

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 INDIVIDUAL | EQUIPAS | MISTOS





Índice

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

Membro Oficial



PARCEIROS DA FPMFM



1. INTRODUÇÃO

O Campeonato Nacional Individual, Equipas e Mistos será organizado pela FPMFM entre os dias 09 e 11 de Dezembro de 2016, no Pavilhão Municipal de Vizela, Distrito de Braga, 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.

O Campeonato Nacional por Equipas Masculinas será realizado por divisões (1ª Divisão e 2ª Divisão) de forma a distribuir as mesmas proporcionando um maior equilíbrio, após a disputa inicialmente de uma divisão única. Na competição feminina e mista será realizada apenas numa divisão única.

Na vertente individual da competição serão elaborados escalões: Juniores, Seniores, Veteranos e Feminino.

O Campeonato Nacional é uma competição de título que irá definir as equipas e atletas campeões de cada categoria, divisão e escalão da época em curso.



REGULAMENTO DE PROVA

CAMPEONATO NACIONAL INDIVIDUAL | EQUIPAS | MISTOS



1. COMPETIÇÃO

1.1. O Campeonato Nacional irá englobar a disputa de jogos por equipas masculinas, femininas e mistos. Na competição masculina, esta será inicialmente disputada em divisão única de qualificação para a definição da 1ª e 2ª Divisão Nacional. Na competição feminina e mista será disputada apenas numa divisão única. Na competição Individual será realizada por escalões de juniores, seniores, veteranos e feminino que jogarão em sistema de divisão única.

1.2. O Campeonato Nacional conta para o ranking nacional e para o ranking geral (individualmente). No final do evento será atribuída uma pontuação aos atletas que contará para o ranking nacional e para o ranking geral. A pontuação atribuída aos atletas que joguem por equipas será acreditada nos rankings individualmente.

1.3. A participação no Campeonato Nacional 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 2 atletas inscritos. Será permitido a integração de atletas femininas nas respetivas equipas, desde que não perturbe a realização da categoria feminina separadamente. As equipas mistas têm de ser constituídas obrigatoriamente por um atleta masculino e uma atleta feminina.

1.7. O Membro Oficial deve solicitar a todos os atletas no ato da inscrição o nome e apelido juntamente com a sua data de nascimento e localidade dos mesmos.

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

1.9. Vai ser utilizado o Programa FAST que é um software de gestão automática do torneio que efetua os sorteios e as classificações das equipas e atletas para as fases de qualificação e fases de eliminação. Os critérios de desempate são efetuados de acordo com o conteúdo já programado no FAST e são inalteráveis pela FPMFM.

1.10. Para cada encontro realizado, é necessário que seja preenchida a folha de jogo onde vão constar os resultados do mesmo, em golos e partidas consoante a fase (qualificação e eliminação). A folha de jogo deve ser assinada por ambas as equipas ou atletas, e serem entregues na mesa da organização logo após a realização do jogo, pelos atletas ou equipas vencedoras.

1.11. Os resultados serão inseridos pela organização no FAST e publicados nos écrans identificados no recinto de jogo. Qualquer situação anormal verificada deve ser de imediato comunicada à organização.

2. SISTEMA DE JOGO

2.1. Esta competição nas mais variadas categorias e escalões será disputada em **Sistema Round Robin e KO Direto**. Este novo sistema de jogo implica que não existam grupos pré-definidos, e que através de um sorteio aleatório cada equipa ou atleta efetue a realização de 4 a 6 jogos contra adversários sempre diferentes, dependendo do número inscrito em cada categoria. Pode ser utilizado outro sistema de jogo derivado ao número de inscrições registadas em determinada categoria, e que atempadamente será avisado pela organização.

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 equipa 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. O número de atletas e equipas a apurar em cada categoria será publicado após o sorteio. Será disputado em sistema Round Robin em que a classificação é elaborada entre todos os participantes.

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. **Na Fase de Qualificação a pontuação a atribuir será a seguinte:**

- ✓ Vitória | 1 pt
- ✓ Derrota | 0 pts
- ✓ Falta de Comparência | -2 pts

2.6. O **desempate na Fase de Qualificação** é efetuado contabilizando todos os resultados dos jogos disputados por uma equipa ou atleta. A seguir são descritos os critérios de desempate por ordem de importância:

1º. Número de Pontos (vitória = 1 ponto);

2º. Número de Vitórias (jogos ganhos);

3º. Goal Average (média de golos);

4º. Vitórias do Adversário (significa que a equipa ou atleta está melhor classificada se o seu adversário teve de ganhar mais jogos que os outros);

5º. Ranking Nacional (fica em vantagem a equipa ou atleta com melhor classificação no ranking nacional FPMFM).

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 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 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 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.

5.4. 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.

5.5. 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.

5.6. O membro oficial terá de elaborar e divulgar atempadamente á 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, femininas ou mistas é de 20 bolas e no individual para os escalões de juniores, seniores, veteranos e feminino o valor da inscrição é de 10 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.

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 efetuado automaticamente pelo FAST que distribui as equipas e atletas aleatoriamente para que defrontem entre 4 a 6 adversários diferentes. Os campeões distritais de equipas e individual são considerados cabeças de série e não se defrontam na fase de qualificação.

8.3. Na fase eliminatória o programa FAST efetua automaticamente a distribuição de equipas e atletas nos quadros finais, em que privilegia aqueles que tiveram melhores classificações e que desta forma, defrontarão as equipas e atletas com classificação mais baixa.

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

9.6. Cada equipa e atleta deve levantar junto da mesa da organização o respetivo calendário de jogos, que contém os horários e os números das mesas de jogo, em que cada equipa ou atleta vai disputar os seus jogos.

9.7. Após a hora marcada para o jogo, cada equipa ou atleta tem direito a três chamadas (recall) que são efetuadas de 3 em 3 minutos pela mesa da organização. Caso não esteja junto da mesa de organização após o prazo máximo estabelecido, perde o jogo.

10. RANKING E PONTUAÇÕES

10.1. No Campeonato Nacional 2016 será atribuída uma pontuação para efeitos de ranking, quer por equipas ou atleta, com os seguintes pontos:

RANKING NACIONAL		RANKING GERAL	
1º	1000 PTS	1º	200 pts
2º	906 PTS	2º	188 pts
3º	857 PTS	3º	178 pts
4º	825 PTS	4º	172 pts
5º - 8º	778 PTS	5º - 6º	162 pts
9º - 16º	746 PTS	7º - 8º	156 pts
17º - 32º	724 PTS	9º - 16º	148 pts
33º - 64º	713 PTS	17º - 32º	140 pts
65º - 128º	700 PTS	33º - 64º	135 pts
129º - 256º	650 PTS	65º - 256º	130 pts

10.2. A pontuação acima discriminada a atribuir neste evento contará para os respetivos rankings, por atleta individualmente.

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 nacionais aos vencedores 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 do Campeonato Nacional de Equipas e Individual.

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

12. MESSAS 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 e equipas que cometam transgressões serão penalizados de acordo com o grau da incidência e o tipo de comportamento.

14.4. 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



REGULAMENTO DE PROVA

CAMPEONATO NACIONAL INDIVIDUAL | EQUIPAS | MISTOS

