

# **CAMPEONATO PAULISTA DE CLUBES**

## **1 – APRESENTAÇÃO**

O **CAMPEONATO PAULISTA DE CLUBES DE FUTEBOL DE MESA 2022** na modalidade 12 toques será disputado nas seguintes categorias:

- **Principal – A1** – *com desdobramento em Campeonato Paulista e Copa Estado.*
- **Aspirantes – B**
- **Máster - M**

Será organizado e dirigido pela FPFM, à qual terá a responsabilidade de:

- Elaborar as respectivas tabelas de jogos;
- Adotar todas as providências de ordem técnica necessárias à sua realização;
- Designar dia, hora e local para as partidas;
- Aplicar punições administrativas pertinentes ao regulamento da competição;
- Designar árbitro/delegado para as partidas quando solicitado ou quando for necessário;
- Encaminhar os casos que forem de competência a Comissão Disciplinar e ao TJD da FPFM.

## **2 – PERÍODO DE REALIZAÇÃO**

– Os Campeonatos serão realizados no período compreendido entre os meses de março a dezembro/2022.

## **3 – DATAS E HORÁRIOS**

– As datas e horários de início das partidas foram fixados pela FPFM e estabelecidos nas respectivas tabelas de cada categoria. Esses deverão ser rigorosamente obedecidos. Não haverá algum tipo de tolerância de tempo para o início das partidas, após o qual será caracterizado WO na primeira rodada. Caso uma das equipes não compareça também para a segunda rodada, que tem horário máximo de 30 (trinta) minutos após a primeira rodada, será decretado WO na partida.

## **4 – INSTALAÇÕES E MATERIAIS**

– O local da partida deve ser bem ventilado, bem iluminado e em perfeitas condições de higiene. O material básico como cavaletes, mesas, traves com filó branco, bolinhas, súmulas de jogo, súmula oficial da partida da FPFM, folha de resumo e cronômetro com alarme audível (não serão aceitos relógios de pulso) são indispensáveis e fornecidos pelo clube mandante da partida. As bolinhas devem ser oficiais aprovadas pela FPFM para o ano. Não devem, portanto, ser aceitas bolinhas diferentes, pois é passível de punição.

- Antes do início da partida e durante o intervalo dos jogos as bolinhas devem permanecer nas mesas. As mesas também devem permanecer à disposição das 2 (duas) equipes sempre na proporção de 3 (três) mesas para cada equipe.
- Sempre que necessário, deve-se aferir o goleiro dos técnicos com o equipamento aprovado pela FPFM.

## 5 – CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPES

- As equipes das categorias Adulto Principal (A1) e Aspirantes (B) serão constituídas por seis (6) botonistas enquanto a categoria Máster será constituída por cinco (5) botonistas. Não há limite para o número de botonistas relacionados na suplência.
  - Principal A1;
  - Máster;
  - Aspirantes B.
- Definido assim qual a modalidade o botonista irá defender durante o ano.

- O número mínimo de botonistas por equipe para cada rodada será de 4 (quatro) botonistas em partidas de campeonatos que se jogam com 6 (seis) jogadores por equipe e de 3 (três) botonistas em partidas de campeonatos que se jogam com 5 (cinco) jogadores por equipe. Abaixo desses números será considerado WO na partida com a respectiva pontuação.

## 6 – BOTONISTAS PARTICIPANTES

- A data limite para inscrição de botonistas no campeonato paulista de equipes será 31 de julho no ano corrente. Após esta data os botonistas só poderão participar dos Campeonatos individuais. *Este critério não se aplica a botonistas que se filiarem a FPFM pela primeira vez, ou àqueles que retornarem à atividade após 2 ou mais anos de inatividade. Entende-se inativo o botonista que não esteve filiado com a anuidade paga no período.*

**Parágrafo único** – *para participação nas finais de equipes, em qualquer uma das categorias, o atleta terá que ter participado no mínimo de 1 partida do clube, seja como titular ou como reserva e seu nome terá que ter constado em súmula.*

