



## REGRA 12 TOQUES ADAPTADA PARA MESAS OFICIAL E SEMIOFICIAL

### VERSAO 2019.3 – Setembro/2019

A Diretoria da Play Button Soccer recomenda a todos que leiam este livro de regras antes do Torneio. Qualquer dúvida sobre as regras a serem utilizadas deverá ser trazida a conhecimento da Diretoria para que seja esclarecida a qualquer momento.

Modalidade botões tampa (vidrilha) de até 55mm com artes idênticas (numeração recomendada, mas não obrigatória para torneios onde não haverá apuração de artilharia) e com goleiro nas dimensões de 80x35x15mm confeccionados em acrílico (ou outro material a ser aprovado pela direção do torneio), com no mínimo uma faixa transversal cobrindo sua superfície. Goleiros totalmente transparentes não serão aceitos. A direção do Torneio poderá conferir as medidas dos goleiros e dos botões de todos os participantes caso seja necessário antes do início de cada partida, bem como solicitar a troca de time e goleiro caso seja necessário.

As mesas utilizadas em Torneios devem ser as de tamanho Oficial e/ou Semioficial:

MAX: 2,10x x 1,20m

MIN: 1,80m x 1,10m

Os gols (traves) devem medir 125mm de largura por 50mm de altura.

A bola deve ser esférica, tendo raio de 5mm (10mm de diâmetro) e seu peso varia entre 0.1 e 0,3g.

**Todos os botonistas (ou técnicos) devem se comportar respeitosamente durante um Torneio com atitudes esportivas com outros botonistas e árbitros, durante ou fora de jogos, cumprimentando-os antes e após as partidas.**

**A Diretoria da Play Button Soccer preza pela ética e principalmente a amizade acima de tudo em seus Campeonatos. Não serão toleradas atitudes antidesportivas por qualquer botonista durante ou fora de jogo sob pena de punição pela Direção do Torneio (incluindo expulsão do Torneio).**

### CAPÍTULO 1 - DURAÇÃO DAS PARTIDAS

Cada partida terá duração de 20 minutos, disputada em 2 tempos de 10 minutos, com intervalo máximo de até 3 minutos entre o primeiro e segundo tempo.

- O Cronômetro utilizado deverá produzir aviso sonoro a todos os botonistas no local das partidas.

- O Cronômetro não deverá ser paralisado ao longo das partidas. Tempo adicional apenas será dado em caso de necessidade, com aprovação da Diretoria. Veja item f abaixo, quando uma partida tenha juiz e este terá autoridade máxima.
- Cada botonista deverá efetuar cada toque, chute a gol ou arrumação de goleiro em até 5 segundos. O tempo de arrumação de times em tiros de meta ou saídas do meio de campo após um gol deverão ser executados em até 15 segundos. Caso o árbitro da partida observe cera por um botonista em qualquer situação de jogo este deve indicar tempo adicional. O árbitro da partida deve relatar o comportamento inadequado de qualquer botonista para a direção do torneio.
- Um chute a gol poderá ser efetuado caso o botonista de ataque tenha pedido “a gol” e a campainha tenha tocado APÓS o pedido. Não poderá chutar a gol quem pedir ao mesmo tempo ou depois de soar o alarme.
- DISPUTA DE PÊNALTIS: Em determinados torneios e/ou fases de copas ou campeonatos disputados caso ocorra empate no tempo NORMAL da partida, a mesma será definida por cobranças diretas da marca penal. Serão 3 ou 5 cobranças alternadas para cada botonista (a ser comunicado pela diretoria do torneio a quantidade a ser usada naquele torneio) e persistindo o empate após esta série, deverão bater cobranças alternadas até que algum botonista saia vitorioso.
  - Na cobrança de pênaltis, o atacante deve posicionar o botão em primeiro lugar e avisar o defensor, que por sua vez arrumara seu goleiro em cima da linha do gol (a linha do gol precisa aparecer sob o goleiro). O atacante deve efetuar a cobrança com toque único sem alterar mais seu posicionamento inicial.
- Poderá ser indicado um arbitro para qualquer partida do Torneio. O mesmo terá autoridade nas decisões de jogo e suas decisões serão finais. É sua obrigação relatar tudo o que se passar de anormal durante o jogo para a direção do Torneio. O árbitro pode consultar outros botonistas sobre dúvidas desta regra, bem como adicionar tempo a seu critério caso seja necessário. O árbitro deve comportar-se convenientemente à mesa e promover o bom andamento do jogo.

