

REGULAMENTO

Challenger - clubes

A. CRITÉRIOS PARA REALIZAÇÃO DE CHALLENGER

Qualquer clube regularmente inscrito na Federação Paulista de Futebol de Mesa poderá organizar um torneio *Challenger* (em clube ou local público adequados) do Estado de São Paulo no período entre Torneio Início e Paulista Individual, exceto em datas oficiais da FPFM e CBFM relativos à regra 12 toques.

Pelo menos 50% das vagas deverão ser de integrantes de clubes diferentes do clube sede (a fim de não configurar um torneio exclusivo de um clube). Deve-se garantir um mínimo de 1/3 das vagas para o clube sede, que pode abrir mão desse percentual.

Para *challengers* em cidades a mais de 80 km da capital, esse percentual de vagas (50%) para integrantes de outros clubes pode ser menor, caso não haja procura por vagas.

Solicitar a data, junto ao coordenador de *challengers*, senhor Francisco Jr., com pelo menos 10 dias de antecedência.

B. INSCRIÇÕES

O torneio deverá abrir inscrições com pelo menos 7 (sete) dias de antecedência. Os clubes devem enviar ao Coordenador de Challengers (via whatsapp, em grupo específico) a lista de jogadores com intenção de participação até 5 (cinco) dias antes da data do torneio.

Segundo critérios mencionados a seguir, o Coordenador de *Challengers* divulgará a lista final de participantes com até 3 (tres) dias de antecedência à realização do torneio.

Para que as inscrições sejam efetivadas, todos os inscritos bem como os clubes aos quais pertencerem, deverão estar em dia com suas obrigações junto entidade e devidamente inscritos.

Aos participantes dos *Challengers* serão conferidos pontos de acordo com o item "L" deste regulamento.

Será cobrado de inscrição pelo ORGANIZADOR o correspondente a R\$ 20,00 (vinte reais) por botonista. O clube pode alterar o valor para mais. A FPFM receberá, do valor acima citado, 50% por atleta inscrito, depositado pelo organizador na conta da entidade. Cabe ao organizador a aquisição da premiação.

C. CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO

O representante da FPFM responsável pelas inscrições seguirá o proposto: Dividir, na medida do possível, o número de atletas de clubes "não-sede".

O representante do clube enviará a lista de possíveis inscritos em ordem de prioridade estipulada pelo clube. Caso venha sem ordem de prioridade a FPFM dará prioridade aos botonistas (do mesmo clube) com menos participações em *challengers* no período de 11 meses. Os representantes dos clubes receberão uma lista com a quantidade de *challengers* que cada atleta jogou nos últimos 11 meses. Caso o botonista já tenha jogado 2 *challengers* no mês, ele perde prioridade (ver item L).

Após a seleção dos atletas que participarão do torneio, o representante da FPFM, como dito no item B, emitirá documento com a lista final dos participantes.

D. FORMA DE DISPUTA

Poderão ser organizados torneios com, no mínimo, 10 atletas.

Os torneios têm regulamento próprio, escrito por seus organizadores, sempre seguindo as normas e regulamentos da FPFM. Sua duração deve ser de preferencialmente de um dia.

Todo torneio tem que ser validado pela FPFM ou seu representante.

E. ORGANIZAÇÃO GERAL

O organizador (clube) se responsabilizará pelo recebimento das inscrições dos Torneios, repasse do crédito a FPFM, indicação de Representante Oficial se for o caso e eventuais esclarecimentos. Não há isenções de inscrições nestes torneios.

O Clube responsável que sediar o evento se responsabilizará pela montagem das mesas e seu nivelamento, fixação das traves, organização geral do ambiente (ventilação, iluminação, sanitários, local para refeições), súmulas e fornecimento das bolas de jogo, além da premiação.

F. HORÁRIO DE INÍCIO

Os horários serão definidos pelo organizador.

G. UNIFORMES

Todos os botonistas deverão se apresentar uniformizados com uniforme completo homologado junto a FPFM dos clubes pelos quais estiverem inscritos.

H. FALTA E ABANDONO DA COMPETIÇÃO

Falta: os atletas que se inscreverem nos *challengers* e não comparecerem estão automaticamente suspensos para os próximos dois *challengers* e o clube perde direito a uma vaga no próximo *challenger*. O valor da inscrição não será devolvido. Caso o clube envie um substituto, não haverá punição.

Abandono: em caso de abandono da competição por qualquer dos botonistas inscritos, todos os seus resultados serão revertidos para WO em favor do seu adversário considerando o placar de 0x3, com exceção dos botonistas do mesmo clube do atleta que abandonou, que neste caso terão os resultados das partidas realizadas mantidos, o botonista estará suspenso dos dois próximos Challenger e poderá sofrer possíveis sanções.

I. ARBITRAGEM

As partidas deverão ser disputadas dentro do maior respeito e da ética que o esporte exige, não estando, portanto, prevista a possibilidade de arbitragem. Porém, caso um dos botonistas venha a solicitar arbitragem, o ORGANIZADOR deverá designar um botonista disponível para atender à solicitação.

J. PONTUAÇÃO

A vitória em cada partida terá valor de 3 (três) pontos, o empate 1 (um) ponto para cada botonista e a derrota não pontuará. A partida que tiver como resultado WO, contará 3 (três) pontos para o botonista presente, com placar numérico de 3 X 0. Se os botonistas relacionados para a realização da partida não se apresentarem, o resultado será W x W e não haverá marcação de pontos para nenhum dos participantes.

K. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

De acordo com os regulamentos próprios de cada torneio, escrito por seus organizadores, procurando seguir as normas da FPFM.

L. RANKING

Os pontos seguem tabela a seguir:

| Classif. | 1º. | 2º. | 3º. | 4º. | 5º. | 6º. | 7º. | 8º. | 9º. | 10º. | 11º. | 12º. | 13º. | 14º. | 15º. | 16º. | 17º. A 32º |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------------|
| Pontos | 15 | 12 | 10 | 9 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |

O total máximo no período de 12 meses é de 120 (cento e vinte) pontos, independente da sua colocação nos torneios. E o máximo de torneios a participar num único mês para efeito de ranking é de 2 (dois), limitado a 15 (quinze) no período de 12 meses. O botonista poderá jogar mais torneios se houver vaga, porém, sem direito a pontuação.

M. INFRAÇÕES DISCIPLINARES

A Portaria No. 877 de 23 de dezembro de 1986, do Ministério da Educação, estabeleceu o Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportivas, obrigatório para todas as práticas desportivas organizadas, realizadas no país. Portanto, toda e qualquer infração disciplinar ou a este regulamento que vier a ocorrer durante o evento, deverá ser registrada em súmula pelo ORGANIZADOR, para posterior apreciação pelo TJD, em conformidade com o CBJD.

O atleta que infringir qualquer ponto existente no regulamento de NORMAS E PROCEDIMENTOS da FPFM será devidamente enquadrado e punido.

N. CASOS OMISSOS

Os casos omissos a este regulamento que, porventura, puderem vir a prejudicar o andamento do evento, deverão ser resolvidos pelo Organizador e Responsável pelo Torneio perante FPFM ou por algum representante/árbitro presente, de acordo com os critérios já utilizados.

DEPARTAMENTO TECNICO FPFM

De acordo – Presidência – 03 de julho de 2023