

FEDERAÇÃO PORTUGUESA

MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

FUNDADA EM 07 DE FEVEREIRO DE 2007 | FILIADA NA ITSF - INTERNATIONAL TABLE SOCCER FEDERATION

SEDE OFICIAL

AV. ENG.º ARMANDO MAGALHAES, 371
4440 - 505 VALONGO

geral@fpm.pt | www.fpm.pt



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA



REGULAMENTO DE PROVA

TAÇA DE PORTUGAL





Índice

INTRODUÇÃO	3
TAÇA DE PORTUGAL	
1. COMPETIÇÃO	4
2. SISTEMA DE JOGO	5
3. EQUIPAMENTO	5
4. CALENDÁRIO	5
5. INSCRIÇÃO	5
6. VALORES DE INSCRIÇÃO	6
7. TAXAS DE JOGO	7
8. SORTEIO	7
9. HORÁRIOS	7
10. RANKINGS E PONTUAÇÕES	8
11. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULOS E PRÉMIOS	8
12. MESAS DE JOGO	8
13. ARBITRAGEM	9
14. REGRAS E TRANSGRESSÕES	9



PARCEIROS DA FPMFM



1. INTRODUÇÃO

A Taça de Portugal será organizada pela FPMFM num local de grande qualidade, contando com a presença das melhores equipas e atletas nacionais da modalidade.

Esta competição engloba as equipas e atletas que sejam apurados pelos membros oficiais da FPMFM e por aqueles que pretendam efetuar a sua inscrição diretamente na FPMFM para esta competição, com a respetiva autorização e com a atribuição de um Wild Card.

A Taça de Portugal por Equipas será realizada na categoria masculina e feminina.

Na vertente individual da competição serão elaborados escalões: juniores, seniores, veteranos e feminino.

A Taça de Portugal é uma competição de título que irá definir as equipas e atletas vencedores de cada categoria e escalão da época em curso.

Será efetuada uma Festa Convívio para todos os participantes e realizada a Cerimónia da Entrega dos Óscares 2014.



REGULAMENTO DE PROVA

TAÇA DE PORTUGAL



1. COMPETIÇÃO

1.1. A Taça de Portugal irá englobar a disputa de jogos por equipas masculinas e femininas. Será uma competição disputada apenas numa divisão única em cada uma das categorias. Na competição Individual será realizada por escalões de juniores, seniores, veteranos e feminino que jogarão em sistema de divisão única.

1.2. Estas provas contam todas para o ranking nacional. No final do evento será atribuída uma pontuação aos atletas e às equipas que contará para o ranking nacional e para o ranking geral individualmente.

1.3. A participação na Taça de Portugal é reservada a todas as equipas e atletas inscritos, filiados ou registados nos membros oficiais da FPMFM ou na própria FPMFM.

1.4. As equipas e atletas serão provenientes dos apuramentos efetuados pelos membros oficiais da FPMFM ou inscritos diretamente através dos mesmos na FPMFM. Os membros oficiais devem efetuar as inscrições junto da FPMFM dentro dos prazos estabelecidos e tentar angariar o maior número possível de atletas e equipas para o evento.

1.5. Os membros oficiais para receberem nas suas regiões ou distrito, este evento nacional, devem efetuar a sua candidatura até 4 meses antes da data do evento pretendido e terão de garantir um número razoável de inscritos para as várias categorias.

1.6. Cada equipa será composta no máximo de 3 atletas inscritos, sendo dois titulares e um suplente. Será permitido a integração de atletas femininas nas respetivas equipas caso não perturbe a realização da categoria feminina separadamente.

1.7. Durante um encontro as substituições serão efetuadas sempre no final de cada partida, não existindo nenhum limite para as mesmas.

1.8. É considerada falta de comparência pela organização a uma equipa que não se apresente no mínimo com 2 atletas.

2. SISTEMA DE JOGO

2.1. Esta competição nas mais variadas categorias e escalões será disputada em Sistema Grupos e KO Direto.

2.2. Todos os jogos vão ser disputados na mesa de jogo homologada pela FPMFM, a Scorpion Table Evolution.

2.3. Os jogos da fase de qualificação serão disputados á melhor de x partidas e cada partida á melhor de x golos, e os jogos da fase de eliminação serão disputados à melhor de x partidas e cada partida á melhor de x golos. O número de partidas será divulgado consoante o número de participantes.

