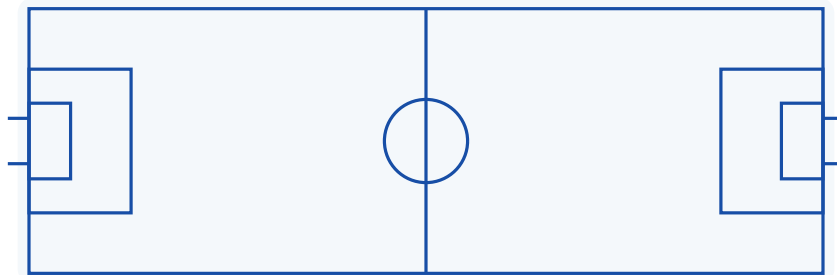




LIGA DOS BOTÕES

• O JOGO QUE UNE GERAÇÕES •



Mesa oficial: 100 x 70 cm

Um desporto de mesa simples de aprender, bonito de jogar e criado para aproximar famílias, amigos, escolas e comunidades.

Documento de trabalho

Esta versão consolida as decisões iniciais da Liga dos Botões e serve como base para testes, apresentações e evolução futura do regulamento competitivo.



A essência antes da regra

A Liga dos Botões nasce de uma memória afetiva: a infância vivida em volta de uma mesa, com amigos, família, imaginação e competição saudável. Nasce das partidas inventadas, dos campeonatos improvisados, das jogadas que viravam história e da alegria simples de estar presente.

Hoje, quando tantos momentos de lazer acontecem diante dos ecrãs, queremos oferecer uma alternativa física, social e acessível. Um jogo em que a criança treina coordenação motora, mira, paciência e raciocínio estratégico. Um jogo em que adultos voltam a brincar. Um jogo em que avós, pais e filhos conseguem partilhar a mesma mesa.

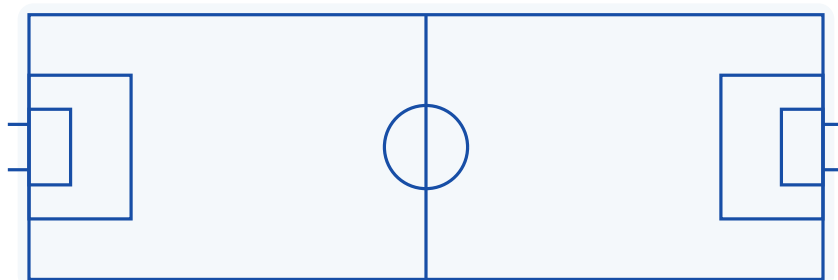
O futebol de botão chega a Portugal como um novo desporto de mesa: fácil de compreender, rápido de começar e profundo o suficiente para criar ligas, torneios e grandes rivalidades amigáveis.

Menos ecrã. Mais presença. Mais jogo. Mais memória.

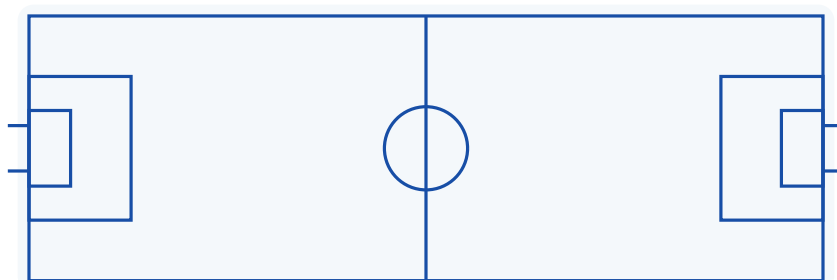
A ideia central

Cada jogador controla uma equipa de botões e tenta marcar mais golos que o adversário. A bola é impulsionada pelos botões com auxílio de uma palheta. O jogo segue em fluxo livre: quem está com a posse continua a jogar até errar.

- A mesa oficial mede 100 x 70 cm.
- Cada equipa tem 10 botões de campo e 1 guarda-redes.
- A partida tem 2 tempos de 10 minutos, com intervalo de 2 minutos.
- O botão deve tocar primeiro na bola. Se tocar primeiro num adversário, a posse muda.
- Para rematar à baliza, o jogador deve avisar: “Remate”. O adversário prepara o guarda-redes.
- Se a bola sair pela lateral ou linha de fundo, o jogo reinicia com reposição adequada.



Mesa oficial 100 x 70 cm



Mesa oficial 100 x 70 cm

A mesa oficial da Liga dos Botões tem 100 cm de comprimento por 70 cm de largura. Esta dimensão foi escolhida para equilibrar jogabilidade, transporte, custo de produção e uso em casas, escolas e eventos.

