

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 CAMPEONATO NACIONAL DAS ASSOCIAÇÕES





Índice

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



PARCEIROS DA FPMFM



1. INTRODUÇÃO

O Campeonato Nacional das Associações é uma competição organizada pela FPMFM com o objetivo de reunir as associações e membros oficiais, que participam com a seleção dos melhores atletas regionais e, ou distritais.

A base desportiva deste evento será o confronto das associações para a disputa do título nacional por associação, habilitando-se a ganhar o almejado título nacional e todo o reconhecimento.

Este evento poderá ter apuramentos regionais | distritais realizados pelos membros oficiais da FPMFM nos seus clubes e salões de forma a constituir a sua seleção. Caso existam dois ou mais Membros Oficiais num distrito estes devem realizar os apuramentos individualmente.

A Final Nacional será organizada pela FPMFM no Pavilhão Municipal de Vizela, Distrito de Braga.

As Associações e membros oficiais poderão inscrever para a Seleção Masculina, no máximo 7 atletas e 5 no mínimo. Para a Seleção Feminina podem apurar no máximo 4 atletas e no mínimo 3.

Este evento privilegia cada associação em que será reconhecido o seu mérito através dos atletas que irão representá-la nesta competição.



REGULAMENTO DE PROVA

CAMPEONATO NACIONAL DAS ASSOCIAÇÕES



1. COMPETIÇÃO

1.1. O Campeonato Nacional das Associações é uma prova disputada pelos melhores atletas dos membros oficiais que formam a seleção do seu distrito ou região. Podem ser realizados pelos membros oficiais apuramentos regionais | distritais para classificar os atletas para a Final Nacional.

1.2. Cada Seleção Masculina poderá ter até 7 atletas masculinos, sendo 5 titulares (2 duplas de dois atletas e um atleta individual) e 2 suplentes, um suplente para cada uma das duplas. O mínimo que uma Seleção Masculina poderá inscrever é de 5 atletas, não havendo suplentes. Caso o número de atletas sejam menor que 5 perde o jogo referente aos atletas em falta, sendo que o mínimo obrigatório é de 3 atletas (1 dupla e Individual), perdendo um jogo de duplas. Na Seleção Feminina o máximo de atletas inscritas é de 4 elementos, sendo 3 titulares (1 dupla de duas atletas e uma atleta individual) e no mínimo de 3 elementos. Haverá uma atleta suplente da dupla que jogará. O mínimo obrigatório para atletas da Seleção Feminina é de 3 elementos.

1.3. A Seleção de cada associação ou membro oficial terá de ter um Delegado (representante da associação), treinador masculino e feminino (pode ser atleta) e um capitão de equipa (atleta).

1.4. Serão definidas duas divisões nacionais, a 1ª Divisão Nacional será constituída pelas principais seleções de cada distrito e a 2ª Divisão Nacional será constituída pelas seleções secundárias de cada distrito.

2. SISTEMA DE JOGO

2.1. Esta competição será disputada em Sistema de 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 da seguinte forma:** A primeira dupla ou atleta a marcar 11 ou 13 golos vence o jogo. Este número está pendente do número de inscrições. A troca de campo é efetuada a cada 6 ou 7 golos, não sendo a troca obrigatória.

2.4. **Os jogos da Fase de Eliminação serão disputados da seguinte forma:** à melhor de 5 partidas e cada partida à melhor de 9 golos. A troca de campo é efetuada no final de cada partida. Haverá diferença de golos até ao máximo de 8 golos em caso de empate na última partida do jogo.

2.5. A pontuação a atribuir na fase de grupos será a seguinte:

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

2.6. Uma Selecção Masculina é constituída por 5 atletas titulares (2 duplas e um individual) e poderá ter até 2 atletas suplentes. São formadas 2 duplas e designado um atleta individual fazendo um total de 3 jogos, ficando a Selecção constituída na seguinte ordem:

- Jogo 1 | Dupla 1 | 2 titulares + suplente
- Jogo 2 | Individual | 1 titular
- Jogo 3 | Dupla 2 | 2 titulares + suplente

2.6.1. As 2 duplas e o individual formado por uma associação vão jogar contra outras 2 duplas e o individual da associação adversária, cada dupla fará apenas um jogo contra outra dupla, assim como, o individual (uma associação faz um total de 3 jogos). Será definido previamente pela associação o nome dos atletas que vão jogar por cada dupla e o individual. Por exemplo, a dupla 1 apenas jogará contra a dupla 1 da associação adversária e assim, sucessivamente.

2.6.2. Uma Selecção Feminina é constituída por 3 atletas titulares (1 dupla e um individual) e poderá ter até uma atleta suplente. É formada 1 dupla e designada uma atleta individual fazendo um total de 2 jogos, ficando a Selecção constituída na seguinte ordem:

- Jogo 1 | Dupla 1 | 2 titulares + suplente
- Jogo 2 | Individual | 1 titular

2.6.3. A dupla e o individual formado por uma associação vão jogar contra outra dupla e o individual da associação adversária. A dupla e o individual designado farão apenas um jogo contra outra dupla e o individual (uma associação faz um total de 2 jogos). Será definido previamente pela associação o nome das atletas que vão jogar pela dupla e pelo individual.

2.7. O preenchimento da folha de jogo com a definição das duplas que vão jogar o próximo encontro, terá de ser efectuado pelo treinador ou capitão da selecção, na mesa da organização dez (10) minutos antes do início do encontro. Em cada encontro contra um novo adversário (nova associação), as duplas e o individual podem ser alterados. Os atletas suplentes só podem jogar na dupla para a qual foram previamente designados pelo treinador, não é permitida a troca de atletas entre as duplas após a entrega da folha de constituição de cada selecção.

