



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

Regulamento do Campeonato Estadual de Equipes 2012

Modalidade Dadinho

1. Das Disposições Preliminares;

O CAMPEONATO ESTADUAL POR EQUIPES 2012 será organizado e dirigido pela FEFUMERJ, à qual terá a responsabilidade de:

- Elaborar a respectiva tabela de jogos;
- Adotar todas as providências de ordem técnica necessária a sua realização;

Participarão do Campeonato as equipes relacionadas na **tabela em anexo, que passa a fazer parte integrante deste Regulamento.**

2. Do Período de Realização;

O Campeonato será realizado no período de Março a Dezembro de 2012.

3. Das Datas e Horários;

A Diretoria da FEFUMERJ modalidade Dadinho informa a todos os clubes conforme a tabela anexa, que os jogos ocorrerão aos **Domingos e o horário de início das partidas será único, sendo especificado como 10:00 hs.** A única exceção será nos jogos em que a ADDP-Cabo Frio for mandante, pois nesses casos os confrontos serão aos sábados devidos a regras do clube em Cabo Frio. Conforme decidido em reunião de Clubes, ADDP fará todos os seus jogos em casa com exceção dos clubes que optem por jogar um jogo em casa.

Em caso de impossibilidade do clube mandante em receber a equipe visitante, este deverá encaminhar e-mail para ronaldsneri@gmail.com, copiando obrigatoriamente o representante do clube visitante, esclarecendo o motivo que o impede de sediar a partida, com antecedência mínima de 3 (três) dias úteis. Desde já fica claro que não serão aceitas justificativas de cunho pessoal que



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

impeçam atletas de comparecer visto que se trata de um torneio de equipes e tão somente serão analisadas as impossibilidades de ordem física do clube.

Haverá tolerância de 15 minutos para o início da primeira rodada do confronto, após o qual será caracterizado W.O. na primeira rodada. Caso uma das equipes não compareça também para a segunda rodada, que tem horário máximo de 15 (quinze) minutos após o término da primeira rodada, será decretado W.O. na partida (13 x 0).

4. Das Instalações e Materiais;

O local de jogo deve ser bem ventilado, bem iluminado e em perfeitas condições de higiene.

O material básico como cavaletes, mesas, traves com filó, dadinhos, súmula oficial da partida da FEFUMERJ e cronômetro com alarme audível (não serão aceitos relógios de pulso) são **indispensáveis** e fornecidos pelo clube mandante da partida.

As equipes visitantes que constatarem alguma irregularidade em relação aos itens acima devem registrá-las na súmula oficial da partida e posteriormente relatá-las à FEFUMERJ para verificação.

Uma vez confirmada à situação pela FEFUMERJ, automaticamente o clube infrator perderá o direito ao mando de seus jogos até que regularize sua sede.

5. Da Constituição das Equipes;

As equipes serão constituídas por 5 (cinco) botonistas. O número de botonistas relacionados na suplência será de, no máximo, 10 (dez) botonistas. Não existe mais a possibilidade do clube iniciar o confronto com menos de 5 atletas, caso isso aconteça, será considerado W.O. na Partida (13 x 0).

Caso durante a partida uma das equipes tenha que jogar com menos que cinco atletas, o confronto é interrompido, e decretado o W.O para a equipe adversária. Exceto nos casos que o clube perca um atleta por motivos de saúde ou emergencia pessoal (comprovada) durante o confronto, nesses casos o confronto continua normalmente.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

6. Da Constituição das Séries em 2012:

Para 2012 haverá apenas uma série/categoria para o campeonato por equipes. Todos os atletas federados, independentemente de sua série/categoria, poderão jogar por sua equipe.

7. Dos Botonistas Participantes;

Todo botonista só terá condição de jogo se estiver com sua filiação e suas mensalidades em dia junto a FEFUMERJ.

Toda agremiação só terá condição de jogo se estiver em dia com suas obrigações junto a FEFUMERJ.

