

REGULAMENTO

Challenger

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, e do clube sede maior, caso não haja procura por vagas.

Solicitar a data junto ao Coordenador de *Challenger*, Francisco Jr., com pelo menos 5 (cinco) dias de antecedência.

B. INSCRIÇÕES

O torneio deverá abrir inscrições com pelo menos 5 (cinco) dias de antecedência.

Os representantes de clubes devem contactar o Coordenador de *Challengers* solicitando inscrição até 5 (cinco) dias antes da data do torneio.

O Coordenador de *Challenger* em conjunto com o organizador divulgará a lista final de participantes com até 2 (dois) dias de antecedência à realização do torneio.

O pagamento referente à inscrição deverá ser realizado obrigatoriamente a FPFM até um dia antes do torneio.

Para que as inscrições sejam efetivadas:

- O pagamento referente à inscrição no torneio tenha sido realizado;
- Botonista que se inscrever e desistir o valor de inscrição será perdido;

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

O clube ORGANIZADOR cobrará, por botonista (federado ou não), a taxa que julgar coerente e repassará à FPFM R\$15,00 (quinze reais), por atleta inscrito, depositado pelo organizador na conta da entidade, sempre antes de sua realização. Cabe ao organizador a aquisição da premiação do torneio.

C. CRITÉRIOS DE INSCRIÇÃO

A inscrição seguirá ordem cronológica, porém o coordenador tem a liberdade de alterar os inscritos a fim de se evitar excesso de jogadores de um mesmo clube. E repetições de jogadores em relação à *Challenger* anteriores.

Após a seleção dos atletas que participarão do torneio, o representante da FPFM e o clube organizador, como dito no item B, emitirá 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 preferencialmente de um dia.

Todo torneio tem que ser validado pela FPFM na pessoa do Francisco Jr.

Exceções – Atletas não federados podem participar, porém, não devem constar na classificação final que deve ser feita somente com os atletas federados e enviadas ao *Responsável Francisco Jr*, estes atletas também recolhem a taxa de inscrição a FPFM.

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

É obrigatório por parte dos jogadores federados o uso de uniforme completo, homologado junto à FPFM, dos clubes pelos quais estiverem inscritos, atletas não federados devem estar devidamente trajados de acordo com as normas da FPFM.

H. DESISTÊNCIA, FALTA E ABANDONO DA COMPETIÇÃO

DESISTENCIA – A desistência em participar só poderá ser informada em até no máximo 3 dias antes do evento, caso não o seja será cobrado o valor da inscrição.

FALTA – No caso de falta o valor da inscrição não será devolvido. Caso o clube coloque um substituto, deve recolher uma nova taxa de inscrição.

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 de os sanções previstas pela entidade, no caso de não federado perdera o valor de inscrição.

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 1 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.

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 ano vigente (janeiro a novembro) é de 150 (cento e cinquenta) pontos, independente da sua colocação nos torneios. O máximo de torneios que o atleta pode participar por mês (para que pontue) é de 2 (dois). O botonista poderá participar de mais torneios caso haja vaga, porém, sem direito a pontuação. *(Deverão ser computados também os pontos de Challenger que acontecem nos Etapas)*

L. 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.

M. Challenger nas ETAPAS seguem as normas determinadas acima a diferença é que as inscrições acontecem nos locais de evento e a FPFM que é a responsável pelo evento, não haverá recolhimento de taxa de inscrição nestes eventos, a pontuação é a mesma assim como as determinações.

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 delegado presente, de acordo com os critérios já utilizados.

DEPARTAMENTO TECNICO FPFM

De acordo – Presidência – janeiro de 2026