- Caso o botonista já tenha participado de um jogo ou assinado uma súmula que seja, defendendo qualquer clube neste campeonato, não poderá defender qualquer outro clube durante o ano. O botonista inscrito por um clube que não tenha participado do ano corrente pode pedir sua transferência para outro clube durante o ano, seguindo-se os trâmites exigidos pela FPFM.
- Será considerado irregular, levando WO em sua linha, o botonista que se apresentar para a partida sem uniforme (camisa e bermuda e ou calça) igual aos demais integrantes da equipe (mesmo após o aviso da equipe adversária) e/ou jogar com material de jogo que infrinja a Regra Oficial.

## **7 – PARTICIPAÇÃO DE BOTONISTAS EM OUTRA CATEGORIA**

– Os botonistas poderão participar em uma categoria superior. A categoria que o botonista jogará é informada no início do ano, data de sua inscrição, ou data limite que consta no regulamento do campeonato e não pode ser alterada posteriormente.

### **Regras para botonistas Máster jogando no Adulto e vice-versa**

– Conforme dito acima, todos os botonistas com anuidades pagas devem definir em que categoria jogará o Equipes. Uma vez definido, não poderá mais ser alterado. Adultos acima de 48 anos podem optar por jogar o Equipes Máster. Jogadores da categoria Master podem optar por jogar Equipes nas categorias A ou B antecipadamente.

### **Regras para botonistas Sub-18 jogando no Adulto**

– Jogadores da categoria Sub-18 podem optar, dentro da data limite do Regulamento, por jogar Equipes nas categorias A ou B. Uma vez definido, não pode ser alterado.

### **Regras para botonistas do Aspirante – B jogando no A1**

– É limitado a 24 (vinte e quatro) jogos durante o ano, limitado a no máximo 4 partidas. Caso o botonista exceda o número de partidas legais, será enquadrado como e sua equipe perderá por WO a partida, perdendo os pontos referentes ao seu campeonato.

***Os clubes devem frisar na súmula os botonistas de outra categoria.***

## **8 – SISTEMA DE DISPUTA**

O **CAMPEONATO PAULISTA DE CLUBES DE 2022** será disputado conforme segue, e obedecerá ao disposto neste regulamento, seus anexos e na legislação desportiva vigente.

### **8. 1. – Categoria Principal – A1 – Adulto**

- **Série A1**
  
- **Equipes** – SE Palmeiras, SC Corinthians Paulista, Clube XV de Agosto, Círculo Militar SP, Meninos FC, Cisplatina, TMJ, São Paulo FC, EC São Bento, SAV Maria Zélia e Dalmácia FM;
  - Será disputado com equipes de 6 botonistas;

**Formato de disputa:** As equipes ficam divididas em 2 grupos a saber:

Grupo A

Círculo Militar, Clube XV, Corinthians, TMJ, Cisplatina e Dalmácia;

Grupo B

Meninos FC, Palmeiras, São Paulo, SAV Maria Zélia e EC São Bento

O primeiro colocado de cada grupo avança diretamente para a semifinal do Campeonato Paulista, o segundo colocado do grupo A enfrenta o terceiro colocado do grupo B e o segundo colocado do grupo B enfrenta o terceiro colocado do grupo A, em jogo único com a vantagem do empate e mando de jogo dos segundos colocados. Os vencedores enfrentam em jogo único os primeiros colocados da primeira fase que tem o mando de jogo e a vantagem do empate, os vencedores das semifinais classificam-se para a grande final, com vantagem da equipe com melhor campanha geral, o mando de jogo da final é determinado pela federação paulista.

Os perdedores destes confrontos disputam a Copa Estado de São Paulo, em jogo único, com vantagem da equipe com melhor campanha geral, o mando de jogo da final é determinado pela federação paulista.

Os critérios de desempate estão designados no item 11.

