

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 PRO TOUR ITSF





Índice

INTRODUÇÃO PRO TOUR ITSF	3
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	6
8. SORTEIO	6
9. HORÁRIOS	7
10. RANKINGS E PONTUAÇÕES	7
11. PRÉMIOS E AJUDAS DE CUSTO	8
12. MESAS DE JOGO	8
13. ARBITRAGEM	8
14. REGRAS E TRANSGRESSÕES	8



PARCEIROS DA FPMFM



1. INTRODUÇÃO

O Pro Tour ITSF serão eventos organizados pela FPMFM, contando com a presença das melhores equipas e atletas nacionais e internacionais da modalidade.

O Pro Tour ITSF é uma competição que permite a participação de equipas e atletas nacionais e internacionais, tendo estes de se registar na FPMFM para participar.

O Pro Tour ITSF será realizado por equipas masculinas, femininas e mistas, e ainda a nível individual masculino e feminino.

O Pro Tour ITSF é uma competição que permite a angariação de ajudas de custo e ainda obter pontuação para o ranking Nacional, para o ranking ITSF e para o Ranking Geral.

Os membros oficiais apenas têm de pagar a Taxa de Homologação do evento para a ITSF e podem organizar esta competição no seu distrito.

A FPMFM vai promover a realização de dois eventos Pro Tour ITSF, em que os membros oficiais apresentam as suas candidaturas para organizar o evento.



REGULAMENTO DE PROVA

PRO TOUR ITSF



1. COMPETIÇÃO

1.1. O Pro Tour ITSF é uma competição que consiste na realização de eventos organizados pelos membros oficiais que vão contar para o ranking nacional, geral e internacional. A competição poderá ser disputada por equipas masculinas, femininas e mistas, e na vertente individual masculino e feminino.

1.2. Os eventos organizados contarão para o ranking nacional, para o ranking ITSF e para o Ranking Geral, sendo atribuída uma pontuação aos atletas e às equipas participantes que contará para os respetivos rankings.

1.3. A participação no Pro Tour ITSF é reservada a todas as equipas e atletas nacionais e internacionais que estejam ou venham a ser registados pela FPMFM na ITSF. ***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.***

1.4. A FPMFM definiu no calendário desportivo as datas dos eventos Pro Tour ITSF para a época 2016, assim como, fará a divulgação do cartaz do evento e restante informação útil para os atletas.

1.5. Os membros oficiais para receberem nas suas regiões ou distrito, este evento nacional, devem aceitar receber o evento e garantir as condições logísticas necessárias para a realização do mesmo.

1.6. Cada equipa será composta no máximo de 2 atletas inscritos (doubles). Será permitido a integração de atletas femininas nas respetivas equipas masculinas, caso não sejam realizadas as categorias de mistos e feminino.

1.7. A FPMFM vai fornecer aos membros organizadores todos os documentos necessários para o evento. O membro organizador é responsável pela receção de inscrições, organização do evento, e pelo normal funcionamento do mesmo, devendo realizar as chamadas dos jogos e afixar os resultados e classificações no local do evento. No final do evento tem de efetuar a entrega dos prémios e pagamentos devidos. A FPMFM possibilita aos membros oficiais a utilização do programa FAST para auxiliar na organização do evento.

1.8. Após o evento devem enviar os resultados, classificações e fotos dos classificados no pódio no prazo máximo de 24 horas para a FPMFM para que estes sejam publicados no seu website oficial.

1.9. Um membro oficial que não cumpra com as suas responsabilidades na organização do evento será penalizado pela FPMFM.

2. SISTEMA DE JOGO

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

2.2. Todos os jogos vão ser disputados na mesa de jogo homologada pela ITSF e pela FPMFM em Portugal, a Roberto Sport Kombat.

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 ao membro oficial a decisão pelo incumprimento do código do vestuário.