## **CAPÍTULO 2 - INÍCIO DA PARTIDA / INÍCIO DE SEGUNDO TEMPO / SAÍDA DE BOLA APÓS GOL - POSICIONAMENTO INICIAL DOS BOTÕES EM CAMPO**

Sempre deverá ser observada a posição conforme sugestão das Figuras a seguir, com 5 botões próximos ao meio de campo (ataque) e 5 botões na defesa. O goleiro pode ser posicionado em qualquer região dentro da área. Exemplo de uma saída de bola:



**= Posicionamento do time da defesa =**

Reparem no Posicionamento dos times Azuis na Figura abaixo, que irão se defender na saída de bola do meio de campo.

Os pontas estão a 4 cm de distância da linha do meio, os outros 3 de ataque beirando o círculo central (um em cada lado e outro ao meio)

Os 5 de defesa estão há no mínimo 1 goleiro de distância do botão de ataque posicionado próximo ao meio do círculo central. E entre eles, também há 1 goleiro de distância mínima. Os botões não podem ficar fora das linhas laterais ou da linha de fundo. Podem ficar dentro da área se o botonista de defesa assim o quiser.

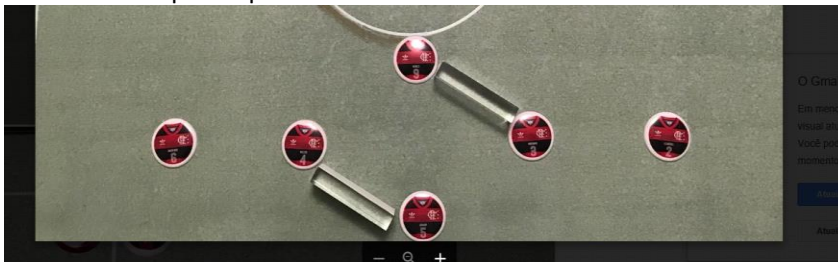


12 Toques 2013 - 2º Tempo

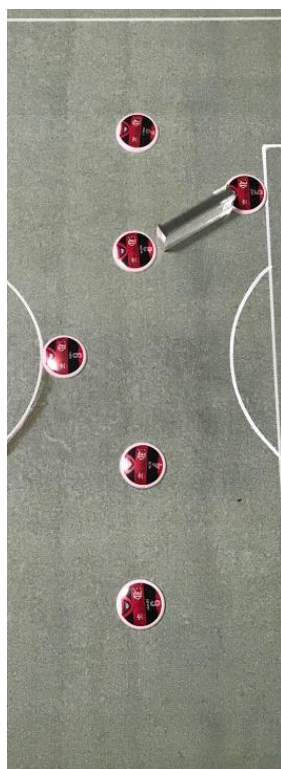


A distância mínima divisória dos botões de defesa e ataque pode ser confirmada através de um goleiro deitado entre o botão central de ataque posicionado perto do círculo central e o botão central da defesa.

Mais um exemplo de posicionamento do time de defesa.



Ou ainda:



#### = Posicionamento do time de ataque=

- É facultativo o posicionamento de 2 ou 3 botões de ataque dentro do círculo central.
- Caso a opção seja sair com 2 botões no círculo central, o terceiro botão deve ficar em qualquer uma das 3 posições disponíveis fora do círculo central (vide posicionamento dos 3 botões vermelhos perto do círculo central na Figura 1 abaixo)
- Caso a opção seja com 3 botões no círculo central, todos devem estar alinhados e o primeiro toque deve sempre ser efetuado com o botão do meio.
- A bola deve claramente rolar para frente. Caso isso não ocorra, volta o lance e conta 1 toque coletivo. Em uma segunda vez que isso ocorrer (a bola não movimentar), conta outro toque coletivo. No terceiro furo, é marcado reversão e a bola passa para o outro time. Obrigatoriamente, ambos botonistas arrumam o posicionamento de seus jogadores e a saída deve ser feita pelo time oposto neste caso.
- O botão que efetuou o primeiro toque não pode, em hipótese alguma, efetuar um segundo toque.
- A bola poderá sair do círculo central ao primeiro toque, porém só pode ser chutada a gol a partir do terceiro toque de ataque.

