

CAMPEONATO PAULISTA DE CLUBES

1. APRESENTAÇÃO

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

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

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 a 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 fevereiro e dezembro do ano vigente.

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 o horário de início da 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.

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 – Página 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

7. PARTICIPAÇÃO DE BOTONISTAS EM OUTRA CATEGORIA

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 poderá ser alterada posteriormente.

As categorias são:

Adulto: subdivida em Principal (A) e aspirantes (B);

Master: acima de 48 anos, incluindo jogadores que completem 48 anos ao longo do ano corrente. Exceção feita aos atletas que optaram por Master quando a idade mínima era inferior a 48 anos e ainda estejam inscritos nessa categoria;

Sub-18: incluindo jogadores que completam 18 anos ao longo do ano corrente.

— Abaixo, regras para possibilidade de participação de botonistas em categorias diferentes da previamente indicada:

ADULTO

Botonistas inscritos na categoria Adulto por Equipes: Jogadores que optarem por Equipe B poderão jogar até 12 (doze) jogos na Equipe A, sendo, por rodada, no máximo 2 (dois) atletas nessas condições.

MASTER

Botonistas inscritos na categoria Master por Equipes: jogarão exclusivamente o Campeonato de Equipes Master.

SUB-18

Botonistas inscritos na categoria Sub-18: jogarão o Campeonato de Equipes SUB-18, com direito a 12 (doze) jogos pela Equipe Adulta, optando por categoria A ou B (sem direito a jogos na equipe A) até a data limite estipulada em calendário oficial. No caso do clube não ter equipe na categoria ou de não haver campeonato de equipes da categoria, o jogador poderá, até a data limite estipulada em calendário oficial, optar por categoria Adulto A ou B. Se optar pela categoria B o jogador terá a possibilidade de jogar na categoria A os 12 (doze) jogos permitidos aos botonistas inscritos na categoria Adulto.

Os clubes devem frisar na súmula os botonistas de outra categoria, e devem preencher na sumula o nome de registro correto do atleta além de seu número oficial.

8. SISTEMA DE DISPUTA

O **CAMPEONATO PAULISTA DE CLUBES** será disputado conforme segue, e obedecerá ao disposto neste regulamento, seus anexos e na legislação desportiva vigente. Caso no ano seguinte a Diretoria Técnica determine que tenhamos duas divisões, seja em que categoria for, é prerrogativa da D.T. definir quantos clubes farão parte da 1ª e 2ª divisões baseado na classificação final deste ano.

8.1. Categoria Principal – A1 – Adulto

- **Equipes** – SE Palmeiras, São Paulo FC, SC Corinthians Pta, Círculo Militar SP, Cisplatina FC, Clube Ituano de Esportes, Meninos FC, e Dalmácia FM;
 - o Será disputado com equipes de 6 botonistas;

Formato de disputa: grupo único

1ª fase - Na 1ª fase os clubes se enfrentarão, todos contra todos, em turno único. Ao final da 1ª fase os 4 (quatro) primeiros colocados avançam para a semifinal do Campeonato Paulista. Os 4 (quatro) restantes disputarão a Copa Estado de SP.

2ª fase - semifinal Campeonato Paulista - Enfrentam-se o 1º colocado x o 4º colocado e 2º colocado x 3º colocado da 1ª fase. A disputa será em jogo único com mando do melhor classificado na 1ª fase. Os vencedores dos confrontos se classificam para a final do Campeonato Paulista.

2ª fase - semifinal Copa Estado de SP - - Enfrentam-se o 5º colocado x o 8º colocado e 6º colocado x 7º colocado da 1ª fase. A disputa será em jogo único com mando do melhor classificado na 1ª fase. Os vencedores dos confrontos se classificam para a final da Copa Estado de SP.