Caso o botonista tenha participado de um jogo ou assinado uma súmula que seja, defendendo qualquer associação do estado do RJ em qualquer jogo, de qualquer torneio de equipes no ano de 2012, exceto o brasileiro de equipes, não poderá defender qualquer outra agremiação em torneios coletivos. O botonista inscrito por um Clube que não tenha participado de nenhuma competição de equipes poderá pedir sua transferência para outro clube durante o ano, seguindo-se os trâmites exigidos pela FEFUMERJ.

Será considerado irregular, perdendo sua partida por W.O, o botonista que se apresentar para a partida:

- Sem uniforme igual aos demais integrantes da equipe.
- Jogar de chinelos, sandálias de dedo ou descalço sem motivo médico comprovado.

Os clubes podem gravar o nome ou número do botonista na camisa oficial, ou de seu patrocinador, se assim desejarem, não se constituindo desta forma em infração que leve a uma situação irregular. Pequenos detalhes no uniforme que não descaracterize o mesmo serão aceitos. Não será permitido o uso de coletes ou camisas abertas do tipo regata.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

8. Do Formato de Disputa;

O CAMPEONATO ESTADUAL DE EQUIPES 2012 será disputado conforme segue e obedecerá ao disposto neste Regulamento, seus anexos e na legislação desportiva vigente.

Caso sejam até 9 (nove) equipes aptas e interessadas em participar:

Forma de disputa: Todos contra todos ida (1º turno) e volta (2º turno). Os campeões de cada turno se enfrentarão na casa do clube de melhor campanha geral, tendo esse a vantagem do empate. Caso o mesmo clube vença os 2 turnos, esse será declarado campeão, sendo o 2º ao 4º lugar definidos pela campanha geral. Em caso de empate nas partidas das finais, serão utilizados os critérios relacionados no item 10 para a campanha geral.

Caso sejam 10 (dez) ou mais equipes aptas e interessadas em participar:

Dois grupos distintos, turno único, todos contra todos, por pontos corridos, passando as 2 primeiras equipes de cada grupo para as semi-finais e finais que ocorrerão no mesmo dia na AABB Tijuca.

Em caso de empate nas partidas das semifinais, as equipes que obtiveram a classificação em primeiro de seus respectivos grupos na primeira fase, terão a vantagem.

Em caso de empate nas partidas das finais, serão utilizados os critérios relacionados no item 10 para a campanha geral.

9. Da Contagem dos Pontos;

Em cada PARTIDA serão disputados 50 (cinquenta) jogos correspondendo e totalizando o máximo 50 pontos. Caberá a vitória à equipe que obtiver o maior número de pontos ganhos, ganhando assim 3 (três) pontos ganhos na contagem geral do Campeonato. Caso haja empate, o número de pontos ganhos para cada equipe será de 1 (um).

Entende-se por PARTIDA toda e qualquer competição realizada entre 2 (duas) equipes ou Clubes.

Entende-se por JOGO toda e qualquer competição realizada entre 2 (dois) botonistas.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

10. Dos Critérios de Desempate;

1. Maior número de vitórias;
2. Maior saldo de vitórias;
3. Maior número de vitórias a favor;
4. Confronto Direto;

11. Das 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 FEFUMERJ.

A equipe desistente ou faltante fica automaticamente eliminada da competição, perdendo as demais partidas por W.O., porém seus resultados anteriores não serão anulados. A equipe em questão fica proibida de participar do Estadual de Equipes e do Campeonato Brasileiro de Equipes do ano seguinte. Em caso de reincidência a equipe fica proibida de participar dos campeonatos em questão pelo período de 2 anos consecutivos.

Adicionalmente, os pontos dos atletas da equipe desistente ou faltante (que tiveram seus nomes relacionados em súmula em algum jogo do estadual de equipes no ano corrente mesmo sem jogar), serão zerados no Ranking Individual da FEFUMERJ, estando esses atletas automaticamente rebaixados na próxima etapa do Estadual Individual.

Os capitães das 2 (duas) equipes serão os responsáveis pelo bom andamento da partida.

