



FEDERAÇÃO PORTUGUESA
MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA

itsf



REGULAMENTO DE PROVA

CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES



ÍNDICE



INTRODUÇÃO	3
1. COMPETIÇÃO	4
2. SISTEMA DE JOGO	7
3. EQUIPAMENTO	9
4. CALENDÁRIO	10
5. INSCRIÇÃO	11
6. VALORES DE INSCRIÇÃO	12
7. TAXAS DE JOGO	13
8. SORTEIO	14
9. HORÁRIOS	15
10. RANKINGS E PONTUAÇÕES	16
11. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULO, PRÉMIOS E SUBSIDIOS	17
12. MESAS DE JOGO	18
13. ARBITRAGEM	19
14. REGRAS E TRANSGRESSÕES	20



INTRODUÇÃO



O **Campeonato Nacional de Clubes** é um evento organizado a nível distrital pelas associações membros e em distritos abertos pelos clubes filiados na FPMFM, isto na **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**. A **Final Nacional** será organizada pela FPMFM.

Os objetivos da realização do **Campeonato Nacional de Clubes**, é o fomento dos clubes a nível distrital com a realização de jogos durante a semana ou ao fim-de-semana, a atribuição do título nacional de clubes e o apuramento para a **European Champions League 2022**.

O **Campeonato Nacional de Clubes** será disputado em sistema suíço ou sistema de campeonato (jornadas), de duas a quatro voltas, consoante o número de equipas inscritas por Distrito I Zona.

Cada equipa será constituída a nível distrital I zonal no máximo por 4 atletas, em que 3 atletas serão titulares e 1 suplente. **A nível nacional as equipas serão constituídas no máximo por 9 atletas**, em que 6 são titulares e 3 suplentes (opcional).

Este campeonato é uma competição para movimentar e dar maior visibilidade aos clubes, **de forma a que estes consigam apoiar os seus atletas**, havendo uma pontuação que será atribuída para o **ranking nacional de clubes**.

Todas as equipas que disputem a **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, têm acesso direto à Final Nacional, através das associações membros. As equipas que não disputem a fase de qualificação distrital I zonal, podem se inscrever diretamente para a Final Nacional, com a aplicação do pagamento de uma taxa única de inscrição.



COMPETIÇÃO



1. COMPETIÇÃO

1.1. O **Campeonato Nacional de Clubes** é um evento organizado pelas associações membros (fase de qualificação distrital I zonal) e pela própria FPMFM (distritos abertos) e em colaboração com os clubes filiados. **A Final Nacional**, será organizada pela FPMFM.

1.2. **Os clubes podem efetuar a inscrição das suas equipas em número ilimitado**, em que cada equipa tem de ser constituída por 4 atletas, sendo que 3 serão titulares e 1 suplente, isto na **fase de qualificação distrital I zonal**. Na final nacional, as equipas serão constituídas no máximo por 9 atletas, sendo 6 titulares e 3 suplentes (opcional).

1.3. Durante a realização da **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, poderá haver alterações de atletas à constituição inicial das equipas, ficando ao critério das associações membros.

1.4. **A Fase de Qualificação Distrital I Zonal** será disputada nos clubes com equipas inscritas. Caso existam equipas sem clube e em representação de outras entidades (empresas, patrocinadores, outros), terão de indicar um clube filiado, ao qual ficarão associados para efetuar os seus jogos em casa.

1.5. É possível efetuar **alteração de jogos**, desde que, comunicado (por parte do clube que pretende a alteração) no mínimo com 48 de antecedência. **A alteração de jogo tem de ser efetuada através** de um telefonema para o clube adversário no sentido de alertar o mesmo para a respetiva alteração de jogo, procedido de um email (**formalização**), para que fique registado o pedido. O clube, tem de contactar o clube adversário no sentido de informar a alteração de jogo, sendo que o mesmo tem de ser realizado num prazo máximo de 8 dias. O agendamento da nova data, terá de ser efetuada por mútuo acordo entre ambos os clubes, tendo estes de efetuar uma confirmação por escrito da nova data. **Caso não exista acordo entre ambos os clubes, prevalecerá a data agendada no calendário de jogos. Se por qualquer motivo, algum clube não comparecer, perde o jogo por falta de comparência. Nos distritos com associações membros, a alteração de jogos, será da responsabilidade das mesmas.**

1.6. **Na Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, em distritos abertos, a FPMFM define o calendário de jogos. Em distritos com associações membros, o calendário de jogos é da responsabilidade das mesmas.

