



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

REGULAMENTO DO CAMPEONATO PARAIBANO DE 2023 (REGRA PARAIBANA – DISCO COM GOLEIRO MÓVEL)

CAPÍTULO I ORGANIZAÇÃO, CRITÉRIO TÉCNICO, REGRA E CATEGORIAS

Artigo 1º – O Campeonato Paraibano de Futebol de Mesa 2023 da Regra Paraibana, também denominada de Regra Disco Goleiro Móvel, será organizado pela Federação através da Vice-Presidência da Regra Disco com Goleiro Móvel, a fim de estabelecer o critério técnico de 2023 (“ranking”) para fins de classificação de atletas.

§1º – O Campeonato Paraibano terá 05 (cinco) etapas, sendo 04 (quatro) etapas classificatórias para a grande etapa final.

§2º – Caso haja algum caso fortuito, como uma nova pandemia, por exemplo, o campeonato só será declarado válido se 3 (três) etapas forem realizadas.

§3º – A Federação divulgará Calendário e Tabela Oficiais com discriminação de jogos e/ou de etapas.

§4º – A regra será a regra oficial da FPFM, com as Normas Técnicas e Disciplinares da FPFM. Observando as mudanças aprovadas pelas agremiações filiadas e vinculadas para serem testadas durante esse ano. São elas:

- ✓ Toda bola que parar na linha de fundo ou na linha de gol, será tiro de meta sem arrumar.
- ✓ ENTRADA: Se a bola estiver a uma distância de 8cm (tamanho do marcador de falta) ou superior a 8cm, tem entrada, independente se o botão estiver atrás da linha da bola.
- ✓ Quando a bola estiver sem entrada, o jogador deve abrir em duas jogadas. O mesmo serve para o chute travado.
- ✓ O defensor deverá colocar o botão do adversário em campo, caso não o faça, se o botão do adversário passar pela linha de fundo o mesmo não for colocado na linha, o mesmo não estará impedido. Ocorre o mesmo nas laterais, ou seja, se o botão não estiver na linha, o jogador não poderá utilizá-lo para jogar ou chutar à gol. Desta forma o jogar terá que jogar com outro botão e depois colocar o botão em jogo, ou seja, na linha.

§5º – As categorias Adulto, Por Equipes e Duplas são assim consideradas:

I – Adulto não adota o critério da idade no ano do campeonato;

II – Dupla não adota o critério da idade no ano do campeonato.

III – Por Equipes não adota o critério da idade no ano do campeonato.

CAPÍTULO II

INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS EM JOGO

Artigo 2º – Os critérios para inscrição válida de atleta no Campeonato são os seguintes:

I – Ser atleta com registro atualizado em Entidade filiada ou vinculada à Federação;

II – Constar em Relação de Atleta de registrado e sem qualquer pendência com sua Entidade de origem e a FPFM, a qual deve ser enviada à Federação previamente pela Entidade filiada e/ou vinculada em até 24 horas anteriores a realização da etapa;



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

III – Entidade filiada e/ou vinculada depositar a Taxa de Inscrição no valor de R\$ 15,00 (quinze) reais por atleta em conta bancária definida pela Vice-Presidência da Regra Disco com Goleiro Móvel da Federação, até o último dia útil (sexta-feira) anterior ao início, não sendo aceito qualquer outra forma de pagamento nem prorrogação de data de pagamento de inscrição. (dica: A entidade filiada e/ou vinculada deve portar comprovante de depósito e relação dos atletas para provar seu direito de participação).

Artigo 3º – Somente participará de jogo do Campeonato atleta que estiver uniformizado com a camisa de sua agremiação e calção/bermuda numa única cor para todos os atletas, além de tênis ou qualquer sapato fechado.

§1º – Atleta portador de enfermidade – que o impossibilite de usar calçado fechado, comprovará por Atestado Médico ou avaliação da Comissão disciplinar tal condição sob pena de desclassificação da partida, o qual obrigatoriamente constará identificação do Médico (nome e CRM) e CID da enfermidade.