3ª fase - Fase final Campeonato Paulista - Os vencedores das semifinais do Campeonato Paulista se enfrentam em jogo único com mando do melhor classificado geral, seguindo os critérios de desempate do item a seguir. O vencedor do confronto será o Campeão Paulista.

3ª fase - Fase final Copa Estado de SP - Os vencedores das semifinais da Copa Estado de SP se enfrentam em jogo único com mando do melhor classificado geral, seguindo os critérios de desempate do item a seguir. O vencedor do confronto será o Campeão da Copa Estado de SP.

8.1.1. Critérios de desempate

1ª fase:

Em caso de empate entre **2 (duas) ou mais equipes** deve-se respeitar os seguintes critérios de desempate:

- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de pontos nas partidas entre as equipes ainda empatadas após o primeiro critério;
- 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 (semifinal)

- Vantagem da equipe mais bem classificada na 1ª fase.

3ª fase (final)

- Maior número de pontos ganhos pela equipe ao longo de todo o campeonato;
- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Confronto direto;
- 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.

Categoria Aspirante – B

- **Equipes** – São Paulo FC, SC Corinthians Pta, SE Palmeiras, Círculo Militar SP, Meninos FC, Cisplatina FC, Dalmácia FM, TMJ FM e SAV Maria Zélia;

Será disputado com equipes de 6 (seis) botonistas;

Formato de disputa: grupo único

Fase Única - Os clubes se enfrentarão, todos contra todos, em turno único. Ao final da fase o melhor classificado será o Campeão Paulista.

8.1.2. Critérios de desempate

Em caso de empate entre **2 (duas) ou mais equipes** deve-se respeitar os seguintes critérios de desempate:

- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;

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 – Página 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 pontos nas partidas entre as equipes ainda empatadas após o primeiro critério;
- 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.

Categoria Máster

Equipes – SC Corinthians Pta., São Paulo FC, SAV Maria Zélia, SE Palmeiras, Cisplatina FC, TMJ FM, Dalmácia FM, CEPE Clube 2004, Círculo Militar, Litovale e GDR 7 de Setembro.

Será disputado com equipes de 5 (cinco) botonistas;

Formato de disputa: 2 (dois) grupos

Grupo A: São Paulo FC, SAV Maria Zélia, Cisplatina FC, CEPE Clube 2004, Litovale e GDR 7 de Setembro;

Grupo B: SE Palmeiras, SC Corinthians Pta, Dalmácia FM, TMJ FM, Círculo Militar e WO.

1ª fase – As equipes serão divididas em 2 grupos: Grupo A (6) e Grupo B (5) e jogarão em turno único, todos contra todos, dentro do próprio grupo. Ao final da 1ª fase os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo avançam para a semifinal do Campeonato Paulista. Os demais disputarão a Copa Estado de SP.

2ª fase - Quadrangular Campeonato Paulista –

Jogam em turno único (3 rodadas) com mando de campo, em todos os confrontos, sendo do melhor classificado na 1ª fase. Ou seja, a ordem será "melhor 1º, pior 1º, melhor 2º, pior 2º.

Para termos igualdade em número de partidas disputadas pelas equipes, será desconsiderada a partida contra o último (6º) colocado do grupo com 6 equipes.

O 1º e 2º colocados do quadrangular se classificam para a final do Campeonato Paulista.

2ª fase - Quadrangulares Copa Estado de SP – Serão formados 2 (dois) grupos, sendo:

Grupo C: 3º e 4º colocados do Grupo A e 5º e 6º colocados do Grupo B.

Grupo D: 3º e 4º colocados do Grupo B e 5º e 6º colocados do Grupo A.

Em todos os confrontos o mando de campo do melhor classificado na 1ª fase.

Jogam em turno único dentro do grupo e o 1º colocado de cada grupo avança para a final da Copa Estado de SP.

3ª fase - Fase final Campeonato Paulista - Os 1os e 2os colocados do quadrangular do Campeonato Paulista se enfrentam em jogo único com mando da equipe que mais

pontuou ao longo de todo torneio, seguindo os critérios de desempate do item a seguir. O vencedor do confronto será o Campeão Paulista.