1.7. **No Campeonato Nacional de Clubes** podem participar apenas atletas registados na FPMFM e filiados nas associações membros.

1.8. Na **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, os clubes têm obrigatoriamente de preencher a **Folha de Inscrição** e enviar a mesma para a FPMFM. Nos distritos com associações membros, as inscrições são da responsabilidade das mesmas.

1.9. **Os valores de inscrição são divididos da seguinte forma:**

- **FPMFM** - recebem 80.00 € por equipa;
- **Associações Membros** - 20.00 € por equipa;
- Os valores de inscrição recebidos pela FPMFM, reverterão na sua totalidade para subsidiar os atletas apurados para a **European Champions League**.

1.10. Em **distritos abertos** os atletas e clubes têm de se registar através do link “**registar**” que se encontra no topo do website. Para aceder à sua conta posteriormente ao registo efetuado, aceda no link “**acesso reservado**” que se encontra no topo do website. Em distritos com **associação membro**, os atletas e clubes filiam-se na respetiva associação, e esta por sua vez, efetuará o registo dos mesmos na FPMFM.

1.11. **A Filiação de Atleta e Clube**, fica efetiva após o envio do comprovativo de pagamento através da sua área pessoal no website ou enviando para o email geral@fpm.pt.

1.12. **A FPMFM disponibiliza no website oficial** os documentos oficiais que sejam necessários para auxiliar as associações membros e os clubes (distritos abertos) na organização do **Campeonato Nacional de Clubes**.

1.13. **Para cada encontro realizado, é necessário que seja preenchida a folha de jogo onde vão constar os resultados do mesmo**, em golos, partidas e sets. A folha de jogo deve ser assinada pelos capitães de equipa no final de cada jogo. Em distritos abertos, a **folha de jogo é feita em triplicado**, em que a cópia original terá de ser enviada à FPMFM por parte da equipa visitada, **o duplicado ficará para a equipa visitada e o triplicado, para a equipa visitante**. A folha de jogo tem de ser preenchida sem rasuras. Em distritos com **associações membros**, a comunicação dos resultados dos jogos é da responsabilidade das mesmas.

1.14. **O Campeão Nacional de Clubes**, ficará apurado para a **European Champions League**. O clube / equipa terá de ser composta no mínimo por 6 atletas, e no máximo por 9 atletas no respetivo **ECL**.

1.15. Cada **equipa / clube** tem de designar um **Delegado** (representante da equipa) e o **capitão de equipa** (atleta). A função do Delegado, é representar a equipa / clube nos jogos oficiais, preenchendo a folha de jogo, com a composição dos atletas para cada encontro. Caso não esteja presente o Delegado, o capitão de equipa, assume essas funções.



SISTEMA DE JOGO



2. SISTEMA DE JOGO

2.1. Para se realizar uma **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, é obrigatório no mínimo ter 3 equipas inscritas.

2.2. O **Campeonato Nacional de Clubes** na **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, será disputado segundo o sistema de jogo estabelecido pelas associações membros. Em distritos abertos, será utilizado o sistema de campeonato a duas ou quatro voltas. A **Final Nacional**, será disputada em sistema suíço, seguindo os critérios internacionais e utilizados pelo programa FAST.

2.3. A **prioridade para a definição do sistema de jogo**, é agregar o maior número de equipas em conjunto, no sentido de fomentar os clubes com a realização do maior número de jogos em casa. O evento poderá ser disputado a duas ou a quatro voltas, de acordo com o número de equipas inscritas.

2.4. **Quando as equipas se encontram em distritos abertos, os jogos são disputados da seguinte forma:**

- **Single 1 - Single 2 - Double 1 - Double 2** (Cada encontro entre duas equipas será disputado á melhor de 3 sets). Vence um set a primeira equipa que atingir primeiro os 20 golos). Vence o jogo a primeira equipa a ganhar dois sets;

- **Um jogo processa-se da seguinte forma:**

1º O **Single 1** de cada equipa, inicia o jogo até ao primeiro atleta marcar 5 golos, aí saem da mesa de jogo e entra o **Single 2** de cada equipa;

2º O **Single 2** continua o resultado anterior verificado, até que, um atleta chegue aos 10 golos marcados, aí saem da mesa de jogo e entra o **Double 1** de cada equipa;

3º O **Double 1** continua com o resultado anterior verificado, até que, a primeira dupla chegue aos 15 golos marcados, saindo da mesa de jogo, dando lugar ao Double 2;

4º O **Double 2** continua com o resultado anterior verificado, até que, sejam atingidos os 20 golos marcados, finalizando desta forma, o primeiro set;

5º O 2º e 3º Set, seguem a mesma sequência de jogos, de acordo com a composição da folha de jogo.

