

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, 367
4440 - 505 VALONGO

geral@fpm.pt | www.fpm.pt



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE MATRAQUILHOS E FUTEBOL DE MESA



**MASTERS
CUP** 2018

REGULAMENTO DE PROVA

MASTERS CUP 2018



Membro Oficial



international table soccer federation





Índice

INTRODUÇÃO MASTERS CUP 2018

3

1. COMPETIÇÃO

4

2. SISTEMA DE JOGO

5

3. EQUIPAMENTO

5

4. CALENDÁRIO

6

5. INSCRIÇÃO

6

6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6

7. TAXAS DE JOGO

7

8. SORTEIO

7

9. HORÁRIOS

7

10. RANKINGS E PONTUAÇÕES

8

11. ATRIBUIÇÃO DE AJUDAS DE CUSTO

8

12. MESAS DE JOGO

8

13. ARBITRAGEM

9

14. REGRAS E TRANSGRESSÕES

9



PARCEIROS DA FPMFM



1. INTRODUÇÃO

O **Masters Cup 2018** será organizado pela FPMFM num local de grande qualidade, contando com a presença das melhores equipas e atletas da modalidade.

A realização deste evento é importante para a modalidade ter uma competição de alto nível e atingir elevados prémios em ajudas de custo.

Visa incentivar o aparecimento e o incentivo de novos clubes, atletas, patrocinadores e demais interessados.

Projetamos o evento para o mínimo de 32 equipas para que seja motivador para todos os participantes. Caso o número seja superior, sabemos que o êxito é garantido e haverá uma distribuição de prémios de maior valor, o que certamente captará a presença de atletas internacionais.

A promoção do evento será efetuada por dois atletas de referência da modalidade para incentivar e coordenar a inscrição de equipas na FPMFM entre o Norte e o Sul do país.

Este evento tem uma margem de progressão, ficando apenas dependente do número de participantes, para que a modalidade ganhe ainda uma maior dimensão.



REGULAMENTO DE PROVA

MASTERS CUP 2018



1. COMPETIÇÃO

1.1. O **Masters Cup 2018** será realizada por equipas. As equipas podem ser constituídas por atletas masculinos e femininos.

1.2. Este evento conta para o ranking nacional. No final do evento será atribuída uma pontuação aos atletas que contará para o ranking nacional individualmente.

1.3. A participação no Masters Cup 2018 é reservada a todos os atletas registados na FPMFM.

1.4. As equipas podem ser inscritas através dos membros oficiais da FPMFM ou diretamente na mesma. As inscrições devem ser efetuadas através do software da FPMFM ou por email.

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 o evento.

1.6. Cada equipa será composta no máximo de 2 atletas inscritos. Devido ao longo prazo de inscrição, é permitido substituir um atleta até à data limite do fecho das inscrições.

1.7. Todos os atletas para participar no Masters Cup 2018 têm de estar devidamente registados na FPMFM através do website oficial.

1.8. As inscrições devem ser efetuadas dentro dos prazos estabelecidos, assim como, o respetivo pagamento da inscrição que poderá ser efetuado de forma faseada até à data limite da mesma.

1.9. O evento será realizado em apenas um dia para evitar despesas adicionais a todos os participantes.

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

1.11. Os registos e os pagamentos devem ser efetuados diretamente para a FPMFM.

1.12. Os membros oficiais podem realizar torneios de apuramento de atletas ou equipas para o Masters Cup 2018. Assim podem qualificar e garantir a representação dos atletas do distrito neste evento.

2. SISTEMA DE JOGO

2.1. Esta competição 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 efetue a realização de 3 a 6 jogos contra adversários sempre diferentes, dependendo do número inscrito.

2.2. Todas as equipas passam para a Fase de Eliminação em que haverá Play ON e Play OFF. Num quadro de 32 equipas são qualificadas as 8 melhores equipas para o Play ON. Em quadros de 48 e 64 equipas são qualificadas as 16 melhores classificadas para o Play ON. Para o Play OFF são qualificadas todas as restantes equipas referentes a cada quadro.

2.3. Será disputado o jogo de 3º e 4º lugar tanto no Play ON como no Play OFF. No quadro de 32 equipas o jogo servirá para definir o vencedor do prémio. Nos quadros de 48 e 64 equipas, o jogo servirá para definir a equipa que vença o prémio mais elevado.

2.3. Todos os jogos vão ser disputados na nova mesa de jogo homologada pela FPMFM, a Scorpion Table **Pro Evolution**.

2.4. **Os jogos da Fase de Qualificação serão disputados da seguinte forma:** A primeira equipa a marcar X golos vence o jogo. Este número está pendente do número de inscrições. A troca de campo é efetuada a cada X golos, não sendo a troca obrigatória. O número de equipas a apurar será publicado após o sorteio. Será disputado em sistema Round Robin em que a classificação é elaborada entre todos os participantes.

2.5. **Os jogos da Fase de Eliminação serão disputados da seguinte forma:** à melhor de X partidas e cada partida à melhor de X 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.