Os 3os e 4os colocados do quadrangular do Campeonato Paulista disputam o 3º lugar geral seguindo os critérios acima.

3ª fase - Fase final Copa Estado de SP - Os vencedores dos grupos C e D se enfrentam em jogo único com mando da equipe com maior pontuação* ao longo de todo torneio, seguindo os critérios de desempate do item a seguir. O vencedor do confronto será o Campeão da Copa Estado de SP.

Os 2os colocados dos grupos C e D se enfrentam para definição do 7º colocado geral. Os 3os colocados dos grupos C e D se enfrentam para definição do 9º colocado geral. As disputadas serão em jogo único com mando da equipe com maior pontuação* ao longo de todo torneio, seguindo os critérios de desempate do item a seguir.

O 4o colocado do grupo D será o 11º colocado geral, já que o 4º colocado do grupo D é o WO.

*Se nessas partidas apenas uma das equipes for do grupo B, será desconsiderado o placar da equipe do grupo A contra o 6º colocado do grupo A na 1ª fase. Caso sejam 2 (duas) equipes do Grupo A ou 2 (duas) equipes do Grupo B, nada muda.

8.1.3. CrITÉRIOS de desempate

1ª fase:

Em caso de empate entre **2 (duas) ou mais equipes** deve-se respeitar os seguintes critérios de desempate:

- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Maior número de pontos nas partidas entre as equipes ainda empatadas após o primeiro critério;
- 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 (Quadrangular Campeonato Paulista e Quadrangular Copa Estado)

- Maior número de pontos ganhos pela equipe ao longo de todo o campeonato;
- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Confronto direto;
- 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.

3ª fase (finais)

- Maior número de pontos ganhos pela equipe ao longo de todo o campeonato;
- Saldo de pontos em todas as partidas ao longo do campeonato;
- Confronto direto;
- 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.

9. UNIFORME

- O uso do uniforme deve seguir o texto descrito no *Capítulo V* do documento *Normas e Procedimentos Gerais*, 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. 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.

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 – Página 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

- 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 a carta (emitida pela FPFM ou email enviado aos clubes com antecedência) designando-o para esse fim. 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.
- Apenas botonistas inscritos no BID poderão participar da partida. Conforme documento Normas e Procedimentos Gerais, da FPFM, é responsabilidade do capitão de cada equipe verificar a situação de seus jogadores. Em caso de irregularidade, a punição seguirá o descrito no documento supracitado.
- A súmula não precisará ser assinada pelos atletas dos clubes envolvidos, porém deve ser preenchida e enviada eletronicamente ao e-mail que a entidade determinar, conforme descrito no documento Normas e Procedimentos Gerais, da FPFM.
- 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 confirmem sempre os uniformes de todos. Caso não executem este procedimento, não serão aceitas reclamações posteriores.

12. 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).

Situação 1: A partida teve seu início e ocorre um evento extracampo que paralisa o jogo na 1ª 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 4ª rodada. A partida será interrompida e o placar geral até a 3ª 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 (4ª rodada deste exemplo citado) as equipes deverão manter a mesma escalação apontada na súmula no início da 4ª 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

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 – Página 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

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, cancelar, transferir, ou anular a partida, jogo ou rodada.

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 ou réplicas de trofeus deverá solicitar a fabricante, arcando com os custos.

13. PONTUAÇÕES NO RANKING

— Não haverá pontos para o ranking individual. Porém os destaques do ano recebem premiação fornecida pela FPFM.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

— A súmula da partida deverá ser enviada para os seguintes e-mails: futmesa@futmesa.com.br e zefarah@uol.com.br ou whatsapp fornecido 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, devem ser devidamente preenchidas com nome e nome correto do atleta (de acordo com o BID).

15. 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

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 – Página 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