#### 8. 2. – Categoria Aspirante – B

- **Série B – Campeonato Paulista de Aspirantes**

- **Equipes** – SE Palmeiras, SC Corinthians Paulista, Círculo Militar SP, Meninos FC, Cisplatina, TMJ e São Paulo FC;

- Será disputado com equipes de 6 botonistas;
- Formato de disputa: As 7 equipes jogarão em turno único, todos contra todos. Os 2 primeiros se classificarão para disputar as finais do Campeonato Paulista de Aspirantes, com vantagem da equipe com melhor campanha geral, o mando de jogo da final é determinado pela federação paulista.

Os critérios de desempate estão designados no item 11.

#### 8. 4. – Categoria Máster

- **Série Máster**

- **Equipes** – SC Corinthians Paulista, SAV Maria Zélia, Cisplatina, TMJ, São Paulo e CEPE Clube 2004.

- Será disputado com equipes de 5 botonistas;
- Formato de disputa: As 6 equipes jogarão em turno único, todos contra todos. Os 4 primeiros se classificarão para disputar as semifinais do Campeonato Paulista Série Máster.

[www.futmesa.com.br](http://www.futmesa.com.br) – [futmesa@futmesa.com.br](mailto: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. 46.396 Rua Brigadeiro Jordão, 297 – Ipiranga

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

- As semifinais serão entre 1º x 4º e 2º x 3º, disputada em sistema de ida e volta. As equipes melhores classificadas na 1ª fase terão o mando da segunda partida.
- Os vencedores dos confrontos semifinais jogarão a **final** do respectivo campeonato em jogo único com vantagem da equipe com melhor campanha geral, o mando de jogo da final é determinado pela federação paulista.

Os critérios de desempate estão designados no item 11.

## 9 – UNIFORME

– O uso do uniforme deve seguir o texto descrito no *Capítulo V* do documento *Normas e Procedimentos Gerais*, de 2020 da FPFM.

## 10 – CONTAGEM DOS PONTOS

– Entende-se por PARTIDA toda e qualquer competição realizada entre 2 (dois) Clubes. Entende-se por JOGO toda e qualquer competição realizada entre 2 (dois) botonistas.

– Em cada jogo o vencedor marcará 2 (dois) pontos para a sua equipe, o empate marcará 1 (um) ponto para cada equipe e a derrota marcará 0 (zero) ponto para sua equipe.

– Caberá a vitória na partida à equipe que obtiver a metade mais 1 (um) dos pontos ganhos na contagem geral dos jogos, podendo ocorrer empate. A equipe vencedora marca 3 (três) pontos na tabela de classificação e caso haja empate, será 1 (um) ponto para cada equipe.

## 11 – CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate entre duas ou mais equipes, deve-se respeitar os seguintes critérios de desempate:

### 1ª fase:

- Número de pontos ganhos nos confrontos diretos, da fase em questão, entre todas as equipes empatadas;
- Saldo de pontos dos confrontos diretos, da fase em questão, entre todas as equipes empatadas;
- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de pontos a favor em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de vitórias a favor em todas as partidas ao longo do campeonato;
- No caso de persistir o empate, sorteio na sede da FPFM.

### 2ª fase (semi final):

- Vantagem da equipe melhor classificada na 1ª fase.

*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. 46.396 Rua Brigadeiro Jordão, 297 - Ipiranga*

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

### 3ª fase (final)

- Na categoria Principal, o clube que atingiu melhor classificação na primeira fase joga com a vantagem do empate. Caso se enfrentem equipes de mesma classificação nos grupos, será descartado o melhor resultado da equipe que tiver uma partida a mais, e assim, o desempate se dará pelo maior número de pontos ganhos pela equipe ao longo de todo o campeonato, seguindo com os demais critérios;

- Nas demais categorias, o desempate se dará pelo maior número de pontos ganhos pela equipe ao longo de todo campeonato, seguindo com os demais critérios;

- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de pontos a favor em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de vitórias a favor em todas as partidas ao longo do campeonato;
- No caso de persistir o empate, sorteio na sede da FPFM.

### 12 – DISPOSIÇÕES GERAIS

– Os clubes disputantes do presente Campeonato se obrigam a disputá-lo até o seu final, em conformidade com a tabela de jogos elaborada pela FPFM.