Reparem nos times amarelos e vinhos abaixo. Os pontas estão colados na linha lateral e há 4 cm de distância da linha de meio de campo. Os defensores do time que está dando a saída de bola devem respeitar as mesmas regras do time de defesa, explicado acima.



### CAPÍTULO 3 - ACIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DOS BOTÕES

O ataque terá no máximo 12 toques coletivos para concluir seu ataque (incluindo o chute a gol), porém cada botão individualmente poderá dar até 3 toques consecutivos na bola. Abaixo algumas situações de jogo mais comuns:

- Os toques individuais consecutivos de um mesmo botão serão zerados a cada PERDA DE POSSE DE BOLA ou por um toque de outro botão de ataque. Ou seja, um botão que furou individualmente poderá voltar a dar 3 toques (caso haja toques coletivos disponíveis) após recuperar a posse de bola.
- Caso um botonista acione o mesmo botão 4 vezes seguidas tocando a bola (mesmo que dentro do limite coletivo de toques) será marcado um TIRO LIVRE INDIRETO onde ocorreu o 4º toque na bola (4º toque do mesmo botão de ataque).
- JOGAR EM PUNICAO: Caso o botão acionado toque primeiro na bola, mas em função de sua movimentação acerte um botão adversário, diretamente, ou indiretamente com ação de um outro botão que foi deslocado também, o ataque terá apenas mais 3 toques coletivos para concluir o ataque (jogar em punição). Se a “trombada” ocorrer no 10º, 11º ou 12º toque, o ataque terá somente os toques restantes dentro do total de 12 toques coletivos.
- Caso o botão de ataque fure a bola, será considerado PERDA DE POSSE DE BOLA e a contagem coletiva daquele time continua, pois caso o defensor fure também ao tentar recuperar a bola, o botonista que possuía a bola anteriormente continua a contagem coletiva de onde parou antes.
- Caso seu botão de ataque acionado toque em outro botão do seu próprio time antes de movimentar a bola é considerada PERDA DE POSSE DE BOLA.
- Caso um botão de ataque toque na bola após ser atingido por um botão acionado (neste caso, o botão acionado não tocou na bola) será marcado TIRO LIVRE INDIRETO.
- Caso o botão de ataque tocar primeiro em um botão da defesa antes de tocar na bola, é considerada falta TIRO LIVRE DIRETO (se o jogador que sofreu a falta estiver sobre ou após a linha do meio de campo). Caso isso ocorra dentro da área de defesa de quem fez a falta, (basta uma pequena parte do botão atingido estar sobre a linha da área) será marcado penalidade máxima - Cobrança de pênalti. O botão que cometeu a falta deve ser retirado de campo para a linha lateral mais próxima do local da falta.
- Após 12 toques coletivos, o ataque que não chutar a gol será punido com TIRO LIVRE INDIRETO e o adversário deve cobrá-lo onde a bola estiver localizada. **Porém se o último**

toque coletivo for feito num chute a gol, e o mesmo gerar rebote favorável ao ataque, será considerado PERDA DA POSSE DE BOLA. (veja FINALIZACAO E REBOTE abaixo para mais detalhes sobre o REBOTE).

- Quando a bola for entregue de “presente” pelo ataque, a posse de bola da equipe de defesa que a recebeu a bola só se caracteriza efetivamente quando um botão do time de defesa movimentar a bola; caso a equipe de defesa que recebeu a “devolvida” bola não movimente a bola, a contagem coletiva de toques continua para o botonista anterior dentro dos toques coletivos.
- BOTÕES EM JOGO: todo botão dentro de campo ou com qualquer parte sobre a linha lateral faz parte do jogo e pode ser acionado. Caso um botão saia do campo, tocando ou não no alambrado, apenas poderá ser acionado novamente após o acionamento de qualquer outro botão, seja de ataque ou de defesa. O botão que sair de jogo deve ser removido manualmente para o local onde saiu do campo (fora da linha de campo e próximo ao “alambrado” ou a linha lateral, sempre com espaço suficiente para palhetar e o colocar o mesmo em jogo). Caso um botão de ataque toque a bola (direta ou indiretamente por acionamento) após fazer uma “tabela” no alambrado, é considerada TIRO LIVRE INDIRETO onde a bola parou.
- É altamente recomendada a comunicação verbal de contagem de toques pelo botonista com a posse de bola para que não haja dúvidas sobre a quantidade de toques de cada ataque. Esta recomendação é de extrema importância para o bom andamento do jogo. Caso um botonista perceba a falta de comunicação do botonista oponente, este poderá solicitar ao outro botonista para que seja feita a comunicação de forma clara. Apenas um árbitro de fora da partida, exclusivamente ao seu critério, poderá indicar uma falta técnica (tiro livre indireto) na posição da bola para o adversário caso a contagem não esteja ocorrendo de forma correta e recorrente.

