

REGULAMENTO

FPFM TOUR (Challenger)

A. INSCRIÇÕES

As inscrições para o FPFM Tour da Federação Paulista de Futebol de Mesa deverão ser feitas pelo **organizador** que passará a federação os nomes dos participantes, com 7 (sete) 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 FPFM Tour serão conferidos pontos de acordo com o item "J" deste regulamento. Toda a receita advinda das inscrições, descontado o valor da premiação, será depositada em conta determinada pela FPFM, destinada a melhorias da modalidade.

Será cobrado pela ORGANIZADOR o correspondente a R\$ 20,00 (vinte reais) por botonista, de inscrição, o clube pode alterar o valor para maior, e a FPFM receberá no mínimo do valor acima citado 50% por atleta inscrito o saldo será para aquisição de premiação.

B. FORMA DE DISPUTA

Qualquer clube regularmente inscrito na Federação Paulista de Futebol de Mesa poderá organizar um torneio do FPFM Tour.

Poderão ser organizados torneios com, no mínimo, 8 pessoas, em qualquer lugar (clube ou local público) do Estado de São Paulo, em qualquer dia em que não houver competições oficiais.

Deverão participar dos torneios, pelo menos, 30% de integrantes de clubes diferentes, a fim de não configurar um torneio exclusivo de um clube. *Este ano excepcionalmente será permitido um número maior de atletas de um mesmo clube, desde que não sejam feitos uma quantidade exagerada de eventos por mês, está restrito a 2 (dois) por mês com um número maior de atletas de um mesmo clube, podendo ser evitado agradecemos.*

Os torneios têm regulamento próprio, escrito por seus organizadores, sempre seguindo as normas e regulamentos da FPFM. Entretanto, a sua duração não pode ser maior do que 1 (um) mês e devem ter encerramento no máximo até dia 20 de novembro do ano corrente.

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

C. ORGANIZAÇÃO GERAL

O organizador se responsabilizará pelo recebimento das inscrições dos Torneios, repasse do crédito a FPFM, indicação de Representante Oficial se for o caso e eventuais esclarecimentos.

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

D. HORÁRIO DE INÍCIO

Os horários serão definidos pelo organizador.

E. 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.

F. ABANDONO DA COMPETIÇÃO

www.futmesa.com.br - futmesa@futmesa.com.br

Fundada em 09/06/1983 - Homologada pelo CND - Publicação no D.O.E. de 30/07/1983 - Pagina 36

Registrada no 3º Cartório de Reg. Civil das Pessoas Jurídicas sob no. 46.396Rua Brigadeiro Jordão, 297 - Ipiranga

- CEP 004210-000 - SÃO PAULO - SP - CNPJ. 52.801.131/0001-71 - CCM. 9.049.785-6

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 do próximo Challenger e poderá sofrer outras sanções possíveis.

G. 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.

H. 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.

I. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

J. RANKING

Os participantes ganharão 10 (dez) pontos no Ranking a cada torneio que participar, em um total máximo e limitante a 130 (cento e trinta) pontos no ano, independente da sua colocação nos torneios.

K. 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.

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

JOSÉ JORGE FARAH NETO - PRESIDENTE FPFM