



**FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO
RIO DE JANEIRO**

DIRETORIA TÉCNICA DA REGRA DADINHO 9 X 3

REGRA 9 X 3

**MARCELO POLONI
ERNANI ZIMMERMANN**



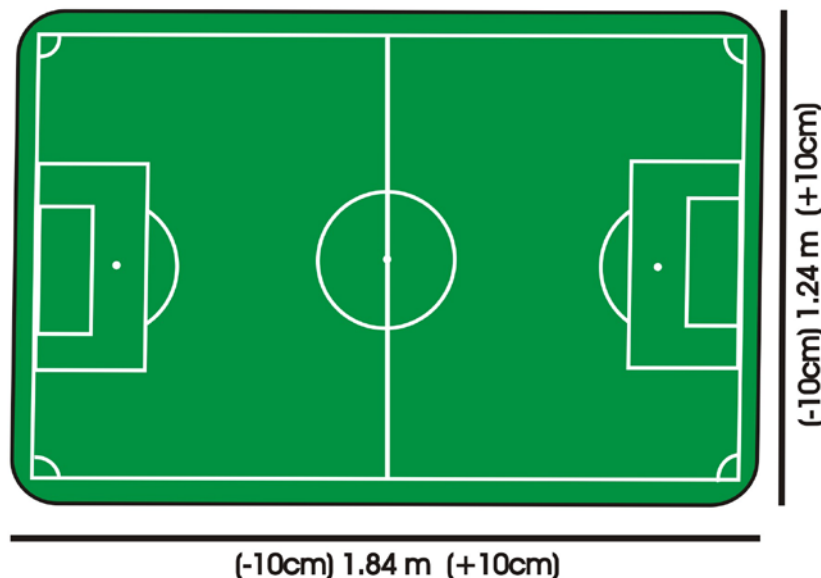
FEDERAÇÃO DE FUTEBOL DE MESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Regra da Modalidade “Dadinho”, Categoria “9x3 Toques”:

Artigo 1. : Campo de Jogo.

- . Denomina-se campo de jogo, ao espaço demarcado na superfície da mesa compreendida entre as duas linhas de fundo e as duas linhas laterais.
- . A denominação de mesa de jogo dá-se ao conjunto de mesa, alambrados, traves/balizas, cavaletes ou similares, para a prática do Futebol de Mesa.
- . A mesa de jogo pode ser confeccionada em madeira aglomerada, maciça, ou outro tipo de madeira similar, ou mesmo em material similar que venha a ter a aprovação da Federação, porém o material IDEAL, seria madeira aglomerada.
- . A medida ideal é 1.84 x 1.24, podendo oscilar em 10cm, para menos ou para mais.

Dimensões do campo ideais com 10cm para (+) e para (-)



WWW.FEFUMERJ.COM.BR



. As traves ou balizas medem 11.0 cm de comprimento por 4.5 cm de altura, medidos pela parte de dentro, e sua espessura mínima é de 0,10 mm e máxima de 0,20 mm, sendo a espessura ideal 0,15 mm.

. As mesas deverão estar apoiadas em um par de cavaletes ou similares com uma altura de:

Máximas	85cm
Ideais:	80 m
Mínimas	75cm

Artigo 2. : Bola de Jogo (“Dadinho”).

A bola de jogo é um cubo confeccionado em acrílico ou material semelhante, geralmente nas cores branca, e conhecido por “dadinho”. Cada face do cubo mede 0.6mm x 0.6mm e o seu peso varia entre 0,1 e 0,3 g.

Artigo 3. : Jogadores (“Botões”).

Cada equipe é composta de onze peças, uma das quais será o goleiro, e as outras dez, os "botões" (jogadores).

Os jogadores são discos circulares, semelhantes a botões, que podem ter furo no centro ou não, com diâmetro máximo de 60 mm e mínimo de 35 mm, e sua altura máxima de 1 cm, podendo ser de qualquer cor ou combinação de cores, de qualquer material, com exceção metal e vidro.

Os botões de uma mesma equipe poderão ser de tamanhos diferentes, como também, poderão ser de cores diferentes entre si, desde que todos sejam numerados.

Artigo 4.: Goleiro.