A superfície deve ser lisa, nivelada e permitir que os botões deslizem com controlo. O ideal é que a mesa tenha marcações claras, resistentes e proporcionais ao tamanho do campo.

- Linhas laterais e linhas de fundo delimitam o campo.
- Linha central divide as duas metades.
- Círculo central organiza o pontapé inicial.
- Grande área, pequena área e marca de penálti orientam remates, faltas e reposições.
- As balizas devem estar centralizadas nas linhas de fundo.

Regra de bom senso

Se a mesa estiver desnivelada, molhada, com poeira ou com algum obstáculo, a partida deve ser interrompida para correção. O jogo depende de deslizamento justo e previsível.

Cada equipa é formada por 10 botões de campo e 1 guarda-redes. Os botões representam os jogadores de linha e devem ser usados para movimentar a bola, construir jogadas, defender espaços e finalizar.

- Os botões de uma mesma equipa devem ter identificação visual clara.
- É recomendado que as duas equipas tenham cores bem diferentes.
- O guarda-redes deve ser reconhecível e diferente dos botões de campo.
- Não é permitido trocar botões de equipa durante o lance em andamento.

Substituições na versão base

Para manter o jogo simples, as substituições só são permitidas no intervalo ou após um golo. Em versões futuras de campeonato, a Liga poderá definir banco de reservas, limite de trocas e procedimento oficial de entrada.

Quando uma substituição for feita, o botão que sai deve ser retirado antes da entrada do novo botão. A troca não pode alterar a posição da bola nem deslocar botões adversários.

A palheta é o instrumento usado para impulsionar o botão. Ela pode ser feita de plástico, acrílico ou material semelhante, desde que permita um toque firme e controlado. A palheta não deve arranhar a mesa, danificar os botões ou oferecer vantagem desproporcional.

- O toque deve ser único e seco, como um estalo controlado.
- Não é permitido empurrar o botão continuamente.
- Não é permitido arrastar o botão com a palheta.
- A mão não pode tocar diretamente na bola para direcionar a jogada.
- A palheta deve tocar no botão, não na bola.

Válido: o botão toca primeiro na bola. Se depois houver contacto, a jogada segue.



Definição prática de “arrastar”

Arrastar é manter a palheta em contacto com o botão enquanto ele se desloca, conduzindo-o como se fosse empurrado. Isso não é permitido. O botão precisa sair do contacto da palheta e deslizar sozinho.

A partida começa com a bola posicionada no centro da mesa. Um sorteio define quem dá o primeiro toque. A equipa adversária deve respeitar distância suficiente para permitir a saída de bola sem bloqueio imediato.

- Duração oficial base: 2 tempos de 10 minutos.
- Intervalo: 2 minutos.
- O relógio é corrido, sem paragens comuns.
- Em situações excepcionais, como queda de objeto, lesão, discussão de regra ou reposicionamento necessário, o tempo pode ser pausado pelo responsável da partida.

Após um golo

A bola volta ao centro. A saída pertence à equipa que sofreu o golo. Os botões podem ser reorganizados rapidamente em campo, sem atrasar a partida.

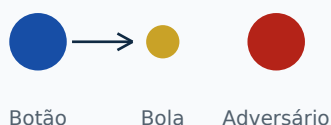
O golo só é válido quando a bola ultrapassa completamente a linha da baliza. Se houver dúvida, prevalece a decisão do árbitro ou, em jogo recreativo, o acordo honesto entre os jogadores.

A Liga dos Botões adota o sistema de fluxo livre até erro. Isso significa que o jogador que tem a posse pode continuar a jogar enquanto fizer movimentos válidos. Não existe limite de toques por lance. O limite natural é a precisão do jogador.

Regra central

Para manter a posse, o botão deve tocar primeiro na bola. Se tocar primeiro num botão adversário, a posse muda imediatamente.

Válido: o botão toca primeiro na bola. Se depois houver contacto, a jogada segue.



- Se tocar primeiro na bola e depois num adversário, a jogada é válida.
- Se tocar primeiro num adversário e depois na bola, a jogada é inválida.
- Se errar a bola completamente, a posse muda.
- Quando a posse muda, a bola fica onde parou.
- O adversário joga a partir da posição real da bola, sem reposicionamento.

Este sistema preserva o espírito intuitivo do jogo de infância: joga-se enquanto se acerta. Errou, passou a vez.

A movimentação acontece quando o jogador impulsiona um botão com a palheta. O objetivo pode ser tocar na bola, aproximar-se dela, fazer um passe, preparar um remate ou defender um espaço.

A condução é permitida. Se, após um toque válido, a bola continuar próxima, o mesmo jogador pode seguir com a jogada usando o mesmo botão ou outro botão da equipa. A jogada continua enquanto a regra do primeiro contacto com a bola for respeitada.

