mínima de 5,0 cm para a “marcação”.

Movimentação da baliza:

Durante a partida, as balizas devem permanecer na posição determinada na linha de fundo, porém podem ser afastadas (juntamente ou não com o goleiro) em caso de impedimento da realização do toque.

Obstrução:

Em caso de “cobertura” (estacionar um botão entre botão adversário que tenha possibilidade de chute a gol, e a bola) o técnico deverá tocar na bola, do contrário será marcada falta técnica, com o botão infrator retornando à sua posição de origem.

Movimentação do goleiro:



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA (CBFM)
Vice-Presidência de Regras Internacionais – Diretoria Técnica de Sectorball
RESUMO BÁSICO DAS REGRAS DE SECTORBALL

O goleiro pode sair para ir na bola se esta estiver dentro da grande área. Nesse caso ele pode, inclusive, ser manualmente posicionado, antes de jogar.

Se após a sua intervenção o goleiro permanece na grande área, ele pode imediatamente ser reposicionado manualmente para a pequena área.

Porém se sair da grande área, ele só poderá retornar à pequena área através de toque, ou se o técnico abrir mão de seu lance para o reposicionar.

Também retornará automaticamente para a pequena área se a bola “sair de jogo” (lateral, escanteio, tiro de meta, falta, etc...).

Quando está em jogo fora da grande área, o goleiro torna-se um jogador comum de linha.

Botões fora de campo:

Ao sair de campo em decorrência de uma jogada, qualquer botão segue normalmente em condições de jogo, sendo movimentado a partir do local de onde parou (sendo permitido o “descolar” do alambrado, para que seja possível utilizar a régua ou palheta.

Um botão fora de campo pode sofrer falta, que será cobrada no ponto mais próximo em cima da linha (lateral ou de fundo), porém não pode ser “cavado”, não pode chutar a gol, e não pode ser utilizado para se obter “sector” ou “proximidade”.

Falta direta e indireta / Pênalti:

Os conceitos de penalidades são os mesmos usuais das modalidades brasileiras: falta no campo de ataque pode ser direta, falta no campo de defesa é indireta (para se chutar, precisa passar do meio de campo e estar no “sector”).

Na falta direta é possível se posicionar uma barreira (3 jogadores “colados”, à distância de uma baliza). No pênalti, o goleiro deve ser posicionado sobre a linha do gol, metade para fora e metade para dentro.

Bola ao chão:

Quando a bola para dentro do “furo” de um botão, é marcada bola ao chão. O árbitro (ou alguém não envolvido no jogo, em caso de ser um jogo sem arbitragem) deixa cair a bola de uma altura de ± 30 cm em cima da marca central, e o lado do campo em que ela parar determinará de quem é a posse, com o jogo seguindo normalmente de onde ela estiver.

Texto: Marcelo Coutinho

Revisão: Humberto Alencar, Robson Marfa e Weber Gomes

© 2022 CBFM - All rights reserved.