2.8. Durante os jogos de qualificação cada dupla e o individual irá jogar à melhor de x golos. Na Fase Eliminatória os jogos serão disputados à melhor de x partidas. Vence o encontro a associação que ganhar mais jogos, sendo no máximo 3 jogos para o masculino e 2 jogos para o feminino. Em caso de empate, 1 a 1 em jogos no feminino, haverá lugar à marcação de grandes penalidades. Serão marcadas inicialmente series de 3 penalidades para cada lado no no feminino. Cada seleção deve designar 3 atletas que vão marcar e defender um penalty respectivamente, em que persistindo o empate será por “morte súbita” seguindo a ordem dos atletas previamente definidos, ou seja, uma atleta falhando e o adversário marcar vence o jogo por 2 a 1. Na folha de jogo devem constar os atletas pela ordem de marcação das grandes penalidades, no espaço reservado para o efeito.

2.9. Em relação às substituições, estas poderão ser efectuadas por cada dupla no final de cada partida, sendo o número ilimitado de troca de atletas. O atleta suplente designado para uma dupla, apenas poderá ser substituído nessa mesma dupla.

2.10. Na **Fase de Qualificação** o desempate será sempre efetuado em confronto direto com as seleções distritais empatadas. No caso de duas seleções estarem empatadas fica em vantagem a que venceu o jogo entre ambas. No caso de estarem empatadas três ou mais seleções, o desempate será efetuado da seguinte forma:

1º Diferença do número de golos marcados e sofridos;

2º Maior número de golos marcados;

3º Menor número de golos sofridos;

4º Ranking Nacional (fica em vantagem a seleção distrital com melhor classificação no ranking nacional FPMFM referente à associação distrital).

3. EQUIPAMENTO

3.1. Todas as associações 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 associação 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 evento será realizado entre os dias 09 e 11 de Dezembro de 2016.

5. INSCRIÇÃO

5.1. Este evento apenas poderá ser disputado por atletas autorizados na 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 associação, tendo sempre um determinado número de vagas garantidas para o evento. A FPMFM aceita inscrições efetuadas diretamente de atletas e seleções 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. Podem ser atribuídos Wild Cards pela FPMFM a determinados atletas e seleções.

5.4. 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”.

5.5. 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.

5.6. 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. Os Membros Oficiais podem inscrever mais do que uma seleção distrital para participar no evento. De igual forma os clubes ou um grupo de atletas de um distrito sem membro oficial, podem inscrever uma ou mais seleções distritais para participar no evento. As seleções têm obrigatoriamente de representar o distrito ao qual estão diretamente ligadas.

6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6.1. Os valores de inscrição por associação regional e/ou distrital masculina, é de 100 bolas. O valor da inscrição permite automaticamente inscrever uma ou mais seleções, sendo as restantes gratuitas. A inscrição de seleções distritais femininas é gratuita.

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.

7. TAXAS DE JOGO

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

8. SORTEIO

8.1. O sorteio será realizado na Sede da FPMFM no dia 29 de Novembro de 2016 pelas 22:00 H.

8.2. O sorteio será realizado de modo a que as associações fiquem distribuídas pelas respetivas divisões (1ª e 2ª Divisão Nacional). A 1ª Divisão Nacional será disputada pelas principais seleções distritais e a 2ª Divisão Nacional pelas seleções distritais secundárias.

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 seleção tem 15 minutos de tolerância após a chamada do início do jogo. No caso de a seleção se apresentar entre 15 a 30 minutos atrasados cabe à seleção adversária 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 seleção adversária aceite a realização do jogo.

9.2. A regra 9.1. aplica-se apenas ao primeiro encontro de cada seleção. Após o primeiro encontro de cada seleção, 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 seleções devem comunicar á organização o seu eventual atraso e em casos de força maior para uma justificação válida.

9.5. Todas as seleções 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. No Campeonato Nacional 2016 será atribuída uma pontuação para efeitos de ranking às associações ou membros oficiais, com os seguintes pontos:

RANKING NACIONAL 1ª DIVISÃO NACIONAL		RANKING NACIONAL 2ª DIVISÃO NACIONAL	
1º	1000 PTS	1º	500 PTS
2º	906 PTS	2º	453 PTS
3º	857 PTS	3º	429 PTS
4º	825 PTS	4º	413 PTS
5º - 8º	778 PTS	5º - 8º	389 PTS
9º - 16º	746 PTS	9º - 16º	373 PTS
17º - 32º	724 PTS	17º - 32º	362 PTS
33º - 64º	713 PTS	33º - 64º	357 PTS
65º - 128º	700 PTS	65º - 128º	350 PTS
129º - 256º	650 PTS	129º - 256º	325 PTS

10.2. A pontuação a atribuir neste evento será a do Ranking Nacional. A pontuação obtida pelas seleções distritais da 1ª e 2ª Divisão Nacional acumula para as respetivas associações distritais.

10.3. Os critérios de desempate na classificação por ranking estão disponíveis no Regulamento Desportivo da FPMFM.

11. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULOS FPMFM E PRÉMIOS

11.1. A FPMFM atribuirá os títulos de Campeão Nacional à seleção masculina vencedora da 1ª e 2ª Divisão Nacional e à seleção feminina vencedora.

11.2. Todos os títulos atribuídos estarão em vigor até à realização da próxima edição do Campeonato Nacional.

11.3. A FPMFM irá premiar os primeiros classificados no evento. A FPMFM atribuirá uma taça ao primeiro classificado de cada categoria e medalhões para os segundos classificados de cada categoria.

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, a FPMFM agirá de acordo com os regulamentos em vigor.

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

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