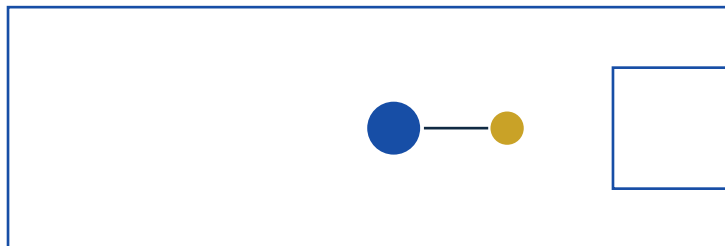
- É permitido usar o mesmo botão várias vezes, desde que o toque seja válido.
- É permitido trocar o botão escolhido a cada jogada.
- É permitido passar para outro botão da própria equipa.
- É permitido bater forte ou fraco, desde que o movimento seja limpo.
- Não é permitido ajeitar botão com a mão para melhorar o lance.

Botão fora de posição

Se um botão se deslocar naturalmente por colisão após uma jogada válida, ele fica onde parou. Se for deslocado por mão, roupa, objeto externo ou interferência, deve voltar ao local aproximado de origem.

**7**

A regra do aviso e do guarda-redes

Remate: anunciar, aguardar guarda-redes e só depois bater

O remate é a tentativa direta de marcar golo. Para que o adversário tenha direito de defesa, todo remate direto à baliza deve ser anunciado antes da batida. A palavra oficial sugerida é “Remate”.

- O jogador anuncia: “Remate”.
- O adversário prepara o guarda-redes.
- O guarda-redes deve permanecer dentro da zona permitida.
- Após a preparação, o remate é executado.
- Depois do remate, a jogada segue conforme o resultado: golo, defesa, bola em jogo, lateral, canto ou tiro de meta.

Remate sem aviso

Se o jogador rematar diretamente à baliza sem avisar e sem permitir a preparação do guarda-redes, a jogada é anulada e será marcado tiro de meta para o adversário.

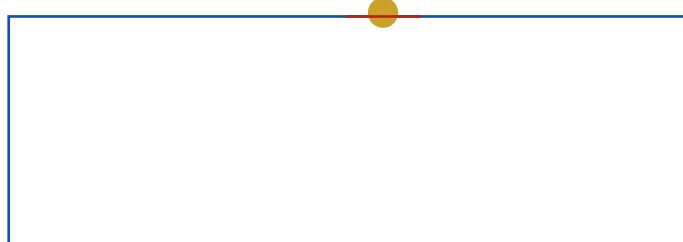
O aviso só é obrigatório quando houver intenção clara de remate direto à baliza. Chutes acidentais, passes fortes ou bolas que entram sem intenção podem ser avaliados conforme o contexto. Para a versão base, recomenda-se privilegiar o bom senso e a honestidade.

O guarda-redes é a peça defensiva da baliza. Ele pode ser ajustado quando o adversário anuncia um remate. Na versão base, o guarda-redes movimenta-se lateralmente, protegendo a linha da baliza.

- O guarda-redes pode ser posicionado antes de um remate declarado.
- Não pode ser usado para bloquear jogadas comuns fora do momento de remate.
- Não deve invadir o campo como botão de linha.
- Não pode ser empurrado para deslocar a bola em jogada ofensiva.
- Deve permanecer em posição compatível com a baliza e a pequena área.

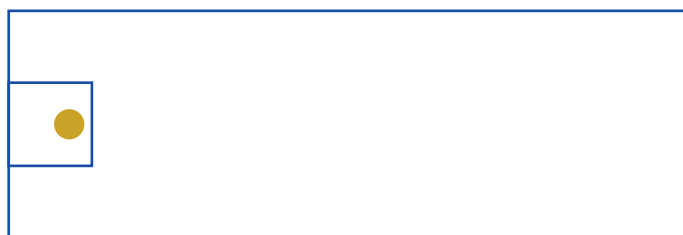
Defesa e rebote

Se o guarda-redes defender e a bola continuar dentro do campo, o jogo segue normalmente. A posse dependerá da sequência da jogada e da posição da bola. Se a bola sair pela linha de fundo após defesa, a regra aplicável deve ser canto ou reposição definida pela Liga na etapa competitiva. Na versão base, recomenda-se canto quando a defesa mandar a bola para fora pela linha de fundo.

**Lateral: bola volta do ponto aproximado onde saiu**

Quando a bola sai pela linha lateral, a posse passa para o adversário de quem tocou por último. A bola deve ser colocada no ponto aproximado onde saiu. A reposição é feita com um toque de botão.