O que fazer em:

**PERDA DE POSSE DE BOLA: a vez de acionar um botão passa ao botonista oponente. Não poderá ser movimentado qualquer jogador manualmente e a contagem de toques continua até alguém acertar a bola.**

**TIRO LIVRE INDIRETO: quem recebe a bola pode movimentar apenas 1 botão de seu time para sair jogando (ou o goleiro se a bola estiver dentro da área). No caso do goleiro, apenas 1 toque do goleiro será permitido para bater um tiro livre indireto. Neste momento, todos os toques são zerados para os botonistas. Qualquer botão adversário perto da cobrança pode ser afastado em até 1 goleiro deitado de distância (ou 4 dedos da mão deitada para facilitar a medição) dentro do raio de localização da bola.**

**TIRO LIVRE DIRETO: quem sofreu a falta tem a opção de recusar a falta e prosseguir com a posse de bola, tendo seus toques coletivos e individuais zerados. Caso queira bater a falta, deve ser movimentado apenas 1 botão de seu time e poderá cobrar direto ao gol caso a bola esteja em seu campo de ataque. A falta direta deve ser cobrada onde ocorreu a infração (local do toque entre botões). Qualquer botão adversário perto da cobrança pode ser afastado em até 1 goleiro deitado de distância (ou 4 dedos da mão deitada para facilitar a medição) dentro do raio de localização da bola.**

#### **CAPÍTULO 4 - FINALIZAÇÃO A GOL E REBOTE**

- Chute a gol só é permitido após a bola passar totalmente a linha do meio de campo, sempre tendo a visão da bola por cima como definição da posição da bola.
- O chute a gol deve ser claramente comunicado ao adversário para que a defesa possa arrumar o goleiro. As expressões mais comuns são “pro gol”, “prepara”, “vai”, “arruma”, etc. Muito importante é deixar claro ao botonista de defesa que um chute a gol será efetuado.
- Em um chute a gol, todo botonista de defesa tem o direito de perguntar com qual botão o chute a gol será feito. Neste caso, o botonista de ataque tem o dever de confirmar com qual botão o chute será feito. Caso não seja perguntado pela defesa, o botonista de ataque não é obrigado indicar.
- Em um chute a gol, o botonista de defesa poderá remover qualquer botão de ataque, a seu livre critério, que esteja dentro ou encostando em qualquer ponto da pequena área, removendo os mesmos para fora da pequena área no ponto mais próximo na linha de fundo. Ele não deve demorar mais de 5 segundos para arrumar o seu goleiro, sempre por trás do gol e com comportamento adequado, sem atrapalhar quem vai chutar e avisando ao botonista de ataque que seu goleiro está pronto.
- Caso o goleiro esteja dentro da grande área, o defensor não é obrigado a mexer em seu goleiro, mas caso mexa, deve trazer o mesmo para dentro da pequena área obrigatoriamente.
- Em um chute a gol, o botonista de ataque também deve executar o chute em até 5 segundos após o goleiro estiver pronto.
- Apenas um juiz pode marcar atrasos dos botonistas, acrescentando tempo de jogo caso seja necessário e reportando o comportamento para a Direção do Torneio.
- Será assinalado gol quando a bola ultrapassar a linha do gol após o chute do botão indicado, tendo como definição a posição da bola contra a linha do gol olhando por cima, sendo que a bola deve ultrapassar completamente a linha do gol.
- Caso a bola saia para tiro de meta em um chute a gol, os botonistas terão o direito a arrumação de seus times (veja mais abaixo o CAPÍTULO Arrumação de times).
- Haverá REBOTE do chute a gol caso fique claro que a posse de bola seja novamente do ataque após o chute (exemplos mais comuns: bola na trave sem tocar no adversário, sair para escanteio ou lateral após tocar no goleiro ou em outro botão da defesa, ou bater novamente num botão de ataque e permanecer em campo de jogo). Ao conseguir um rebote, o ataque deve continuar a contagem coletiva e individual, sempre respeitando os toques coletivos para concluir o seu ataque.
- Caso o chute que originou o rebote ocorreu no último toque de ataque, a defesa recupera a bola através de TIRO LIVRE INDIRETO.
- Se após o chute a bola parar dentro da área de defesa (grande ou pequena), o goleiro pode sair jogando normalmente. Importante ressaltar que a bola passa para a defesa onde a bola parar.
- Se em um chute a gol a bola não chegar na área do adversário, é marcado TIRO LIVRE INDIRETO onde a bola parou (exemplos mais comuns: o chute não tocou na bola ou a bola saiu sem direção ou sem força e não chegou na área adversaria). Caso a bola pare dentro da área, e mesmo que não toque no goleiro, é facultativo para o técnico de defesa “sair jogando” com o goleiro (veja abaixo MOVIMENTACAO DO GOLEIRO) ou bater um TIRO LIVRE INDIRETO.