O goleiro é uma peça fixa, podendo ser de qualquer cor ou combinação de cores, com espaço de ação exclusivamente na pequena área, não poderá em hipótese alguma ser deslocado, movido ou acionado em meio a uma jogada adversária.

O goleiro deve sempre estar apoiado em uma de suas faces de dimensão 15 X 80 mm, caso venha a se apoiar de maneira diferente, deve ser IMEDIATAMENTE recolocado na posição correta definida acima e no local em que se encontrava.

Toda vez que o “dadinho” parar dentro da pequena área, lançado por sua própria equipe (“bola atrasada”), a posse será do goleiro e este poderá movimentá-la. Exceção apenas se a sua equipe não tiver mais direito de toques dentro do limite coletivo, quando então será tiro livre indireto contra sua equipe.



Caso o “dadinho”, durante a jogada de um técnico, pare dentro da pequena área adversária, ele poderá ainda usar os seus toques restantes para o retirar de lá, continuando normalmente. Caso não possua mais toques ou “fure” a jogada (erre o “dadinho”), será considerada “*bola do goleiro*” que poderá jogar, respeitando-se o previsto na regra para a sua atuação, em relação a toques, raio de ação e etc.

As medidas oficiais do goleiro são as seguintes:

Altura:	35 mm
Largura:	80 mm
Espessura:	15 mm
Peso:	Entre 50g e 60 g

Suas faces devem ser lisas sem saliência e com ângulos de 90° (noventa graus). Se o goleiro for confeccionado em material transparente, cristal (incolor), deverá conter uma faixa de outra cor em qualquer sentido, (vertical, horizontal ou diagonal) de forma que una duas faces opostas.

O goleiro somente poderá tocar o “dadinho” com uma de suas faces de dimensão 15 X 80 mm.

Não é permitido que o técnico arraste o “dadinho” com o goleiro, tendo como pena tiro livre indireto.

O goleiro não pode ser colocado atrás da linha de gol.

Em hipótese alguma o goleiro poderá atuar fora da pequena área, caso o técnico toque o “dadinho” com o goleiro fora deste limite, fazendo a jogada na grande área, será marcada falta técnica.

O goleiro poderá dar no máximo 03 (três) toques dentro da pequena área, que também serão somados aos toques coletivos.

Artigo 5. : Arbitragem.

O árbitro é a autoridade máxima durante a partida e suas decisões não serão discutidas. Qualquer técnico poderá ser escolhido como árbitro e deverá portar-se convenientemente à mesa.

É obrigação do árbitro relatar tudo que se passar de anormal durante a partida, escrevendo na súmula de jogo e entregando-a posteriormente à autoridade maior presente no recinto (Diretor Técnico ou qualquer membro da diretoria da FEFUMERJ).

Artigo 6. : Botonistas ou Técnicos.

Chama-se botonista ou técnico, ao praticante de futebol de mesa (pessoa encarregada de conduzir os botões).

Ele deve portar-se sempre de forma educada e conveniente dentro ou fora da mesa de jogo, com atitudes respeitadas para com adversários e árbitros, cumprimentando-os antes e após as partida.



Artigo 7. :Tempo da Partida.

A duração das partidas em competições oficiais da FEFUMERJ serão sempre, de 2 (dois) tempos de 7(sete) minutos com 1(um) minuto de intervalo.

As competições promovidas pelas associações filiadas a FEFUMERJ poderão ser disputadas em 2(dois) tempos entre 5(cinco) e 10(dez) minutos conforme a conveniência do organizador.

Em jogos eliminatórios ou finais ou em qualquer outro que se faça necessário por força de regulamento, havendo empate no tempo normal, a decisão será pela melhor campanha dos atletas, caso estejam nas mesmas condições, haverá disputa de pênaltis. Inicialmente uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas para cada equipe, persistindo o empate, haverá mais uma série, porém com 3 (três) cobranças alternadas para cada equipe, persistindo o empate, uma cobrança alternada para cada equipe até que uma das duas saia vencedora. Nas séries de 5 (cinco) e 3 (três) cobranças cada equipe deverá utilizar botões diferentes. Na série de uma cobrança alternada, os botões poderão ser repetidos quantas vezes cada equipe desejar.

Caso o técnico de posse do “dadinho” tenha pedido “a gol” e o alarme não tenha tocado, este poderá chutar. Não poderá chutar a gol quem pedir ao mesmo tempo ou depois de soar o alarme.