– A equipe desistente ou eliminada pela FPFM, através de seu órgão competente perderá as demais partidas por WO e seus resultados anteriores serão anulados, além de estar automaticamente suspensa de suas atividades (como clube) junto à FPFM, pelo prazo de 1 (um) ano.

No caso de WO, o clube faltante deverá pagar a FPFM, a título de multa, a soma de R\$ 400,00 (quatrocentos reais), permanecendo suspenso até o recolhimento, não podendo participar das rodadas subsequentes, perdendo seus jogos nesse período por WO.

– A equipe reincidente deverá pagar para a FPFM, a título de multa, a quantia de R\$ 600,00 (seiscentos reais), sendo que no caso de acontecer de não comparecer por 3 (três) rodadas do campeonato, estará automaticamente eliminada, e o clube ficará suspenso da categoria no ano seguinte, além da obrigatoriedade de recolher a quantia de R\$ 1.000,00 (mil reais), a título de multa para a FPFM, ficando vinculada a continuação do clube no campeonato em outras categorias a esse pagamento.

– Os capitães das 2 (duas) equipes serão os responsáveis pelo bom andamento da partida. Inclusive e principalmente a verificação dos uniformes da equipe adversária, ***sempre antes do início das partidas***. Caso não executem este procedimento, não serão aceitas reclamações posteriores.

– A equipe que desejar, poderá com antecedência de no mínimo 5 (cinco) dias, solicitar através de seu representante e por escrito à FPFM, a indicação de árbitro/delegado da FPFM para uma determinada partida, ficando a FPFM, com a incumbência de comunicar aos clubes envolvidos a nomeação deste delegado, que se apresentará na data da partida, com a carta destinada para este fim emitida pela FPFM

- Caso o representante oficial venha a ser impedido por qualquer uma das equipes de executar o seu trabalho ou acompanhar a partida, fica esta equipe desde já, punida com a perda dos pontos referentes a essa partida. Ficará o clube solicitante com a responsabilidade de pagar uma taxa de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) para a FPFM, para cobrir as despesas do Representante/Árbitro.
- Se julgar uma determinada partida como de risco de qualquer natureza, a FPFM, através exclusivamente de seu Presidente ou em sua ausência o responsável devidamente designado, poderá indicar um Representante Árbitro para acompanhar a partida, que se apresentará na data da mesma, com carta designando-o para esse fim emitido pela FPFM ou e-mail enviado aos clubes com antecedência. Nesse caso, a FPFM não é obrigada a comunicar antecipadamente aos clubes envolvidos, mas também poderá fazê-lo caso sinta necessidade.
- O clube mandante tem direito garantido de escolher as mesas na 1ª rodada da partida, isto é, haverá a colocação prévia de seus botonistas na súmula, realizando-se sorteio dos botonistas da equipe visitante, que por sua vez, tem o direito de dar a saída nos jogos da primeira rodada, alternando-se a saída das demais rodadas.
- Os botonistas dos clubes envolvidos na partida, sempre que solicitados, deverão apresentar suas carteirinhas da FPFM à mesa de trabalhos, sob pena de punição caso não esteja portando a mesma. O controle ficará a cargo do delegado designado pela FPFM ou pelo clube mandante, sempre relatando em súmula qualquer ocorrido.
- A súmula não precisará ser assinada pelos atletas dos clubes envolvidos, porém deve ser enviada eletronicamente ao e-mail que a entidade determinar.
- Somente os capitães podem relatar na súmula, ou em relatório, as irregularidades ocorridas.
- Toda e qualquer transferência de partida deverá ser solicitada e comunicada por escrito com no mínimo 7 (sete) dias de antecedência à FPFM, sempre em comum acordo entre as equipes.
- Sugerimos aos botonistas que em conjunto com o adversário, *façam antes dos jogos* a aferição de seus equipamentos, goleiros e botões, assim como confirmam sempre os uniformes de todos. Caso não executem este procedimento, não serão aceitas reclamações posteriores.

