



## REGULAMENTO DE PROVA | CHAMPIONS LEAGUE E LIGA PORTUGAL REGULATION OF TOURNAMENT



SEDE OFICIAL  
RUA RODRIGUES ALVES, 98  
4440-696 VALONGO

TEL. 22 422 84 84

[geral@fpm.pt](mailto:geral@fpm.pt) | [www.fpm.pt](http://www.fpm.pt)

Membro Oficial



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO CHAMPIONS LEAGUE E LIGA PORTUGAL	Pág. 2
1. COMPETIÇÃO	Pág. 3
2. SISTEMA DE JOGO	Pág. 3
3. EQUIPAMENTO	Pág. 4
4. CALENDÁRIO	Pág. 4
5. INSCRIÇÃO	Pág. 4
6. VALORES DE INSCRIÇÃO	Pág. 5
7. TAXAS DE JOGO	Pág. 5
8. SORTEIO	Pág. 5
9. HORÁRIOS	Pág. 5
10. PRÉMIOS E AJUDAS DE CUSTO	Pág. 6
11. MESA DE JOGO	Pág. 6
12. ARBITRAGEM	Pág. 6
13. REGRAS E TRANSGRESSÕES	Pág. 6

Membro Oficial





## 1. COMPETIÇÃO

1.1. A Champions League e a Liga Portugal irão englobar a disputa de jogos por equipas. Será uma competição disputada apenas numa divisão única, isto na primeira fase de qualificação. A segunda fase contempla que as melhores classificadas de cada grupo vão disputar a Champions League e as últimas classificadas de cada grupo vão disputar a Liga Portugal.

1.2. A participação na Champions League e Liga Portugal é reservada a todas as equipas inscritas, filiadas ou registadas nos membros oficiais da FPMFM ou na própria FPMFM.

1.3. As equipas serão provenientes dos apuramentos efetuados pelos membros oficiais da FPMFM ou inscritas 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 equipas para o evento.

1.4. 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.

1.5. 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.

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

1.7. 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 será disputada em Sistema de Grupos e KO Direto.

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

2.3. Os jogos serão disputados á melhor de 3 sets, cada set á melhor de 5 partidas e cada partida á melhor de 5 golos.

2.4. A pontuação a atribuir na fase de grupos 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 á FPMFM a decisão pelo incumprimento do código do vestuário.

### 4. CALENDÁRIO

4.1. A FPMFM é quem define o calendário desportivo anual e assim estabelecerá o período de tempo necessário para a realização deste evento. O evento será realizado em apenas 1 dia.

### 5. INSCRIÇÃO

5.1. Este evento apenas poderá ser disputado por equipas e 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 das equipas, tendo sempre um determinado número de vagas garantidas para o evento. A FPMFM aceita inscrições efetuadas diretamente de 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. Podem ser atribuídos Wild Cards pela FPMFM a determinadas equipas.

5.4. Todos os atletas das respetivas equipas 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. 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.

5.7. 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.

5.8. O membro oficial terá de elaborar e divulgar atempadamente á FPMFM a lista de equipas 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 da inscrição são os seguintes:

- ✓ **Equipas Masculinas** | Inscrição por Equipa de 30 Bolas
- ✓ **Equipas Mistas** | Inscrição por Equipa de 30 Bolas

6.2. O valor das inscrições deverá ser pago no ato da inscrição pelos membros oficiais, equipas (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. 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 fiquem distribuídas pelos respetivos grupos, não havendo lugar a cabeças de série, não devendo ser integradas mais que duas equipas do mesmo distrito no mesmo grupo. No Quadro de Ouro (Fase Eliminatória) da Champions League e Liga Portugal, as secções de jogo já estarão pré-definidas pela 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 tem 15 minutos de tolerância após a chamada do início do jogo. No caso de a equipa se apresentar entre 15 a 30 minutos atrasados cabe à equipa 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 equipa adversária aceite a realização do jogo.

9.2. A regra 9.1. aplica-se apenas ao primeiro encontro de cada equipa. Após o primeiro encontro de cada equipa, 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](http://www.horadomundo.com). Para evitar questões de falta de comparência as equipas devem comunicar á organização o seu eventual atraso e em casos de força maior para uma justificação válida.

9.5. Todas as equipas 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. PRÉMIOS E AJUDAS DE CUSTO**

10.1. A FPMFM irá premiar as primeiras classificadas no evento consoante o número de participantes. A FPMFM atribuirá uma taça à primeira classificada da Champions League e Liga Portugal e atribuirá medalhões às classificadas no pódio de ambas as competições.

10.2. A atribuição das ajudas de custo será efetuada na totalidade do valor das inscrições, sendo 70% para a Champions League e 30% para a Liga Portugal.

## **11. MESA DE JOGO**

11.1. A FPMFM utilizará a mesa de jogo Scorpion Table Evolution.

## **12. ARBITRAGEM**

12.1. 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.

## **13. REGRAS E TRANSGRESSÕES**

13.1. 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.

13.2. No decorrer do evento se existirem situações de transgressão ou indisciplina, a FPMFM agirá de acordo com o Regulamento Disciplinar.

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

13.4. 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.

Membro Oficial