- Se o botão acionado no chute a gol tocar em outro botão de ataque antes de tocar na bola será marcado TIRO LIVRE INDIRETO no local onde ocorreu a infração.
- Caso qualquer botão “voe” para fora do campo o botonista deve colocá-lo em campo novamente no local onde ele saiu de campo. Ele pode retornar a jogo apenas na próxima jogada, após o acionamento de qualquer outro botão em jogo, posicionando-o perto da linha de campo onde ele saiu. Caso o botão “vire de cabeça para baixo”, o botonista deve colocá-lo na posição normal para jogo. Um jogo não pode seguir com um botão fora de campo ou um botão virado de cabeça para baixo (nem com goleiro caído).
- É altamente recomendado um botonista externo ou um árbitro para verificar um chute a gol, especialmente quando há risco de esbarrão com outro botão antes de tocar a bola.

## **CAPÍTULO 5 - MOVIMENTAÇÃO E ACIONAMENTO DO GOLEIRO**

Todo goleiro de defesa pode ser movimentado quando solicitado um chute a gol contra sua meta (vide explicação no CAPÍTULO 4). Além disso, o botonista de ataque também poderá movimentar seu goleiro apenas 1 vez quando estiver com a posse de bola (até seus toques coletivos terminarem) quando:

- um botão de ataque for recuar uma bola para sua defesa;
- o ataque perceber que seu goleiro está fora de posição em um chute a gol e há risco de a bola voltar para sua meta.
- Caso o goleiro queira dar passagem para um botão de defesa dentro de sua área.
- Em qualquer movimentação deste tipo, o goleiro deve ser posicionado dentro da pequena área e NÃO HÁ acréscimo da contagem de toques coletivos.
- Na recuada para goleiro, o mesmo poderá movimentar a bola quando tocar no goleiro e permanecer na grande área ou parar dentro da pequena área mesmo não tocando no goleiro. (Cuidado ao recuar para o goleiro! Se entrar em sua meta, mesmo que seja por um lateral, será considerado gol contra!)
- Caso a bola pare dentro da pequena área em uma recuada, a posse poderá ser do goleiro e este poderá movimentar a bola. Exceção apenas se sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto contra sua equipe na ponta da pequena área mais próxima.
- Quando o goleiro estiver com a posse de bola, ele poderá dar até 3 toques individuais contando apenas como 1 toque coletivo.
- O goleiro sempre deve acionar a bola com sua parte frontal, lateral ou traseira, mas NUNCA com a parte de baixo, “rolando a bola sob o goleiro”. Isso será considerado TIRO LIVRE INDIRETO no bico da área mais próxima – este tipo de rolagem pode deformar a bola!
- Nem toda bola que pare na pequena área é do goleiro! Por exemplo, se um ataque estiver executando seus toques e a bola parar na pequena área, porém ainda com a posse de bola a favor do ataque, o mesmo pode continuar seu ataque, respeitando seus limites coletivo e individual. Caso seja o último toque de ataque, será cobrado tiro livre indireto para o oponente.
- Sempre que um goleiro cair (geralmente após um chute a gol com trombada do ataque) o botonista deverá levantá-lo e colocá-lo em posição normal de jogo no local onde ele caiu. Um jogo não deve se desenrolar com um goleiro deitado em campo.
- O goleiro sempre deve ficar dentro do limite da área, em todos os seus extremos. Caso a bola toque em um goleiro fora da área (nem que seja uma pequena parte fora) será marcada falta tiro livre direto.