§2º – Caso ainda se esteja no Estado sob o julgo da COVID-19, sob pena de desclassificação, será obrigatório o uso de máscara, cobrindo o nariz e a boca, e apresentação de documentação e/ou cartão de vacinado com no mínimo de duas doses aplicadas, no ato da inscrição na Etapa.

CAPÍTULO III

SISTEMA DE DISPUTA, SORTEIO E JOGOS

Artigo 4º – Cada etapa será disputada em uma única fase, pontos corridos (grupo único – 6 jogos):

§1º – Após sorteio para definir os confrontos, cada atleta jogará 6 (seis) partidas em turno único, vencerá a etapa, o atleta que fizer mais pontos, segundo os critérios técnicos de desempate, previstos neste Regulamento e Tabelas em anexo que fazem parte desse regulamento.

Artigo 5º – O sorteio para definição de grupos ocorrerá 15 (quinze) minutos antes do início do campeonato e participarão somente os atletas inscritos que estiverem presentes, após chamada pública pela organização.

Parágrafo único – Não se devolverá, em hipótese nenhuma, taxa de inscrição de atleta nem haverá compensação para outra competição.

Artigo 6º – Se o atleta não estiver no campo para o início de jogo após ser anunciado por 3 (três) vezes pela organização, o árbitro declará-lo-á perdedor pelo placar de 1 (um) a 0 (zero) para o adversário presente.

§1º – Após declaração do vitorioso pelo árbitro, não se reverterá o resultado do jogo em hipótese nenhuma.

§2º – Se a ausência do atleta causar a desclassificação do adversário pelos critérios de desempate em número de gols marcados, sofridos e/ou saldo de gols, o atleta ausente será também desclassificado de todas as etapas do Campeonato.

§3º – Se o fato ocorrer na última etapa do Campeonato e causar desclassificação do adversário pelos critérios de desempate em número de gols marcados, sofridos e/ou saldo de gols, o atleta ausente será desclassificado da etapa e impedido de participar de qualquer Campeonato organizado pela Federação por 1 (um) ano se for considerado culpado pelo TJD.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

CAPÍTULO IV CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 7º – Os critérios técnicos de desempate da etapa são:

- I – Maior número de vitórias;
- II – Maior saldo de gols;
- III – Maior número de gols marcados;
- IV – Menor número de gols sofridos e
- V – Cobranças de bi-toque.

Parágrafo Único – Na etapa final, a partir das oitavas de final, caso uma partida termine empatada, será marcado um tempo extra de 10 (dez) minutos na modalidade “Gol de Ouro”, ou seja, o atleta que marcar um gol primeiro vencerá a partida. Caso a partida ainda termine empatada, serão cobrados bitoques alternados, ou seja, apenas um chute para cada, até que saia um vencedor.

Artigo 8º – Ao final de todas as etapas do Campeonato, caso dois ou mais atletas terminem empatados na classificação geral – que soma os resultados individuais por etapa – com o mesmo número de pontos, observar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

- I – Maior número de melhores colocações nas etapas;
- II – Maior número de vitórias nas etapas;
- III – Menor número de gols sofridos nas etapas;
- IV – Um jogo extra;
- V – Cobrança de bi-toques.

CAPÍTULO V ÁRBITROS E COMISSÃO DISCIPLINAR

Artigo 9º – Árbitros serão designados para todos os jogos e suas decisões respeitadas pelos atletas sob pena de desclassificação do jogo, da etapa e do Campeonato, dependendo da gravidade da conduta do atleta.

§1º – Todo árbitro portará crachá, colete ou camisa de árbitro durante o jogo, fornecido pela Federação para identificação pelos atletas e pelos torcedores, sendo devolvido pelo árbitro com o resultado da partida.

§2º – Atleta designado para arbitrar uma partida poderá apresentar um árbitro substituto. Não apresentando substituto e não exercendo a função designada, perderá 3 (três) pontos na etapa.