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

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

2.7. O **desempate na Fase de Qualificação** é efetuado contabilizando todos os resultados dos jogos disputados por uma equipa. 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 está melhor classificada se o seu adversário teve de ganhar mais jogos que os outros).

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 em apenas 1 dia, estando definido o dia 12 de Maio de 2018 para a sua realização.

5. INSCRIÇÃO

5.1. Este evento apenas poderá ser disputado por atletas registados na FPMFM.

5.2. As inscrições têm de ser efetuadas até ao dia 31 de Março de 2018.

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. Todos os atletas devem possuir um documento de identificação pessoal, sendo aceite pela FPMFM, o cartão de cidadão ou B.I.

5.5. Um atleta apenas poderá estar inscrito por uma equipa para o evento.

5.6. As inscrições têm de ser efetuadas diretamente à FPMFM através do website oficial ou por email.

5.7. Para garantir a inscrição da equipa é necessário que seja efetuado no ato da inscrição um pagamento. Devido ao longo período de inscrição, é possível efetuar uma substituição de um atleta, mantendo-se os pagamentos efetuados até à data, devendo completar os valores em falta até à data limite de inscrições.

6. VALORES DE INSCRIÇÃO

6.1. O valor de inscrição por equipa é de 250,00 € o que equivale a 125,00 € por atleta. O pagamento das inscrições pode ser efetuado faseadamente e cada atleta fica responsável pelo pagamento das suas mensalidades. Na medida em que existem 11 meses para inscrição. Quem pretender pode efetuar o pagamento numa única vez ou variavelmente, efetuando da forma mais favorável, até perfazer o valor total da inscrição.

6.2. No ato da inscrição tem de ser efetuado 10,00 € por atleta (total de 20,00 € pela equipa). O atleta dispõe de mais 10 meses para efetuar o pagamento o que equivale a uma mensalidade de 11,50 €. Os pagamentos devem ser efetuados por transferência bancária e enviar por e-mail o comprovativo dos mesmos.

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 13 de Abril de 2018 pelas 22:00 Horas.

8.2. O sorteio será efetuado automaticamente pelo FAST que distribui as equipas aleatoriamente para que defrontem entre 3 a 6 adversários diferentes.

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

8.4. Os melhores classificados a partir do 9º ou 17º lugar de acordo com o quadro de classificação, consoante o número de equipas inscritas serão privilegiados para o sorteio do Play OFF em que avançam uma eliminatória automaticamente.

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.

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. 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. RANKING E PONTUAÇÕES

10.1. Este evento pontua para o ranking nacional 2018.

10.2. A pontuação a atribuir neste evento será de acordo com a tabela de pontos destinada aos eventos nacionais. A pontuação será atribuída individualmente para cada atleta.

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

11. ATRIBUIÇÃO DE AJUDAS DE CUSTO

11.1. A FPMFM irá premiar os melhores classificados no evento consoante o número de equipas inscritas. Ver tabela abaixo discriminada.

11.2. A FPMFM vai reter um valor do total das inscrições para os custos dos promotores e da organização do evento.

11.3. A FPMFM atribuirá uma taça e medalhões aos primeiros três classificados no pódio referentes aos quadros do Play ON. Para os quadros do Play OFF os primeiros três classificados receberão medalhões.

11.4. Os atletas vencedores de ajudas de custo no final do torneio devem deixar o seu NIB para que as mesmas sejam efetuadas por transferência bancária no ato.

AJUDAS DE CUSTO		
32 EQUIPAS INSCRITAS	48 EQUIPAS INSCRITAS	64 EQUIPAS INSCRITAS
PLAY ON - 8 EQUIPAS 4.500.00 1ª Classificada - 2.000.00 2ª Classificada - 1.500.00 3ª Classificada - 1.000.00 PLAY OFF - 24 EQUIPAS 1.500.00 1ª Classificada - 600.00 2ª Classificada - 500.00 3ª Classificada - 400.00 6.000.00 Ajudas de Custo	PLAY ON - 16 EQUIPAS 7.500.00 1ª Classificada - 3.000.00 2ª Classificada - 2.000.00 3ª Classificada - 1.500.00 4ª Classificada - 1.000.00 PLAY OFF - 32 EQUIPAS 2.500.00 1ª Classificada - 800.00 2ª Classificada - 700.00 3ª Classificada - 600.00 4ª Classificada - 400.00 10.000.00 Ajudas de Custo	PLAY ON - 16 EQUIPAS 10.500.00 1ª Classificada - 4.500.00 2ª Classificada - 2.500.00 3ª Classificada - 2.000.00 4ª Classificada - 1.500.00 PLAY OFF - 48 EQUIPAS 3.500.00 1ª Classificada - 1.200.00 2ª Classificada - 1.000.00 3ª Classificada - 800.00 4ª Classificada - 500.00 14.000.00 Ajudas de Custo

12. MESAS DE JOGO

12.1. A mesa de jogo oficial a ser utilizada neste evento será a Scorpion Table **Pro 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.