Para se estabelecer a melhor campanha, os critérios são:

- 1- Número de Vitórias
- 2- Saldo de gols
- 3- Gols pró
- 4- Confronto direto

Estes critérios serão considerados exclusivamente na etapa em que ocorreu o empate.

Artigo 8. :Saída de Jogo.

A saída de jogo será sorteada pela organização, ou entre os atletas, onde poderá se utilizar o cara ou coroa, par ou ímpar, dado, etc..., ficando o vencedor com o direito de escolha do lado do campo ou bola (“dadinho”).

Ao iniciar a partida ou após cada gol, os botões serão arrumados da seguinte maneira: o goleiro deverá estar posicionado em qualquer lugar dentro da pequena área, os 5 (cinco) botões denominados de defesa, obrigatoriamente deverão estar externamente a 0.8cm da linha da grande área, posicionados paralelamente a esta linha, sendo que a distância mínima entre cada botão é de 8,0 cm.



Dos 5 (cinco) botões denominados de ataque, 1(um) é posicionado em cada ponta no ângulo formado pelas linhas central e lateral, a 3,5 centímetros da linha central encostado à linha lateral, 3 (três) botões no círculo central, sendo 01(um) em cada ângulo formado pela interseção do círculo central com a linha central e um sobre uma linha imaginária que une as marcas de pênalti, junto ao círculo central.

A saída (sempre para frente), será dada com 02 (dois), dos 03 (três) botões posicionados no círculo central, onde estarão obrigatoriamente posicionados dentro do grande círculo, atrás da linha de meio-de-campo.

Um dos botões deverá dar 1 (um) toque no “dadinho” caso não o acerte ou jogue o dadinho para trás, o técnico terá o direito de mais um toque, e se contarão os dois toques, mas se cometer os mesmos erros novamente, o técnico será penalizado com falta técnica.

Caso o técnico arremesse o “dadinho” diretamente para fora do círculo central, a posse de bola passará automaticamente para o adversário.

Após a saída, não será permitido chute ou arremesso ao gol enquanto o “dadinho” não sair dos limites do círculo central.

Artigo 9. :Jogo, Faltas e Disciplina.

Cada botão somente poderá dar no máximo 3 (três) toques consecutivos (“palhetadas”) individualmente e cada equipe somente poderá dar no máximo 9 (nove) “palhetadas” coletivas, devendo até o 9º (nono) toque obrigatoriamente ser um chute ou arremesso ao gol, caso não ocorra, no local aonde o “dadinho” parar, será efetuada uma cobrança de falta indireta.

Para melhor controle, é obrigatório que cada técnico conte seus toques em voz alta (erros também contam, tanto para toques individuais quanto para coletivos). Se o “dadinho” tocar em botão (ou goleiro) adversário e na seqüência tocar em botão da equipe que possua a posse da bola ou sair de campo (lateral ou escanteio), sua posse continua com esta equipe, assim como a contagem de toques continua normalmente.

É permitido que o técnico arrume o “dadinho” nas cobranças de faltas técnicas.

Os toques são acumulativos, isto é, o técnico somente terá seus toques zerados quando seu adversário “palhetar” (tocar) de fato o “dadinho”, ou cometer uma infração.

Se um mesmo botão ou o goleiro for acionado mais de três vezes consecutivas, será punido por falta técnica, sofrendo tiro livre indireto, com a cobrança do local onde o dadinho parou.

É obrigatório o chute a gol no último toque coletivo, o chute não sendo efetuado será punido por falta técnica, com tiro livre indireto.

Caso o técnico conclua sua jogada no 9º toque, e o “dadinho” permanecer em campo, será marcado falta técnica no local onde o “dadinho” parou, em favor do técnico que defendeu o chute.



Cada técnico terá 6(seis) segundos de intervalo entre as palhetadas e para a colocação do goleiro. Caso o Técnico ultrapasse esse tempo, depois de já ter sido advertido pelo árbitro, caracterizando-se a chamada “*cera técnica*”, será considerada “*falta proposital*” e sofrerá as punições previstas para este caso conforme mencionado a seguir.