- **Em cada folha de jogo**, tem de ser colocados 3 nomes de atletas repetidos, duas vezes. Os dois atletas que jogam as partidas do individual (Singles) também têm de jogar um jogo em duplas (Doubles), isto significa, que os jogos do individual (Singles), têm de ser jogados por dois atletas diferentes. Além disso, os jogos (single 2 e double 1), têm de ser jogados por três atletas diferentes. A folha de jogo tem de ser totalmente preenchida com a composição completa dos atletas, que vão integrar as duplas e os individuais. A folha de jogo contempla o nome do **atleta suplente**, sendo permitido efetuar uma substituição em cada set. A substituição deve ser efetuada durante o tempo de paragem entre cada jogo. Ex. a mudança de single 1 para o single 2. O atleta substituído, não poderá jogar mais esse set;
- **É obrigatório uma equipa se apresentar no mínimo com 3 atletas para um jogo**, de forma, a não perder por falta de comparência.

2.5. A pontuação a atribuir é a seguinte:

- Vitória 3 Pts;
- Derrota 1 Pts;
- Falta de Comparência 0 Pts.

2.6. **Em caso de empate classificatório**, os critérios a utilizar encontram-se disponíveis no Regulamento Desportivo da FPMFM.

2.7. **É considerada falta de comparência a uma equipa** que não se apresente no mínimo com 3 atletas.

2.8. **Uma equipa que efetue um jogo** com um atleta mal inscrito, que não esteja filiado na FPMFM ou que esteja sobre alçada disciplinar (castigado), perde automaticamente o respetivo jogo e será penalizado de acordo com o Regulamento Disciplinar.

2.9. **Na Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, as duas últimas jornadas têm obrigatoriamente de ser disputadas no mesmo dia e à mesma hora, **não sendo possível efetuar uma alteração de jogo**.

2.10. **Todas as equipas que disputem a Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, têm acesso direto à Final Nacional.

2.11. O sistema de jogo e o formato dos jogos na **Final Nacional**, será semelhante ao utilizado pela **ITSF** na **ECL**.

EQUIPAMENTO



3. EQUIPAMENTO

3.1. Todos os atletas da respetiva equipa, devem comparecer para os jogos e respetivas cerimónias oficiais, devidamente equipados de acordo com o seguinte código de vestuário:

- Traje idêntico em termos de cor e design;
- **Emblema do Clube** (peito do lado esquerdo);
- **Emblema da FPMFM** (manga do lado esquerdo);
- **Escudo Nacional** (manga do lado direito - reservado aos Campeões Nacionais);
- **Publicidade** (é permitida no peito do lado direito, emblemas na vertical, com a dimensão de 10x5 cm);
- **Publicidade** (é permitida nas costas, publicidade, com a dimensão de 21x29 cm).

3.2. Não é permitido a uma dupla ou atleta, disputar um jogo oficial por equipas, sem estar devidamente equipado, cabendo à organização a decisão pelo incumprimento do código de vestuário.

3.3. O equipamento a utilizar no European Champions League, é o do respetivo clube.

3.4. O Vestuário autorizado para o Campeonato Nacional de Clubes é o seguinte:

- Sapatilha ou sapato desportivo;
- Calça de Fato de treino, calção comprido, saia desportiva;
- Pólo, t-shirt, sweatshirt, casaco de fato de treino (de acordo com o código de vestuário, acima descrito);
- O uso de chapéu desportivo é permitido, salvo raras exceções.



CALENDÁRIO



4. CALENDÁRIO

4.1. **As associações membros e os clubes (distritos abertos)**, devem respeitar e cumprir o calendário desportivo da FPMFM, para o normal funcionamento do Campeonato Nacional de Clubes.

4.2. **Não é permitido a organização de qualquer torneio** com datas coincidentes às datas das competições previstas no calendário oficial da FPMFM.

4.3. **O Campeonato Nacional de Clubes** contempla a realização da **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, tendo o seu início, no dia 12 de fevereiro de 2022 e o seu término, no dia 29 de maio de 2022.

4.4. **A Final Nacional do Campeonato Nacional de Clubes**, será realizada no dia 11 de junho de 2022.



INSCRIÇÃO



5. INSCRIÇÃO

5.1. O **Campeonato Nacional de Clubes**, apenas pode ser disputado por atletas filiados na FPMFM ou nas Associações Membros da FPMFM.