- Importante deixar claro que na recuada para um goleiro, o mesmo pode permanecer parado fora da pequena área e receber a bola para sair jogando com o próprio. No Item “a” acima, se o goleiro for movimentado, ele precisa ser colocado na pequena área.

## **CAPÍTULO 6 - ARRUMAÇÃO DE TIMES EM TIRO DE META**

Poderão ser arrumados os jogadores de ataque e defesa em tiros de meta.

- A arrumação deve ser feita pelos BOTONISTAS pelo o lado direito do campo.
- Os botonistas devem arrumar o ataque primeiro e em seguida arrumar sua defesa, SEMPRE observando espaço mínimo de um goleiro deitado entre botões do mesmo time. Isto para que seja possível todos os botões possam passar pelos botões ao seu redor.
- Um botão de defesa pode ficar entre 2 botões de ataque com distância inferior a um goleiro deitado, geralmente com a distancia de um goleiro de pe. Mas não pode ficar abaixo desta distância mínima caso não haja 2 botões de ataque em linha reta.
- Ou seja, caso o ataque coloque 2 botoes de ataque pertos um do outro (pela distancia de um goleiro deitado), o botonista de defesa podera posicionar um botao de defesa entre os atacantes e se necessario abrir o espaco entre os atacantes, respeitando a distancia minima de um goleiro de pe entre cada atacante e o botao de defesa.
- No momento de arrumação, os botões de ataque sempre terão a preferência pelos espaços a serem ocupados em campo de ataque. Ou seja, mesmo que haja um botão de defesa ocupando um espaço, durante a arrumação de ataque, os botonistas tem a preferência de escolha de local onde seus botões ficarão posicionados.
- O tempo ideal para que esta arrumação de ambos botonistas aconteça sem prejudicar ao andamento da partida é de 7 segundos para o ataque e 7 segundos para a defesa.
- Ambos botonistas devem posicionar no mínimo 2 e no máximo 6 botões no campo de seu oponente. Isso é necessário para o bom andamento do jogo (evitar o ferrolho).
- Quem tem a posse de bola, poderá ter a última arrumação de 1 botão no seu campo de defesa exclusivamente para iniciar a jogada bem como a definição da posição da bola dentro da pequena área para a cobrança de tiro de meta. Este último movimento é de importância para o bom andamento da partida.
- Se qualquer botonista posicionar mal um ou mais botões, com distância inferior da mencionada acima, o adversário solicitará a correção da distância, preferencialmente antes de se colocar a bola em jogo. Caso necessário, um árbitro deverá ser chamado para verificação e tempo adicional de jogo poderá ser assinalado pelo árbitro.
- Nenhum botão poderá ser colocado sobre a linha de meio de campo. Caberá ao jogador que colocou o botão sobre a linha definir onde em qual lado aquele botão ficará respeitando o mínimo de botões por campo acima.
- O tiro de meta pode ser cobrado por um botão ou por um goleiro com apenas 1 toque e a bola deverá sair da grande área.
- Caso a bola não saia da grande área em um tiro de meta, o lance deve ser recomeçado e o tiro de meta batido novamente, contando como 1 toque coletivo. Caso a bola não saia da grande área até a terceira tentativa (3º toque), será marcado reversão a favor do adversário, com TIRO LIVRE INDIRETO no bico da área mais próxima onde a bola parar.
- Se identificada cera por um dos botonistas, o árbitro deverá acrescentar tempo de jogo e reportar a atitude antidesportiva para a direção do torneio.

## **CAPÍTULO 7 - BOLA PRENSADA OU ESTOURÃO**

- Deverá ser utilizada com rigor a estourada proposital da bola sobre um botão de seu oponente tirando o proveito de manter a posse de bola na jogada. Só serão LEGÍTIMAS as prensadas visíveis e caracterizadas. Exemplo: a bola SUBIR claramente após a estourada ou batendo na lateral do botão adversário e desviando sua trajetória nitidamente. Lances que não fiquem claro o desvio de trajetória, a posse de bola será a favor do botonista adversário. Sempre é recomendado um juiz ou botonista de fora da partida ver e avaliar um lance de estourada. Se houver dúvida, a bola deverá ser de posse do adversário (aquele que não fez a estourada).