É proibido fazer “*falta proposital*” no goleiro ou em qualquer botão adversário, visando atrasar a jogada de ataque do mesmo. Caso isso aconteça, o botão responsável pela falta será imediatamente expulso e a jogada prosseguirá do local que o “*dadinho*” estava, com cobrança de falta direta ou indireta, (conforme o posicionamento do botão em campo). Na ocorrência de qualquer falta, o adversário ainda será beneficiado com a “*zeragem*” dos seus toques. Se houver reincidência por parte do técnico, o mesmo será desclassificado por indisciplina e seu adversário considerado vencedor da partida (caso o placar esteja em igualdade ou o técnico punido ganhando por qualquer placar ou o técnico beneficiado ganhando por uma diferença inferior a 1 (um) gol, será considerado o placar final de 2x0 contra o técnico punido. Caso o técnico beneficiado esteja ganhando por um placar de 2 (dois) ou mais gols, será considerado o placar final da partida o do momento de sua interrupção).

Sempre que um botão desloca um adversário após tocar o “*dadinho*”, seu técnico tem um limite máximo de três toques para chutar a gol (03 toques para definir), desde que com estes 3 toques, não se ultrapasse os 9 toques coletivos regulamentares, que neste caso prevalecerão.

No último toque com arremesso ao gol, e o “*dadinho*” não consiga chegar ao mesmo, por ter sido interceptado por um botão próprio ou do adversário, também será considerada falta técnica.

O chute a gol caracteriza-se quando o “*dado*”:

- Cruzar a linha de fundo;
- Bater na trave;
- Tocar no goleiro;
- Parar dentro da pequena área;
- Adentrar a meta;
- Sofrer visível desvio de sua trajetória saindo para lateral ou linha de fundo.

Caso um técnico peça para colocar o goleiro e, no ato do chute, “*fure*” (erre o “*dadinho*”), as condições previstas para que o chute a gol se caracterize não foram cumpridas e deverá ser marcada falta técnica, cobrada do local de onde o “*dadinho*” se encontrava.

Somente será permitido o arremesso ao gol no campo do adversário (ou seja, após a linha de meio-de-campo). É obrigatório o aviso de preparar e somente após o adversário ter colocado o seu goleiro e ter dito “pronto”, o técnico poderá dar seu chute.

Somente será considerado gol quando o “*dadinho*” ULTRAPASSAR TOTALMENTE a linha do gol. Se o “*dadinho*” parar sobre ou tangenciando por qualquer lado a linha do gol, este não será validado.



No momento do chute ao gol, o técnico adversário deverá aguardar o chute atrás do seu gol, postando-se com respeito ao adversário e ficando parado, sem gestos ou comentários.

Não é permitido arremesso ao gol quando o “dadinho” estiver dentro da pequena área, mesmo que o arremessador ainda tenha toques disponíveis.

A reposição de “dadinho” em lateral, escanteio ou tiro de meta somente será efetuado por um botão. O botão que efetuou uma cobrança de um lateral, escanteio, falta ou tiro-de-meta somente poderá ser acionado após uma palhetada com toque de fato no dado com qualquer outro botão.

O tiro-de-meta somente poderá ser cobrado por um botão, sempre do mesmo lado pelo qual o “dadinho” saiu, nos casos em que o “dadinho” saia por cima, a cobrança poderá ser de qualquer ponto da pequena área.

Caso o técnico bata o tiro de meta com o goleiro será marcada falta técnica, que irá ser cobrada do local onde o “dado” parou. Caso, na cobrança do tiro-de-meta, o “dadinho” não saia de dentro da grande área, será marcada uma falta técnica, com tiro livre indireto. O tiro-de-meta sendo cobrado com sucesso (o “dadinho” saindo da grande área), o botão que realizou a cobrança não poderá ser acionado antes de um outro botão qualquer tocar palhetando ao “dado”.

Se o “dadinho” bater no técnico, suas roupas, palheta e etc ou um botão tocar em botão do oponente antes de tocar no “dadinho” será marcada falta, que será cobrada pelo adversário, podendo ser direta dependendo do local da infração (campo de ataque, ou penalidade máxima se ocorrer no interior da pequena e grande área).

Uma falta cometida dentro da pequena ou grande área, será considerada penalidade máxima (pênalti), mesmo quando o botão estiver posicionado na linha da grande área mesmo que por fora é considerado dentro da área, como também nos casos de falta, que o botão estiver posicionado na linha do meio de campo, a cobrança poderá ser direta.