5.2. As **Associações Membros da FPMFM**, são os responsáveis pelo recebimento das inscrições de cada equipa, devendo comunicar á FPMFM o número de equipas que irão disputar a Fase de Qualificação Distrital I Zonal. Em distritos abertos, a inscrição tem de ser efetuada diretamente pelos clubes filiados para a FPMFM. As inscrições têm de ser enviadas para o email geral@fpm.pt.

5.3. Na Final Nacional, toda a informação relativa aos clubes e equipas participantes, será publicada na página oficial do evento pela FPMFM.

5.4. Em **distritos abertos**, cada equipa inicialmente para a **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, terá de inscrever no mínimo 3 atletas. Durante a realização da **Fase de Qualificação Distrital I Zonal**, poderá inscrever mais um atleta suplente (4º). Na **Final Nacional** cada equipa terá de inscrever no mínimo 6 atletas e no máximo 9 atletas.

5.5. O **prazo fixado para o fecho das inscrições na Final Nacional** é no dia 31 de maio de 2022 pelas 24:00 Horas.

5.6. As **Associações Membros** e os **clubes** ao inscreverem as suas equipas para a Final Nacional, devem designar as mesmas da seguinte forma:

- **Uma equipa inscrita** - Nome do Clube;
- **Duas ou mais equipas inscritas** - Nome do Clube A, Nome do Clube B, e assim sucessivamente;
- **Equipas com patrocinador** - Nome do Clube / Patrocinador.

5.7. O limite máximo de equipas inscritas para a **Final Nacional** é de **16 equipas**.



VALORES DE INSCRIÇÃO



6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6.1. O valor de inscrição por equipa na Fase de Qualificação Distrital | Zonal é de 100.00 €. O valor da inscrição de uma equipa com entrada direta na Final Nacional é de 250,00€.

6.2. As Associações Membros e os clubes (distritos abertos) devem efetuar o pagamento das inscrições á FPMFM após o início da respetiva competição.

6.3. Por cada inscrição de equipa efetuada, as Associações Membros receberão 20.00 € para ajudar nos custos de organização da Fase de Qualificação Distrital | Zonal.

6.4. A FPMFM recebe por cada inscrição de equipa registada, o valor de 80.00 €, que será aplicado da seguinte forma:

- **FPMFM** - recebem 80.00 € por equipa;
- **Associações Membros** - 20.00 € por equipa;
- Os valores de inscrição recebidos pela FPMFM, reverterão na sua totalidade para subsidiar os atletas apurados para a **European Champions League**.



TAXAS DE JOGO



7. TAXAS DE JOGO

7.1. A taxa de jogo na Fase de Qualificação Distrital | Zonal, é da responsabilidade das Associações Membro e dos clubes (distritos abertos). A taxa de jogo na Final Nacional, é de 5.00 € por atleta.



SORTEIO



8. SORTEIO

8.1. Em distritos abertos o **sorteio para a Fase de Qualificação Distrital | Zonal**, será efetuado pela FPMFM. O Calendário de Jogos será publicado na página oficial do evento, referente a cada distrito. As **Associações Membros** definem e realizam o sorteio na **Fase de Qualificação Distrital | Zonal**.

8.2. Em distritos abertos o **sorteio para a Fase de Qualificação Distrital | Zonal**, será realizado de acordo com as inscrições recebidas em cada distrito, sendo posteriormente divulgada a data do sorteio, realizado na sede da FPMFM.

8.3. O **sorteio da Final Nacional**, será realizado no dia 02 de junho de 2022, pelas 22:00 H, na sede da FPMFM.

8.4. Em distritos abertos na **Fase de Qualificação Distrital | Zonal**, o sorteio vai ser efetuado de forma a distribuir aleatoriamente as equipas por um ou mais grupos, não existindo cabeças de série. **Na Final Nacional**, o sorteio será realizado automaticamente através do programa FAST, não existindo cabeças de série.