### **13 – CASOS ESPECIAIS**

- Qualquer que seja a paralisação, o tempo a ser aguardado será de 30 (trinta) minutos. Caso a realização da partida não seja possível após este período, considera-se a partida



interrompida e será de responsabilidade do Departamento Técnico marcar nova data para tal disputa.

Ficam estabelecidos os seguintes procedimentos em caso de interrupção de partidas do campeonato de equipes por fatores extracampo (falta de luz, intempéries ou qualquer ocorrência que impeça a continuidade da partida, o chamado imponderável).

Situação 1: A partida teve seu início e ocorre um evento extracampo que paralisa o jogo na 1º rodada.

Definição: A partida é invalidada e as equipes deverão entrar em contato com a Diretoria Técnica da FPFM que irá definir a data da realização de nova partida, estando às equipes livres para escalar novamente os botonistas e elaborar nova súmula oficial FPFM.

Situação 2: A partida foi paralisada durante a realização de uma rodada qualquer, que não seja a primeira.

Definição: A partida deve ser interrompida e o jogo da rodada que está acontecendo no momento da interrupção será invalidado. Portanto, serão consideradas para efeito de placar geral, as rodadas disputadas em sua totalidade. Exemplo: A partida foi paralisada após o início do jogo da 4º rodada. A partida será interrompida e o placar geral até a 3º rodada será mantido para a realização do complemento da partida em nova data a ser definida pela Diretoria Técnica da FPFM. Na realização do complemento da partida (4º rodada deste exemplo citado) as equipes deverão manter a mesma escalação apontada na súmula no início da 4º rodada antes da interrupção. Não serão permitidas substituições das equipes que já se encontravam escaladas na súmula. O jogador que não estiver presente na realização do complemento da partida vai ter seu jogo considerado como "WO" e a equipe poderá substituí-lo na próxima rodada. No caso de a interrupção ocorrer no intervalo de uma rodada para a outra, serão permitidas substituições, já que a rodada não foi iniciada. A súmula original deverá ser utilizada, ou no caso de preenchimento de uma nova, a antiga deverá estar anexada para conferência da Diretoria Técnica.

### ***Cancelamento de Partidas, Jogos ou Rodadas***

Lembramos que a FPFM é soberana para em caso de problemas de ordem social que impossibilitem a realização do evento por qualquer motivo justo e definido poderá cancelar, transferir, ou anular a partida, jogo ou rodada.

## **14 – PREMIAÇÃO**

Para as categorias com 6 (seis) participantes:

**CAMPEÃO - Troféu e 12 (doze) medalhas.**  
**Vice-Campeão - Troféu e 12 (doze) medalhas.**

Para as categorias com 5 (cinco) participantes:

**CAMPEÃO - Troféu e 10 (dez) medalhas.**  
**Vice-Campeão - Troféu e 10 (dez) medalhas.**



Caso o clube queira um número maior de medalhas deverá solicitar a FPFM, arcando com os custos.

## **15 – PONTUAÇÕES NO RANKING**

– Não haverá pontos para o ranking individual.

## **16 – DISPOSIÇÕES FINAIS**

– A súmula da partida deverá ser enviada para os seguintes e-mails: [futmesa@futmesa.com.br](mailto:futmesa@futmesa.com.br) e [diretortecnico@futmesa.com.br](mailto:diretortecnico@futmesa.com.br) de modo que a federação disponibilize o mais breve possível em seu site na internet.

– A responsabilidade de envio da súmula e do resumo é sempre do Clube mandante da partida ou dos árbitros/delegados no caso dos jogos que tenham o mesmo.

## **17 – CASOS OMISSOS**

Qualquer caso omissos ou duvidoso existente neste regulamento será encaminhado à Diretoria da FPFM para avaliação técnica e administrativa e, havendo necessidade, encaminhamento ao TJD pela FPFM.

### ***Departamento Técnico da FPFM***

#### ***De acordo***

***JOSÉ JORGE FARAH NETO - Presidente FPFM***