Artigo 10 – A Comissão Disciplinar Temporária será constituída por 05 (cinco) membros, sendo 03 (três) titulares e 02 (dois) suplentes, que serão indicados pela Vice Presidência da Federação e nomeados pelo Tribunal de Justiça Desportiva.

Parágrafo único – O atleta que se sentir prejudicado deverá apresentar seu recurso de forma por escrita à Comissão Disciplinar Temporária, que deverá dirimir a questão de maneira definitiva e irrevogável, o mais rápido possível.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

CAPÍTULO VI EMBRIAGUEZ E CONSUMO DE BEBIDA ALCOÓLICA

Artigo 11 – Na área de jogos, não será permitido atletas com sintomas de embriaguez, bem como o consumo de bebidas alcoólicas e/ou o uso de quaisquer drogas que alterem o comportamento, sob pena de desclassificação da etapa e/ou do campeonato.

CAPÍTULO VII PONTUAÇÃO DO “RANKING”

Artigo 12 – O sistema de pontos para o “ranking” estadual é o seguinte:

§1º – Todos os atletas que participarem das etapas, iniciarão com 50 (cinquenta) pontos por etapa participada, que serão somados aos pontos conquistados nos 06 (seis) jogos realizados em cada etapa.

§2º - Ao final das 04 (quatro) etapas, os 24 (vinte e quatro) atletas que mais pontuaram estarão nas mesmas classificadas para a etapa final (V Etapa), obedecendo a seguinte forma de disputa:

I – Os 08 (oito) primeiros colocados da soma das quatro etapas estarão automaticamente classificados para as Oitavas de Final da V Etapa.

II – Do nono ao vigésimo quarto colocado na classificação geral, serão divididos em 04 (quatro) grupos de 04 (quatro) participantes, obedecendo a seguinte tabela de agrupamento:

A	B	C	D
9º	10º	11º	12º
22º	19º	16º	13º
23º	20º	17º	14º
24º	21º	18º	15º

III – Classificam-se os 02 (dois) primeiros de cada grupo para as Oitavas de Final para enfrentarem os 08 (oito) primeiros colocados através de sorteio, obedecendo a seguinte tabela:

JG	OITAVAS DE FINAL
01	1º GERAL x SORTEIO 01
02	2º GERAL x SORTEIO 02
03	3º GERAL x SORTEIO 03
04	4º GERAL x SORTEIO 04
05	5º GERAL x SORTEIO 05
06	6º GERAL x SORTEIO 06
07	7º GERAL x SORTEIO 07
08	8º GERAL x SORTEIO 08



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE FUTEBOL DE MESA

Filiada à Confederação Brasileira de Futebol de Mesa - CBFM

IV – Nas Quartas de Final os confrontos serão definidos da seguinte forma:

JG	QUARTAS DE FINAL
09	VENC. JG 01 X VENC. JG 08
10	VENC. JG 02 X VENC. JG 07
11	VENC. JG 03 X VENC. JG 06
12	VENC. JG 04 X VENC. JG 05

V – Os confrontos da Semifinal será definido da seguinte forma:

JG	SEMIFINAL
13	VENC. JG 09 X VENC. JG 12
14	VENC. JG 10 X VENC. JG 11

VI – Os finalistas da temporada 2023 serão os vencedores dos jogos 13 (treze) e 14 (quatorze), os perdedores dos referidos jogos serão considerados os terceiros colocados da temporada, conforme tabela abaixo:

JG	FINAL
15	VENC. JG 13 X VENC. JG 14

CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 13 – Casos omissos serão dirimidos pela Federação, que poderá expedir normas e/ou instruções complementares que se fizerem necessárias.

Publique-se e se cumpra!

João Pessoa – PB, 16 de fevereiro de 2023.

Reginaldo Ramalho Ribeiro
Vice-Presidente da Regra Disco com Goleiro Móvel