

REGULAMENTO ETAPA

LOCAIS e HORÁRIO DE INÍCIO

Definidos pelo calendário da FPFM

INSCRIÇÕES

As inscrições para todos os torneios *ETAPA* deverão ser feitas através do programa que a FPFM disponibiliza "online" a todos, pelo representante de cada clube, até a data pré-agendada pelo calendário da FPFM sempre anterior ao evento conforme está determinado no calendário da FPFM.

RESPONSABILIDADES E CAMPEONATO

A F.P.F.M. se responsabiliza pelo recebimento das inscrições, o sorteio dos grupos, a montagem das tabelas dos jogos, súmulas, regulamento, prêmios, e montagem das mesas.

O clube que sediar o evento é responsável por possibilitar a colocação ou ceder equipamentos de som e a logística geral do local (ventilação, iluminação, sanitários, local para refeições, etc.). Cabe ao clube sede do torneio, também, a indicação de duas pessoas para acompanhar o bom andamento do evento, devendo indicar irregularidades gerais, relacionar atletas sem uniforme correto e esclarecer dúvidas.

Não haverá troca de mesas para as partidas, salvo no caso de a mesa determinada pela tabela haver sofrido dano irreversível. O Representante Árbitro da F.P.F.M. determinará em que mesa será realizada o jogo.

MATERIAL DE JOGO

O material individual de jogo (uniforme completo, times, goleiros e palhetas) é de responsabilidade dos atletas inscritos. Em caso de problemas com o material individual de cada participante (materiais fora das especificações ou com defeito), serão enquadrados nos itens descritos no documento "Normas e Procedimentos Gerais" e estarão sujeitos a eventuais penalidades decorrentes.

No caso de times semelhantes, se um dos botonistas solicitar a substituição e não houver um acordo entre os atletas, será efetuado sorteio que decidirá quem deve trocar seu time.

As bolinhas de jogo serão cedidas pela F.P.F.M. As bolinhas serão do modelo padrão adotado pela F.P.F.M. Não será permitida a utilização de bolinha que não esteja de acordo com as reconhecidas e oficializadas pela F.P.F.M. no ano vigente.

A mesa organizadora do evento é responsável por distribuir as súmulas e as bolinhas antes do início das rodadas. Este procedimento é padrão mesmo para os casos de jogos com WO ou botonistas desclassificados. O preenchimento das súmulas de jogo em torneios individuais por parte dos jogadores é obrigatório, devendo constar o resultado final. Caso não observado este artigo, a mesa diretora dos trabalhos considerará o resultado como zero a zero (0 x 0), independente do placar final real. A súmula do jogo e a bola devem ser encaminhadas pelo atleta vencedor ao delegado/mesário ao final da partida, ou mantida sobre a mesa, seguindo o que for determinado ao início do torneio. Em torneios onde a bolinha não é fornecida ao atleta, ela deve ser devolvida. Caso a bola não seja devolvida o atleta arcará com o custo da bolinha junto à Federação.

SORTEIO

O sorteio dos atletas inscritos, a montagem dos grupos e a confecção das tabelas é de responsabilidade da Diretoria Técnica, que as publicará até a quarta feira anterior ao torneio.

ETAPA - O critério adotado pela F.P.F.M. é que os 4 primeiros do ranking são cabeças de chave da 1ª divisão. Depois de completada a 1ª divisão os 4 primeiros que formarão a 2ª divisão serão cabeças de chave de sua divisão e assim sucessivamente. O resto da composição das séries é feito por um software que sorteia os atletas de forma aleatória. A única restrição é de não ter mais que 4 atletas do mesmo clube em cada chave.

PREMIAÇÃO PARA OS TORNEIOS "ETAPA" – participantes 32 por série – seguindo o ranking

As premiações serão feitas da seguinte forma:

- 1ª Divisão troféus para 1º, 2º e 3º lugares medalhas para 4º e 5º,
- 2ª Divisão troféus para 1º e 2º lugares medalhas para 3º, 4º e 5º lugar,
- 3ª Divisão em diante troféu para 1º lugar e medalhas para 2ª, 3ª, 4º e 5º lugar.