## **CAPÍTULO 8 – LATERAL, TIRO DE META OU ESCANTEIO – POSIÇÃO DA BOLA**

- A bola deve ultrapassar totalmente a linha divisória do campo para definição de posição de bola, de gol, lateral, escanteio ou tiro de meta. Caso haja dúvida, um juiz pode ser chamado para definição da posição da bola em campo. Trata-se de verificar a bola por cima contra a linha do campo e visualmente ela ter ultrapassado a linha demarcatória por inteiro.
- Laterais devem ser batidos com a bola e o jogador fora do campo, no ponto onde a bola saiu.
- Escanteios devem ser cobrados no lado onde a bola saiu de campo, dentro do espaço demarcatório do escanteio.
- A bola deve ser colocada em jogo novamente e entrar em campo. Caso um botão fure ao repor uma bola em jogo por escanteio, lateral ou tiro de meta, ele deve repetir o lance e contar como 1 toque coletivo. Caso fure 3 vezes, a bola passa para o adversário (reversão).
- Um lateral ou tiro de meta nunca pode resultar em gol a seu favor. Já um lateral cobrado em direção ao seu campo de defesa (recuada), que acidentalmente entre em seu próprio gol, é considerado gol contra! Cuidado ao bater laterais em direção ao seu próprio gol!
- Um escanteio pode ser batido direto a gol, mas deve ser avisado pelo ataque para que o goleiro possa se preparar para a cobrança.

Exemplo abaixo será considerado “bola em jogo” pois ela não saiu do campo por completo na visão por cima:



## **CAPÍTULO 9 – PEGAR A BOLA COM A MAO, TOCÁ-LA COM PARTES DO CORPO OU DA ROUPA OU CAUSAR DESLOCAMENTO DA BOLA OU OUTROS BOTOES ACIDENTALMENTE DURANTE A PARTIDA**

- Quando a bola sai de campo (ela cai no chão por exemplo), o botonista que tem a posse deve observar possíveis sujeiras e limpá-la antes de retorná-la ao jogo.

- Caso seja necessário limpar a bola durante o jogo em andamento, deverá ser previamente acordado entre os jogadores e feita pelo botonista com a posse de bola. A bola deve ser recolocada na mesma posição onde se encontrava.
- Os botonistas devem prestar muita atenção em todas as partes do seu corpo ao acionar um botão, não movimentando outros botões e muito menos na bola.
- Caso um botão for movimentado acidentalmente, este deve retornar imediatamente para a posição onde se encontrava.
- Caso a bola seja movimentada acidentalmente com partes do corpo ou da roupa, por respiração ou assopro, será marcado
  - PENALTI, se for dentro da área de quem causou o acidente.
  - TIRO LIVRE DIRETO, se for no campo de defesa de quem causou o acidente.
  - TIRO LIVRE INDIRETO, se for no campo de ataque ou de quem causou o acidente.
- Caso a bola seja removida do campo com a mão durante bola em jogo, será considerado PENALTI.
- Acidentes acontecem e o bom senso deve ser usado entre os botonistas.

#### **CAPÍTULO 10 – OUTRAS SITUAÇÕES DE JOGO**

A Diretoria da Play Button Soccer poderá alterar ou incluir itens nesta regra ao longo de um Torneio caso seja necessário, obrigatoriamente fazendo uma comunicação a todos os participantes antes do início do próximo jogo/rodada. Isso pode ocorrer por exemplo caso seja identificado um erro ou um lance não coberto por esta regra.

Em torneios individuais, não é permitido a um botonista perguntar ou ser ajudado por outra pessoa no recinto. Vamos manter o bom senso com quem está jogando. O aprendizado se dá em amistosos e com a devida prática do esporte.

Desde já, pedimos a todos os botonista (jogando ou assistindo) que respeitem a todos antes, durante e após os jogos. Filmagens e fotos estão liberados desde que não atrapalhe ninguém jogando.

Novos lances não cobertos por esta regra serão discutidos para futura inclusão oficial neste Livro de Regra.

**Bom jogo e “pro gol”!!!**