A penalidade máxima será cobrada da sua marca específica, dentro da grande área, com o goleiro facetando por dentro a linha do gol. Todos os botões, exceto o batedor, deverão ser posicionados, pelo árbitro, fora da grande área e da meia-lua, ficando apenas o batedor e o goleiro depois destas. A retirada dos botões da área e da meia-lua será feita para o local mais próximo em que cada botão encontrava-se originalmente.

É proibido o uso da chamada “*bicicleta*” (virar o botão), assim como travar o botão com os dedos (o popular “*dedinho*”).

Os técnicos deverão ter o máximo de atenção na arrumação de seus goleiros, pois estes não poderão ser posicionados atrás da linha de gol, para defender um arremesso.

Os botões só poderão ser movimentados com a mão nas seguintes hipóteses:



- Após a marcação de um gol. Nesse momento, os técnicos terão 10 (dez) segundos para recolocar seus jogadores em posição de início de jogo.
- Após um chute a gol que saiu pela linha de fundo o técnico que acabou de atacar e irá defender, poderá movimentar em 5(cinco) segundos até 3 (tres) botões para recompor sua defesa. Esta movimentação poderá ser de botões do campo de ataque para o campo de defesa ou que já esteja no campo de defesa. Em hipótese alguma o botão poderá ser movimentado da defesa para o ataque ou dentro do campo de ataque.
- Nos casos de substituições.
- Os botões movimentados no momento da arrumação dos três botões da defesa, deverão manter uma distância de 8 cm de qualquer outro botão ou goleiro.
- Para bater lateral, escanteio, tiro de meta, falta e falta técnica 1 (um) botão deverá ser movimentado para efetuar a cobrança. Sempre deverá ser observada a distância mínima de 8 cm. Todos os botões adversários até essa distância serão afastados pelo árbitro e, caso não ocorra a marcação do gol e o jogo continue, serão recolocados pelo mesmo em suas posições originais.

Falta no campo de defesa será obrigatoriamente cobrada indiretamente. No campo de ataque, o beneficiado poderá optar por cobrança direta ou indireta.

É válida a “Lei da Vantagem”, onde o técnico pode optar em cobrar a falta, ou seguir o jogo e também contar com a zeragem dos toques.

Serão permitidas 3 (três) substituições por jogo, incluindo o goleiro, sendo que somente poderão ser substituídos, durante as cobranças de faltas, laterais, tiros de meta ou quando a defesa for posicionar os três botões em seu campo. Será marcada falta indireta, caso o técnico substitua os seus botões fora destes casos.

O gol contra somente será válido se um técnico arremessar o “dadinho” para dentro de seu próprio gol, mesmo que tal tenha ocorrido de um chute a gol, onde o goleiro adversário tenha rebatido o “dadinho” ou em uma jogada “*estourada*” (“*bola dividida*”). A caracterização da “*estourada*” se dá pelo desvio claro da direção do “dadinho”. Não é válido gol se o adversário colocar o “dadinho” nas redes sem o prévio aviso de “*preparar*”, mesmo que a bola tenha tocado antes em um botão adversário. Nessa situação, se o “dadinho” tiver entrado direto, será marcado tiro-de-meta, se bater em botão adversário antes, será marcado escanteio (o árbitro determinará o lado da cobrança).

O toque de um botão no “dadinho” sempre deverá ser direto, havendo contato com botão da mesma equipe antes de tocar no “dadinho”, será marcado falta técnica, e se o botão for adversário será marcado falta, mesmo que este esteja fora de campo.



Não poderá ser utilizada a “*tabela*” (laterais da mesa) para tocar no “*dadinho*”. Ocorrendo, será considerado falta técnica (cobrança indireta).

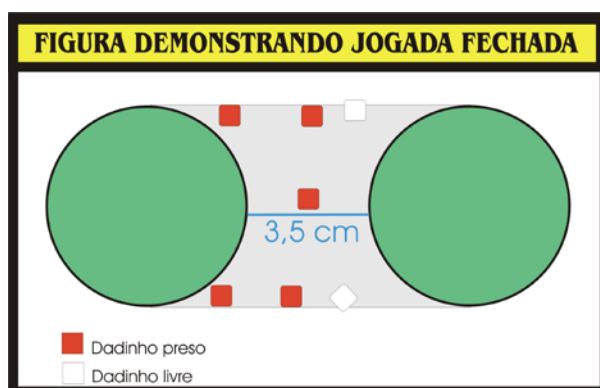
O jogador que sair de campo em consequência de qualquer jogada poderá intervir novamente, sendo colocado pelo árbitro no local exato em que saiu do campo, porém encostado no alambrado, quando o mesmo for movimentado pelo técnico, apenas será permitido que se dê o espaço de uma palheta em pé.