A equipe que desejar poderá solicitar, através de comunicação escrita de seu representante oficial e com antecedência de no mínimo 7 (sete) dias corridos, à FEFUMERJ, a indicação de um Representante Oficial da FEFUMERJ para uma determinada partida.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

Será responsabilidade da FEFUMERJ com a incumbência de comunicar aos Clubes envolvidos a nomeação deste Representante Oficial, que se apresentará na data da partida, com a carta destinada para este fim emitida pela FEFUMERJ.

Se julgar uma determinada partida como de risco de qualquer natureza, a FEFUMERJ poderá indicar um Representante Oficial para acompanhar a partida, que se apresentará na data da mesma, com carta designando-o para essa finalidade emitida pela FEFUMERJ. Nesse caso, a FEFUMERJ também comunicará antecipadamente aos clubes envolvidos a presença de um representante oficial durante a partida. 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.

O Clube mandante tem o direito garantido de escolher as mesas para os jogos e a equipe visitante tem o direito de dar a saída nos jogos da primeira rodada, alternando-se a saída nas demais rodadas.

O Capitão da equipe visitante listará primeiro em súmula oficial seus 5 (cinco) atletas que iniciarão o confronto e mostrará ao capitão do clube mandante. A partir daí seus nomes serão lançados na súmula oficial, assumindo a partir de então, suas posições fixas (V1, V2, V3, V4, V5). O capitão da equipe mandante informará ao capitão da equipe visitante quais serão os seus 5 (cinco) atletas que iniciarão o confronto, assumindo a partir de então, suas posições fixas (M1, M2, M3, M4, M5).

Os reservas, a qualquer tempo até o início da 6ª (sexta) rodada, deverão ser incluídos no quadro dos atletas participantes da partida da súmula oficial, inclusive especificando a posição de quem irão/poderão substituir. Desta forma, é facultado participar da partida o botonista que estiver presente ao local até esse momento.

As duas equipes deverão enviar para a FEFUMERJ por e-mail, para ronaldsneri@gmail.com, a súmula oficial da partida (com suas parciais) nas primeiras 24 horas úteis da realização da mesma.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

A súmula oficial deverá ser assinada pelos capitães das duas equipes ao final da partida, sendo que cabe a guarda desta documentação original, com a assinatura de ambos os capitães, a equipe mandante da partida.

A substituição é livre, não sendo mais necessário o retorno de um atleta à posição onde ele se encontrava, porém, o confronto entre dois atletas só poderá acontecer uma vez por turno.

A súmula oficial uma vez enviada por e-mail em arquivo Excel, poderá ficar sob a guarda da equipe mandante, mas não deverá ser descartada até o final do campeonato, visto que podem ser requisitadas pela Diretoria FEFUMERJ a qualquer tempo, para verificação de qualquer item. Qualquer irregularidade durante a partida deverá ser registrada no verso da Súmula Oficial somente pelos capitães das equipes envolvidas e com suas devidas assinaturas, para posterior análise pela FEFUMERJ. Neste caso a Súmula Oficial original deverá ser entregue à FEFUMERJ em até 72 horas após a realização da partida.

12. Da Premiação;

CAMPEÃO	- Troféu e 15 Medalhas
Vice Campeão	- Troféu e 15 Medalhas
3º Colocado	- Troféu e 15 Medalhas
4º Colocado	- Troféu e 15 Medalhas

O Clube pode formalizar a FEFUMERJ a solicitação de maior número de medalhas, estando ciente de que haverá custo unitário para tal.

13. Das Disposições Finais;

A Súmula Oficial deverá ser preenchida de forma correta, sem rasuras e sem omitir nenhuma informação.



*Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro
Fundada em 06/09/1982 – CNPJ 27.297.746/0001-65*

A regra a ser utilizada neste Campeonato será a oficial do Dadinho.

14. Dos Casos Omissos;

Qualquer caso omissos ou duvidoso existente neste Regulamento deverá ser encaminhado a Vice-Presidência da FEFUMERJ e sua Diretoria Técnica para avaliação.