- Na lateral, não é permitido rematar diretamente à baliza.
- O primeiro toque deve recolocar a bola em jogo.
- Se a bola sair novamente sem tocar em nenhum botão, a posse passa ao adversário.
- Os jogadores devem evitar reposicionar botões além do necessário.

Tiro de meta: bola dentro da pequena área, sem remate direto no primeiro toque

O tiro de meta acontece quando a bola sai pela linha de fundo após toque ofensivo. A bola é colocada dentro da pequena área da equipa defensora. O primeiro toque não pode ser remate direto à baliza adversária.

O canto acontece quando a bola sai pela linha de fundo após o último toque da equipa defensora, incluindo defesa do guarda-redes. A bola é colocada no canto mais próximo do ponto de saída.

As faltas existem para proteger o jogo limpo. A Liga dos Botões deve ser competitiva, mas nunca perder o espírito de respeito, honestidade e convivência.

- Tocar primeiro no botão adversário antes de tocar na bola.
- Arrastar o botão com a palheta.
- Mexer na bola com a mão sem autorização.
- Deslocar botão adversário de forma intencional.
- Rematar sem aviso quando o lance for claramente um remate direto.
- Atrasar o jogo de forma repetida.
- Discutir decisões de forma desrespeitosa.

Sanção padrão

Na versão base, a falta resulta em livre indireto no local da infração. Em situações simples de toque inválido, também pode ser aplicada apenas a mudança de posse, mantendo a bola onde parou.

Livre indireto significa que o jogador deve recolocar a bola em jogo, mas não pode marcar golo diretamente no primeiro toque. Para valer golo, a bola precisa tocar em outro botão antes de entrar.

O penálti é marcado quando uma falta defensiva impede uma oportunidade clara dentro da grande área. Na versão base, deve ser usado com moderação, para evitar que jogos recreativos se tornem excessivamente discutidos.

- A bola é colocada na marca de penálti.
- O guarda-redes fica sobre a linha da baliza.
- O cobrador tem direito a um único toque.
- Não há condução no penálti.
- Se a bola bater no guarda-redes e voltar ao campo, o jogo segue conforme a posse resultante.

Cartões na versão base

Cartão amarelo é advertência por conduta antidesportiva. Cartão vermelho remove um botão da partida. Para jogos familiares e escolares, recomenda-se usar cartões apenas em casos claros de comportamento inadequado.

A Liga dos Botões deve ensinar regra, estratégia e autocontrolo. Vencer importa, mas respeitar o adversário é parte do jogo.

Para escolas, eventos de demonstração e primeiras partidas, a regra pode ser apresentada em formato simplificado. O objetivo é que qualquer criança ou adulto consiga jogar rapidamente, entendendo a lógica principal.

- Explicar primeiro apenas: botão toca na bola, fluxo até errar, avisar remate.
- Reduzir o tempo para partidas de 5 a 8 minutos em eventos.
- Evitar cartões nas primeiras partidas.
- Usar mediação educativa em vez de punição rígida.
- Valorizar participação, concentração, coordenação motora e respeito.

Frase de ensino rápido

Bate no botão com a palheta, acerta primeiro na bola, continua enquanto acertar e avisa quando for rematar. Essa é a porta de entrada para o jogo.

A versão competitiva poderá ter mais detalhes, como ranking, árbitros, critérios de desempate, regulamento de campeonato, categorias e regras disciplinares.

Esta versão já permite jogar, ensinar e testar. Ainda assim, alguns pontos podem ser refinados após partidas reais, especialmente em escolas e eventos.

Tema	Decisão atual	Pode evoluir para
Dimensão da mesa	100 x 70 cm	Modelos escolar, portátil ou premium
Tempo de jogo	2 x 10 min	Categorias por idade ou evento
Substituições	Intervalo ou após golo	Banco de reservas e limite oficial
Guarda-redes	Ajuste antes do remate	Medidas oficiais e zona exata
Canto	Após toque defensivo na linha de fundo	Procedimento competitivo detalhado
Cartões	Uso moderado	Código disciplinar de campeonato

Recomendação: antes de fechar a versão 2.0, realizar pelo menos 20 partidas-teste com crianças, adultos iniciantes e jogadores mais competitivos. As dúvidas reais devem orientar a evolução do manual.



Este manual organiza a primeira base oficial da Liga dos Botões. Ele não nasce para complicar o jogo, mas para proteger a sua essência: simplicidade, presença, criatividade e convivência.

A regra deve servir ao jogo. E o jogo deve servir às pessoas.

Que cada mesa seja um pequeno campo. Que cada botão carregue imaginação. Que cada partida crie memória.

Liga dos Botões

Menos ecrã. Mais jogo. Mais família. Mais amigos.