HORÁRIOS



9. HORÁRIOS

9.1. **As equipas têm de se apresentar no mínimo com 3 atletas na hora marcada para o início do encontro, caso contrário, perdem o jogo por falta de comparência, averbando derrota pelo resultado máximo de 2 sets a 0.**

9.2. **O tempo de tolerância para o início de um encontro, é de 30 minutos. Caso uma equipa se apresente depois do limite de tempo (30 minutos), perde o jogo por falta de comparência, averbando derrota pelo resultado máximo de 2 sets a 0.**

9.3. **Após o término do primeiro jogo entre o single 1 de cada equipa, deve de imediato iniciar o jogo seguinte single 2, e assim sucessivamente, para os restantes jogos constantes na folha de jogo. O tempo entre a mudança de cada jogo, é de 60 segundos.**

9.4. **A dupla ou atleta que voluntariamente ou não, se apresentar com atraso na mesa de jogo, será penalizado com derrota, pelo resultado máximo em golos.**

9.5. **Para a marcação do horário é privilegiado o relógio que se encontra no portal www.horadomundo.com.**

9.6. **Cada equipa tem 5 minutos de aquecimento antes do início do encontro. O período de aquecimento deve decorrer sempre antes da hora marcada para o encontro, para que este se inicie à hora marcada e se evitem atrasos.**

9.7. **Na Fase de Qualificação Distrital | Zonal, as associações membros definem todas as questões relacionadas com os horários. Em distritos abertos, aplicam-se estas regras.**

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



RANKING E PONTUAÇÕES



10. RANKING E PONTUAÇÕES

10.1. Na **Final Nacional**, será atribuída uma pontuação para efeitos de ranking nacional de clubes, com os seguintes pontos abaixo na tabela 1 abaixo discriminada. Na **Fase de Qualificação Distrital | Zonal**, as associações membros definem o tipo de ranking a utilizar, enquanto nos distritos abertos, será utilizada a tabela 2 abaixo discriminada.

10.2. A pontuação da tabela 1, contará para o ranking nacional de clubes. A pontuação obtida por cada equipa, acumula para o respetivo clube. A pontuação da tabela 2, contará apenas para o ranking da **Fase de Qualificação Distrital | Zonal**.

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

10.4. Tabela de Ranking

TABELA 1 - RANKING NACIONAL DE CLUBES

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1ª	1000 PTS
2ª	950 PTS
3ª	850 PTS
4ª	800 PTS
5ª/8ª	750 PTS
9ª/16ª	700 PTS
17ª/32ª	600 PTS

TABELA 2 - FASE DE QUALIFICAÇÃO DISTRITAL I ZONAL

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1ª	500 PTS
2ª	475 PTS
3ª	425 PTS
4ª	400 PTS
5ª/8ª	375 PTS
9ª/16ª	350 PTS
17ª/32ª	300 PTS



ATRIBUIÇÃO DE TÍTULO, PRÉMIOS E SUBSIDIOS



11. ATRIBUIÇÃO DE TÍTULO, PRÉMIOS E SUBSIDIOS

11.1. Na **Final Nacional** a FPMFM vai premiar o **Campeão Nacional de Clubes**, com uma taça e medalhões.

11.2. As **Associações Membros na Fase de Qualificação Distrital | Zonal**, devem atribuir o título de **Campeão Distrital | Zonas de Clubes**. Por sua vez, a FPMFM, atribuirá o título de **Campeão Nacional de Clubes** ao vencedor a nível nacional.

11.3. O **Campeão Nacional de Clubes**, será apurado para a **European Champions League**.

11.4. A **FPMFM subsidiará ao Campeão Nacional de Clubes**, a viagem, o alojamento e a inscrição do evento, de acordo com o montante total, adquirido das inscrições das equipas da **Fase de Qualificação Distrital | Zonal** e da **Final Nacional**.



MESAS DE JOGO



12. MESAS DE JOGO

12.1. A mesa de jogo a ser utilizada na Final Nacional do Campeonato Nacional de Clubes, será uma das 5 mesas oficiais homologadas pela ITSF.

12.2. Na Fase de Qualificação Distrital | Zonal, as Associações Membros e os Clubes, podem utilizar uma das 5 mesas oficiais da ITSF ou a mesa homologada pela FPMFM, a Scorpion Table.



ARBITRAGEM



13. ARBITRAGEM

13.1. A arbitragem é da responsabilidade da respetiva entidade organizadora. Em distritos abertos, cada clube deve indicar uma pessoa, que ficará responsável pelas questões de arbitragem, referente aos jogos recebidos em casa, podendo esta ser atleta.

13.2. Qualquer situação de dúvida ou anómala que surja durante um encontro, deve ser comunicada ao organizador para que este se pronuncie sobre o caso.



REGRAS E TRANSGRESSÕES



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 de um encontro entre as equipas, se existirem situações de transgressão ou indisciplina, os organizadores devem agir de acordo com os regulamentos em vigor.**

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

14.4. **Caso aconteça alguma ocorrência de maior gravidade, deverá a mesma ser reportada à FPMFM para que seja analisada e reencaminhada para o respetivo departamento.**