2.4. A pontuação a atribuir na fase de qualificação é de três por vitória e um ponto por derrota. O desempate será efetuado de acordo com os critérios do regulamento desportivo.

2.4.1. ***Na fase de grupos a pontuação a atribuir será a seguinte:***

- ✓ Vitória | 3 pts
- ✓ Derrota | 1 pt
- ✓ Falta de Comparência | 0 pts

3. EQUIPAMENTO

3.1. Todas as equipas e atletas devem comparecer para os jogos oficiais e respetivas cerimónias oficiais, devidamente equipados de acordo com o código de vestuário patente no Regulamento Desportivo da FPMFM.

3.2. Não é permitido a uma equipa ou atleta disputar um jogo oficial sem estar devidamente equipado, cabendo à FPMFM a decisão pelo incumprimento do código do vestuário.

4. CALENDÁRIO

4.1. O A FPMFM é quem define o período de tempo necessário para a realização deste evento estando já disponível a data no calendário desportivo. O evento será realizado em dois dias.

5. INSCRIÇÃO

5.1. Este evento apenas poderá ser disputado por atletas autorizados pela FPMFM ou que estejam filiados, inscritos ou registados nos membros oficiais da mesma.

5.2. As inscrições têm de ser efetuadas pelos membros oficiais que são os responsáveis por efetuar o pagamento à FPMFM e a respetiva inscrição dos atletas e equipas, tendo sempre um determinado número de vagas garantidas para o evento. A FPMFM aceita inscrições efetuadas diretamente de atletas e equipas provenientes de regiões ou distritos onde não existe ainda nenhum membro oficial ou através de um Wild Card FPMFM. A FPMFM é quem faz a gestão das inscrições e a entrega dos prémios.

5.3. Todos os atletas têm de estar equipados de acordo com o estipulado pelo regulamento desportivo. Ver no site da FPMFM em Código de Vestuário no link “Regras”.

5.4. Todos os atletas devem possuir um documento de identificação pessoal, sendo aceite pela FPMFM, o cartão de cidadão ou B.I., assim como os cartões de atleta atribuídos pelos respetivos membros oficiais.

5.5. Se um clube tiver mais que uma equipa inscrita no evento, um atleta apenas poderá representar uma dessas equipas. Caso esta situação aconteça a equipa será penalizada de acordo com os regulamentos.

5.6. As inscrições têm de ser efetuadas pelos membros oficiais à FPMFM, devendo estes preencher as folhas de inscrição e enviar as mesmas para a FPMFM dentro dos prazos estabelecidos. O membro oficial ao remeter ou entregar as respetivas inscrições deve ter os pagamentos em dia caso contrário, estas não serão aceites.

5.7. O membro oficial terá de elaborar e divulgar atempadamente à FPMFM a lista de equipas e atletas apuradas e outras que pretendam disputar o evento dentro dos prazos previstos sob pena de pagarem as coimas relativas à inscrição durante o período extra de tolerância.

6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6.1. Os valores de inscrição por equipa, quer masculinas ou femininas, é de 25 bolas e no individual para os escalões de juniores, seniores, veteranos e feminino o valor da inscrição é de 15 bolas por atleta.

6.2. O valor das inscrições deverá ser pago no ato da inscrição pelos membros oficiais, atletas (wild cards) que devem fazer o pagamento à FPMFM até à data limite do fecho das inscrições. Os pagamentos devem ser efetuados por transferência bancária e enviar por e-mail o comprovativo dos respetivos pagamentos.

6.3. No valor da inscrição já contempla o direito à presença dos atletas, membros oficiais e responsáveis dos clubes na Festa Convívio e Entrega dos Óscares.

7. TAXAS DE JOGO

7.1. A taxa de jogo será gratuita estando contemplada na inscrição.

8. SORTEIO

8.1. Os sorteios serão realizados na Sede da FPMFM no mínimo com 3 dias de antecedência.

8.2. O sorteio será realizado de modo a que as equipas e atletas fiquem distribuídos pelos respetivos grupos, não havendo lugar a cabeças de série, sendo um sorteio puro. Nos Quadros de Ouro (Fase Eliminatória) os primeiros classificados de cada grupo defrontarão obrigatoriamente uma equipa ou atleta que tenha ficado em segundo lugar num outro grupo, estando o esquema previamente definido no Regulamento Desportivo da FPMFM.