FORMA DE DISPUTA DA ETAPA

A fórmula de disputa do Torneio ETAPA seguirá o proposto:

Categoria Adulta - Todos os inscritos na Categoria Adulto serão divididos em 4 divisões ou mais divisões; Cada uma será composta por 32 (trinta e dois) atletas compondo a 1ª divisão, 2ª divisão e assim por diante.

Caso o número de inscrições ultrapasse o total de vagas disponíveis, a última divisão poderá ficar com um número maior ou menor de participantes, ou até mesmo outra série subsequente pode ser criada. Ou em caso de um número muito pequeno de atletas para compor a última divisão, essa pode até não mesmo existir. Caso qualquer uma das situações descritas ocorrer é de exclusiva competência da Diretoria Técnica

determinar a adaptação ou novo formato do torneio e possível rearranjo das séries necessárias.

Os 3 primeiros da ETAPA/SUPER PRÓ anterior (o mais recente deles, mesmo que este tenha sido no ano anterior) estão automaticamente classificados para a divisão imediatamente superior, exceção a 1ª Divisão, e os 3 últimos de cada divisão (classificação final) serão rebaixados para divisão imediatamente abaixo, exceção a última divisão (mesmo que no torneio seguinte abra uma divisão posterior), as outras posições respeitarão o ranking da federação. Todos os jogadores inscritos que faltarem (WO) serão automaticamente rebaixados, mesmo que este número seja superior a 3 WOs.

Se forem 3 ou mais WOs, nenhum jogador presente será rebaixado. Caso sejam 2 WOs, mesmo que estes estejam no mesmo grupo, serão rebaixados os 2 WOs mais o presente pior colocado na classificação final, além dos 2 WOs. E caso tenhamos 1 WO, cairão os 2 (dois) presentes piores colocados da classificação final, além do WO.

A composição dos grupos primeiramente segue a regra acima e aí o restante da composição de cada divisão seguirá as posições no Ranking da F.P.F.M. do referente mês vigente, ou caso o mesmo ainda não esteja definido, seguirá o ranking do mês anterior.

O critério descrito no parágrafo acima de acesso e descenso a outra divisão, é válido apenas para a ETAPA/SUPER PRÓ seguinte, ou seja, se um atleta for campeão da primeira ETAPA, e este atleta não puder jogar a segunda ETAPA ou SUPER PRÓ (o que ocorrer primeiro), o atleta obedecerá aos critérios de ranking para a próxima ETAPA/SUPER PRÓ que jogar.

Apresentamos a seguir alguns exemplos para facilitar o entendimento:

Se um jogador não puder jogar uma ETAPA, não significa que ele será rebaixado, ou seja, basta ele não se inscrever para que no próximo torneio a sua inscrição obedeça ao ranking normalmente.

Se um ou mais jogadores, se inscrever e faltar, implicitamente estarão entre os últimos e cairão para a divisão inferior no próximo torneio. Caso mais de 3 jogadores faltem na ETAPA, todos os jogadores que faltaram cairão para a divisão inferior implicitamente. Independentemente de quantos caírem, subirão sempre 3 jogadores e se precisar completar, será obedecido o ranking.

Se um jogador chegar entre os 3 primeiros de uma competição e baseado em ranking ele tiver o direito de disputar duas ou mais divisões acima, o jogador será enquadrado na divisão em que o ranking permitir.

Desta forma, o campeonato seguirá o seguinte formato:

Fase I: Os 32 (trinta e dois) botonistas serão distribuídos em 4 (quatro) grupos de 8 (oito) atletas, que disputarão entre si, todos contra todos, em cada um dos grupos. Os 4 (quatro) melhores classificados de cada grupo seguirão para a fase seguinte.

Em casos da última divisão do torneio com quantidade diferente de 32 (trinta e dois), cabe a Diretoria Técnica determinar a adaptação de forma a manter o padrão do torneio.