4. CALENDÁRIO

4.1. A FPMFM é quem define o período de tempo necessário para a realização destes eventos estando já disponível as datas no calendário desportivo. O evento será realizado em apenas um dia.

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 podem ser efetuadas diretamente através dos membros oficiais organizadores e acompanhadas do respetivo pagamento.

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. Se um clube tiver mais que uma equipa inscrita no evento, um atleta apenas poderá representar uma dessas equipas. Caso jogue por mais que uma equipa, a equipa e o atleta serão penalizados de acordo com os regulamentos.

6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6.1. Os valores de inscrição por equipa masculina são de 25 bolas, por equipas femininas é de 15 bolas e por equipas mistos é de 15 bolas. No individual masculino o valor da inscrição é de 15 bolas por atleta. O valor da inscrição para o individual feminino é de 10 bolas.

6.2. A taxa de homologação do evento deve ser paga à FPMFM com 30 dias de antecedência da data de início, tendo esta o valor único de 150 bolas.

6.3. Todas as equipas e atletas devem ter a sua inscrição paga para que a mesma seja validada pelo membro organizador e pela FPMFM.

7. TAXAS DE JOGO

7.1. A taxa de jogo está incluída no valor da inscrição. Por cada inscrição de equipa e por cada inscrição individual está incluído um valor de taxa de jogo de 5 bolas, revertendo estes valores para o membro oficial para fazer face aos custos da organização do evento.

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 para que as equipas e os atletas sejam distribuídos aleatoriamente pelos respetivos grupos. Na fase de eliminação haverá cabeças de série em que os primeiros classificados do grupo jogarão contra um segundo classificado. No caso de grupos irregulares poderá ser realizado um novo sorteio em que os melhores classificados são considerados cabeças de série defrontando classificados inferiores de outros grupos.

8.3. O sorteio e os resultados serão publicados no Site Oficial da FPMFM e na página oficial do membro oficial organizador.

9. HORÁRIOS

9.1. A organização é quem define os horários de cada encontro. Cada equipa ou atleta tem 10 minutos de tolerância após a chamada do início do jogo. Após este período a organização fará uma nova chamada de 3 em 3 minutos.

9.2. A penalização por não comparecer à mesa de jogo após a 3ª chamada é a perda do mesmo.

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 todos os eventos Pro Tour ITSF será atribuída uma pontuação para efeitos do Ranking de Elite, quer por equipas ou individual, com os seguintes pontos:

RANKING DE ELITE	
1º	200 pts
2º	188 pts
3º	178 pts
4º	172 pts
5º - 6º	162 pts
7º - 8º	156 pts
9º - 16º	148 pts
17º - 32º	140 pts
33º - 64º	135 pts
65º - 256º	130 pts

10.2. A pontuação a atribuir neste evento será a do Ranking de Elite acima discriminado e que conta para o ranking nacional e ranking geral individual de cada atleta.

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. PRÉMIOS E AJUDAS DE CUSTO

11.1. Os membros oficiais têm de premiar os primeiros classificados no evento consoante o número de participantes nas variadas categorias e atribuir ainda medalhões ou medalhas para os restantes classificados no pódio. Os prémios devem conter na gravação ou inscrição o nome da FPMFM, o nome do evento, o local do evento e a categoria do vencedor (a).

11.2. Será atribuído um valor de 70% do total das inscrições em Ajudas de Custo, revertendo 30% para os membros oficiais para os custos de prémios. O valor da taxa de jogo é retirado ao valor das inscrições e só após esta situação se efetua a distribuição de 70% para ajudas de custo e 30% para custos dos membros oficiais.

12. MESSAS DE JOGO

12.1. A mesa de jogo oficial para estes eventos é a Roberto Sport Kombat, homologada pela ITSF e pela FPMFM.

13. ARBITRAGEM

13.1. A arbitragem é da responsabilidade do membro oficial organizador.

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.

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

PRO TOUR ITSF

