

REGULAMENTO

Challenger - FPFM

A. CRITÉRIOS PARA REALIZAÇÃO DE CHALLENGER

Os Challengers FPFM serão realizados na parte da tarde no local do evento (Etapa ou Aberto).

B. INSCRIÇÕES

As inscrições para os *Challengers* FPFM deverão ser feitas junto ao Organizador do *Challenger* no dia do evento.

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

Será cobrado o valor de inscrição determinado pelo ORGANIZADOR. A FPFM **não** receberá nenhum valor referente aos *Challengers* FPFM. Cabe ao organizador (clube sede do evento) a aquisição da premiação.

C. CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO

O organizador responsável pelas inscrições seguirá o proposto:

Ao final da 1ª fase anotar, por ordem de chegada, os jogadores com intenção de participar até o limite de 16.

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 Organizador do *Challenger* FPFM, como dito no item B, avisará os jogadores e sorteará os grupos conforme forma de disputa estabelecida por ele.

D. FORMA DE DISPUTA

Poderão ser organizados torneios com, no mínimo, 12 jogadores.

Os torneios têm regulamento próprio, escrito por seus organizadores, sempre seguindo as normas e regulamentos da FPFM. Sua duração e início das rodadas são concomitantes ao torneio Etapa/Aberto que está sendo realizado.

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

E. ORGANIZAÇÃO GERAL

O organizador se responsabilizará pelo recebimento das inscrições, indicação de Representante Oficial se for o caso e eventuais esclarecimentos.

O material de jogo é o já disponibilizado pela FPFM para o torneio Etapa ou Aberto.

F. HORÁRIO DE INÍCIO

Os horários serão definidos pelo organizador e não podem atrapalhar o andamento da Etapa ou Aberto.

UNIFORMES

Todos os botonistas deverão se apresentar uniformizados com camisas oficiais dos clubes pelos quais estiverem inscritos. Não serão admitidas quaisquer improvisações e a falta da camisa impedirá a participação no evento.

G. 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*.

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.

H. 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.

I. 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.

J. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

K. 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.

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.

L. 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 - Abril de 2024