



REGULAMENTO – Circuito Campinas de Futebol de Mesa. Clube do Botão 2016

LOCAIS e HORÁRIO DE INÍCIO:

Definidos pelo calendário do Departamento de Futebol de Mesa Clube do Botão/SLG

INSCRIÇÕES

As inscrições para as etapas do Circuito Campinas de Futebol de Mesa do Clube do Botão/SLG – 2016 podem ser feitas através do e-mail edson_fortuna@uol.com.br, até a sexta-feira anterior ao evento conforme está determinado no calendário do CDB/SLG.

As inscrições deverão ser encaminhadas com a informação do nome do botonista e clube a qual estará representando, ou se jogará como autônomo.

As Inscrições estarão limitadas a 16 participantes.

RESPONSABILIDADES E CAMPEONATO

O Departamento Técnico do Clube do Botão/SLG é responsável geral do evento, recebimento das inscrições, a montagem das tabelas dos jogos, as súmulas, o regulamento e os prêmios.

Não haverá troca de mesas para as partidas, salvo no caso da mesa determinada pela tabela haver sofrido dano irrecuperável. A Organização do Torneio determinará em que mesa será realizada o jogo.

MATERIAL DE JOGO

O material individual de jogo (uniforme, 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 Regulamento Geral de Competições Individuais da F.P.F.M., 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.

Todos os botões e goleiros deverão ser numerados conforme especificação da Regra 12 Toques, homologada pela CBFM.

As bolinhas de jogo serão cedidas ao início do Campeonato por parte do Clube do Botão/SLG. As bolinhas serão do modelo padrão adotado pela CBFM. Não será permitida a utilização de bolinha que não esteja de acordo com as reconhecidas e oficializadas pela CBFM no ano vigente.

Fica estabelecido que a bolinha a ser utilizada nos jogos será entregue aos atletas antes do início do evento e é de posse do Clube do Botão/SLG. É permitida a troca da bolinha durante o jogo somente com a aprovação de ambos os atletas.

A mesa organizadora do evento é responsável por distribuir as súmulas 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 deve ser encaminhada pelo atleta vencedor ao Representante do Departamento Técnico ao final da partida.

SORTEIO

O sorteio dos atletas inscritos e referente divisão dos grupos serão realizados após o encerramento das inscrições, ou seja na sexta-feira à tarde, véspera do torneio, e é de responsabilidade do Departamento



SOCIEDADE CULTURAL, MUSICAL, RECREATIVA E SOCIAL
SÃO LUIZ GONZAGA
DEPARTAMENTO DE FUTEBOL DE MESA
CLUBE DO BOTÃO



Técnico do Clube do Botão/SLG. O critério adotado para a composição das Chaves seguirá as posições da ordem de inscrição de cada atleta.

PREMIAÇÃO

Serão Premiados os quatro primeiros colocados da Série Ouro e o Campeão da Série Prata, Bronze e Extra se as mesmas acontecerem.

A critério da Organização, a premiação poderá ser alterada.

FORMA DE DISPUTA

A fórmula de disputa seguirá o proposto:

CATEGORIA ÚNICA

Todos os inscritos terão suas inscrições aceitas e computadas pelo critério de ordem de chegada das inscrições.

De acordo com a quantidade de inscrições, terá seu formato definido, sendo isso de responsabilidade total do Departamento Técnico.

FORMULA COM ATÉ 11 PARTICIPANTES:

Jogarão em turno único para a classificação sendo o vencedor aquele que obtiver a melhor campanha;

FORMULA COM 12 A 16 PARTICIPANTES:

FASE I: Todos os inscritos serão divididos em dois grupos de 6 a 8 botonistas onde jogarão todos contra todos dentro dos grupos;

FASE II: Após a 1ª fase, 1º e 2º de cada grupo se classificam para a série Ouro, 3º e 4º para a série Prata, 5º e 6º para a série bronze e 7º e 8º para a série extra, onde jogarão todos contra todos dentro dos grupos, em turno único, sendo o vencedor aquele que obtiver a melhor campanha de cada série;

OBS.: Caso não haja número suficiente de inscrições para completar o total de vagas, a Série Extra poderá ficar com um número menor de participantes, ou até mesmo não existir. Caso isto ocorra, é de competência da Diretoria Técnica determinar a adaptação ou o novo formato do torneio e possível rearranjo das séries necessárias.

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 Cap. IV do Regulamento Geral de Torneios Individuais da F.P.F.M.).

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

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

Maior saldo de gols na própria fase;

Maior número de gols marcados na própria fase;

Maior número de vitórias na própria fase;

❖ Maior número de pontos ganhos em todas as fases;

❖ Maior saldo de gols na somatória de todas as fases;



SOCIEDADE CULTURAL, MUSICAL, RECREATIVA E SOCIAL
SÃO LUIZ GONZAGA
DEPARTAMENTO DE FUTEBOL DE MESA
CLUBE DO BOTÃO



- ❖ Maior número de vitórias na somatória de todas as fases;
- ❖ Maior número de gols marcados em todas as fases;
- ❖ Pontos Marcados no Confronto Direto entre os empatados;
- ❖ Sorteio

PONTUAÇÃO NO RANKING

Esta pontuação será respeitada para a Classificação no Circuito Campinas de Futebol de Mesa nas etapas descritas conforme elas aconteçam.

Tabela de Pontos Circuito Campinas	
Classificação	Pontos
Campeão	200
Vice-Campeão	180
3º	162
4º	147
5º	132
6º	120
7º	110
8º	100
9º	90
10º	81
11º	73
12º	66
13º	59
14º	53
15º	48
16º	43

ARBITRAGEM

Fica determinado que não há necessidade de arbitragem nos jogos. Porém, em caso de solicitação de arbitragem por parte de um atleta, o Representante 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 Regulamento Geral de Torneios Individuais da F.P.F.M.).

CASOS OMISSOS

Os casos omissos ou duvidosos serão julgados de imediato por uma Comissão formada pelo Representante

Do evento e dois botonistas por ele indicados, desde que não estejam envolvidos no fato, preservando a continuidade do campeonato.

Departamento Técnico do Clube do Botão/SLG