8.3. O sorteio e os resultados serão publicados no Site Oficial da FPMFM e no Site Oficial do Evento.

9. HORÁRIOS

9.1. A organização é quem define os horários de cada encontro. Cada equipa ou atleta tem 15 minutos de tolerância após a chamada do início do jogo. No caso de a equipa ou atleta se apresentar entre 15 a 30 minutos atrasados cabe à equipa ou atleta adversário decidir se efetua o jogo ou não com a autorização da FPMFM. A partir de 30 minutos de atraso a organização considera a partida automaticamente perdida, no entanto poderá permitir que a mesma seja realizada caso não perturbe o normal funcionamento da competição e a equipa ou atleta adversário aceite a realização do jogo.

9.2. A regra 9.1. aplica-se apenas ao primeiro encontro de cada equipa ou atleta. Após o primeiro encontro de cada equipa ou atleta, apenas terão direito a 10 minutos de tolerância.

9.3. Cabe á organização redefinir horários durante o evento devido a atrasos nos jogos.

9.4. Para a marcação do horário é privilegiado o relógio digital da organização ou em segundo lugar o relógio que se encontra no portal www.horadomundo.com. Para evitar questões de falta de comparência as equipas e os atletas devem comunicar á organização o seu eventual atraso e em casos de força maior para uma justificação válida.

9.5. Todas as equipas e atletas têm 3 minutos de aquecimento antes do início do jogo. O período de aquecimento deve decorrer sempre antes da hora marcada para o jogo, para que este se inicie à hora marcada e se evitem atrasos.

9.6. Em casos omissos a este regulamento a organização é soberana.

10. RANKING E PONTUAÇÕES

10.1. Em todas as provas nacionais do Calendário Desportivo da FPMFM será atribuída uma pontuação para efeitos de ranking, quer por equipas ou atleta, com os seguintes pontos:

RANKING NACIONAL	
1º	1000 PTS
2º	906 PTS
3º	857 PTS
4º	825 PTS
5º - 8º	778 PTS
9º - 16º	746 PTS
17º - 32º	724 PTS
33º - 64º	713 PTS
65º - 128º	700 PTS
129º - 256º	650 PTS

10.2. A pontuação a atribuir neste evento será a do Ranking Nacional.

10.3. Os critérios de desempate na classificação por ranking e na fase de grupos estão disponíveis no Regulamento Desportivo da FPMFM. O sistema para a elaboração da fase de grupos encontra-se também disponível no mesmo regulamento.

11. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULOS FPMFM E PRÉMIOS

11.1. A FPMFM atribuirá os títulos aos vencedores dos eventos nacionais de cada categoria por equipas, ao individual masculino por escalão e ao individual feminino.

11.2. Todos os títulos atribuídos estarão em vigor até à realização da próxima edição da Taça de Portugal.

11.3. A FPMFM irá premiar os primeiros classificados no evento consoante o número de participantes. A FPMFM atribuirá uma taça ao primeiro classificado de cada categoria por equipas, ao primeiro classificado do individual por escalão e medalhões para os restantes classificados no pódio.

12. MESAS DE JOGO

12.1. A mesa de jogo oficial a ser utilizada neste evento será a Scorpion Table Evolution.

13. ARBITRAGEM

13.1. A FPMFM através do seu Conselho de Arbitragem no evento será responsável pelas questões da arbitragem. O Conselho de Arbitragem procederá à nomeação dos árbitros consideráveis como elegíveis para efetuarem a arbitragem dos jogos.

14. REGRAS E TRANSGRESSÕES

14.1. As regras de jogo para esta competição são as oficiais da FPMFM e que se encontram em vigor para a presente época, incluindo as disposições para este evento descritas neste regulamento.

14.2. No decorrer do evento se existirem situações de transgressão ou indisciplina, o Membro Oficial organizador deverá agir de acordo com os regulamentos em vigor.

14.3. Todos os atletas e equipas que cometam transgressões serão penalizados de acordo com o grau da incidência e o tipo de comportamento.

15.4. Caso um atleta ou equipa se sinta prejudicado por alguma situação ocorrida, poderá também fazer um protesto devendo seguir os trâmites legais constantes do Regulamento Desportivo da FPMFM.