Se o “*dadinho*” parar sob o botão será marcada falta técnica contra quem o colocou nessa situação. Se o “*dadinho*” parar sobre (em cima) o botão, ou ainda dentro do furo de um botão tipo “*furado*” (“*regra paulista*”), só ele poderá ser acionado e terá os toques que lhe restarem para livrar-se dele (é permitido chutar a gol nessa situação). Está claro que, numa cobrança de lateral ou qualquer outra infração, caso o “*dadinho*” fique em cima do botão será marcada de imediato uma falta técnica, pois o botão cobrador estará impedido de jogar (o que caracterizaria o 2º (segundo) toque consecutivo do cobrador, o que não é permitido).

Caso, nessa situação de o “*dadinho*” estar sobre o botão (ou dentro do “*furo*”, se for o caso), durante a “*palhetada*” o botão toque em um botão adversário, não será considerada a falta e a jogada segue normalmente, desde que o técnico não tenha alcançado o limite de toques para retirar o “*dadinho*” de sobre (ou dentro) o botão .

Jogada considerada fechada é aquela em que o técnico ao passar a jogada para o adversário, deixe o *dadinho* a menos de 3,5 cm, que corresponde à altura do goleiro e ao menor tamanho permitido de botão.

Considerando-se a hipótese de haver botão em toda volta, a equipe não poderá deixar a jogada fechada para o adversário jogar, sendo punido imediatamente com tiro livre indireto (falta técnica). Uma jogada somente será considerada fechada quando o “*dadinho*” ficar totalmente obstruído entre duas linhas paralelas imaginárias que cerquem aos dois botões, conforme demonstra a figura:



É proibido o uso de relógios pelos competidores.

É terminantemente proibida qualquer prática de antijogo, o que será considerado indisciplina.



As faltas técnicas caracterizam-se nas seguintes situações:

- Depois de atingido o limite de toques coletivos, o “dadinho” permanecer em campo;
- O Técnico dirigir-se ao adversário ou ao árbitro desrespeitosamente ou sem necessidade;
- Fazer comentários desagradáveis das jogadas;
- Indagar o tempo de jogo ou dirigir-se aos espectadores;
- Discutir ou reclamar de decisões do árbitro;
- Arremessar botão, palheta, goleiro ou qualquer outro objeto;
- Bater na mesa prejudicando o bom andamento da partida;
- Pronunciar palavra de baixo calão;
- Fazer "*cera técnica*";
- Outros casos já vistos.

A “*torcida*” deverá comportar-se educadamente no recinto, pois diferente do que ocorre num estádio ou ginásio, o futebol de mesa, como um jogo de salão, é um esporte que exige total concentração. A critério do árbitro ou do Diretor da FEFUMERJ presente, um mau comportamento persistente da “*torcida*” poderá acarretar as conseqüências previstas como “falta proposital” contra o Técnico preferido da “*torcida*” infratora.

[Artigo 10: Considerações Finais.](#)

Esta regra foi elaborada por uma comissão especialmente nomeada pela FEFUMERJ (Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro) e deverá ser distribuída entre todos os clubes, associações, botonistas e/ou entusiastas para que tomem ciência e possam também divulgar o Futebol de Mesa. É permitida e incentivada para tal, a sua reprodução “*xerográfica*”, sem alterações.

Quaisquer dúvidas em suas interpretações deverão ser encaminhadas aos representantes legais da FEFUMERJ.

DIRETORIA TÉCNICA:

MARCELO POLONI

ERNANI ZIMMERMANN

COMISSÕES:

RONALD NERI

WANDERSON AZEVEDO

ANDRÉ SPINOLA

WAGNER ESMÉRIO

ALEXANDRE CAVALCANTE

RAFAEL (P. DO SUL)

WWW.FEFUMERJ.COM.BR