Fase II: Independente da quantidade de botonistas na 1ª fase, a 2ª fase será realizada com 16 (dezesesseis) botonistas classificados na Fase I, que serão distribuídos em 4 (quatro) grupos de 4 (quatro) atletas, predeterminados pela tabela do torneio, e disputarão entre si, todos contra todos, em cada um dos grupos. Os 2 (dois) melhores classificados de cada grupo seguirão para a fase seguinte.

Fase III: Os 8 (oito) atletas classificados na Fase II formarão 4 (quatro) confrontos, predeterminados pela tabela do torneio, e se enfrentarão em partidas eliminatórias (jogo único). Os vencedores dos confrontos seguirão para a fase seguinte.

Semifinais: Os 4 (quatro) vencedores da Fase III disputarão as semifinais do torneio, formando 2 (dois) confrontos, predeterminados pela tabela do torneio, e se enfrentarão em partidas eliminatórias (jogo único). Os vencedores dos confrontos seguirão para a fase.

Final: Os 2 (dois) vencedores das Semifinais disputarão a final do torneio e se enfrentarão em partida eliminatórias (jogo único). O vencedor do confronto será o campeão e o perdedor, o vice-campeão. Paralelamente à disputa do jogo final, ocorrerá também a disputa de 3º e 4º do torneio, seguindo o mesmo formato da final.

Categoria Máster - Forma de disputa idêntica à Categoria Adulta. Caso as vagas não sejam totalmente preenchidas, será definida conforme o número de inscritos, seguindo os mesmos critérios da Categoria Adulta.

Categoria Sub 18 – Formato determinado conforme número de inscritos. Caso não haja um número suficiente de botonistas inscritos nessa categoria, se aplicará a regra abaixo para os inscritos.

Participará do adulto e atuará na última divisão da ETAPA, sendo posicionado após o último adulto inscrito. E pontua no seu próprio ranking de acordo com a posição alcançada em sua classificação final.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE PARA TORNEIOS ETAPA

Sempre quando houver empate em pontos entre atletas, ou para determinar quem tem o direito de empate nas fases eliminatórias, os critérios de desempate serão os seguintes, pela ordem:

- ◆ Maior número de pontos ganhos no somatório de todas as fases;
- ◆ Maior saldo de gols no somatório de todas as fases;

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, 686 – Ipiranga – CEP 004210-000 – SÃO PAULO – SP

CNPJ. 52.801.131/0001-71 – CCM. 9.049.785-6

- ◆ Maior número de gols marcados no somatório de todas as fases;
- ◆ Maior número de vitórias no somatório de todas as fases;
- ◆ Maior saldo de gols na própria fase;
- ◆ Maior número de gols marcados na própria fase;
- ◆ Maior número de vitórias na própria fase;
- ◆ Sorteio.

FALTA E ABANDONO

O atleta que faltar a uma partida ou ao torneio, ou até mesmo abandonar o mesmo, sob qualquer pretexto ou motivo, será enquadrado no item Falta, Desistência e Abandono conforme descrito no documento "Normas e Procedimentos Gerais", da F.P.F.M.

PONTUAÇÃO NO RANKING

Seguirá de acordo com a tabela de pontos do ano vigente publicada pela FPFM.

ARBITRAGEM

Fica determinado que não há necessidade de arbitragem nos jogos. Porém, em caso de solicitação de arbitragem por parte de um atleta, o Delegado/Representante/Árbitro da F.P.F.M. do evento poderá escalar qualquer um dos inscritos no torneio, bem como eventual atleta presente que se coloque à disposição.

O atleta que se recusar a disputar a partida para a qual foi solicitado árbitro, terá o mesmo tratamento dado no item ABANDONO (ver documento "Normas e Procedimentos Gerais").

CASOS OMISSOS

Os casos omissos ou duvidosos serão julgados de imediato por uma Comissão formada pelo Representante Arbitro da F.P.F.M. e dois botonistas por ele indicados, desde que não estejam envolvidos no fato, preservando a continuidade do campeonato.

***DIRETORIA TÉCNICA DA F. P. F. M.
DE ACORDO - Presidente FPFM***