



Anexo XXIII

Federação Portuguesa de Padel

Regulamento de Provas Jovem

2018

Em Vigor a partir de 15 fevereiro de 2018





Índice:

1. Âmbito de aplicação	3
2. Calendário	3
3. Inscrições	4
4. Diretor de Prova	4
5. Regulamento	5
6. Cartaz	6
7. Desenvolvimento da prova	7
8. Classe das provas	8
8.2. Provas Jovem de Clube	8
8.3. Provas do Circuito Jovem + Campeonatos Regionais	9
8.4. Campeonato Nacional Jovem	10
9. Masters	11
10. Ranking Nacional Jovem	11
11. Disposições Adicionais	12
12. Disposição Final	12
ANEXO I - Normas Cartão Branco	13



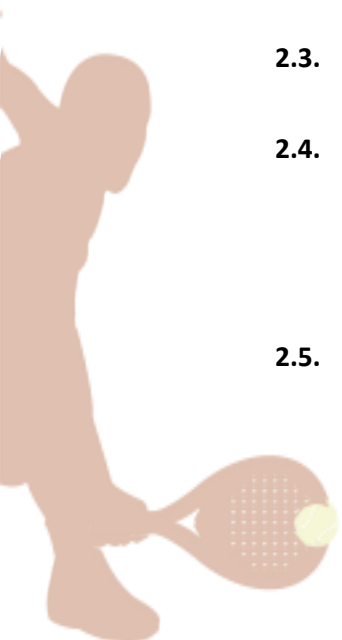


1. Âmbito de aplicação

- 1.1. Este regulamento será aplicado a todas as provas jovem disputadas em território nacional, nomeadamente as provas jovem de clubes, provas do circuito Jovem FPP e o Campeonato Nacional Jovem
- 1.2. Designa-se por prova jovem, todas aquelas que são disputadas nos seguintes escalões etários: Sub12M, Sub12F, Sub14M, Sub14F, Sub16M, Sub16F, Sub18M e Sub18F.
- 1.3. Só poderão disputar estas provas jogadores com licença FPP válida e que se enquadrem nos escalões etários.
- 1.4. Qualquer prova jovem, que seja homologada pela FPP e que cumpra todos os requisitos deste regulamento, atribui pontos ao jogador para o Ranking Nacional Jovem conforme Tabela: *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).

2. Calendário

- 2.1. Poderão organizar provas jovem todos os clubes com licença da FPP válida.
- 2.2. Para a realização / homologação destas provas o clube não terá de pagar nenhuma taxa à FPP.
- 2.3. A FPP é responsável pela elaboração e divulgação do calendário de Provas Jovem.
- 2.4. Para organizar uma prova jovem, o clube deverá enviar um email para padeljovem@fppadel.pt, indicando a data e escalões que pretendem organizar na prova.
- 2.5. Só pode ser organizado uma prova Jovem por fim de semana, na mesma região.





- 2.6. A inscrição no calendário de provas Jovem tem de ser feita até 30 dias antes da data de início da mesma.
- 2.7. Depois de publicado o calendário, o clube poderá alterar a data da prova desde que essa alteração seja comunicada à FPP, 3 semanas antes do início da prova.
- 2.8. A organização das provas jovem é da inteira responsabilidade dos clubes.

3. Inscrições

- 3.1. As inscrições são feitas diretamente aos clubes ou organizadores
- 3.2. Os valores das inscrições nas provas revertem na sua totalidade para os clubes ou organizadores.
- 3.3. A cobrança das inscrições é da responsabilidade da organização.

4. Diretor de Prova

- 4.1. A designação de um Diretor de Prova é obrigatória para todas as provas jovem.
- 4.2. O diretor de prova será designado pelo Clube e terá de ser portador de licença FPP de dirigente válida.
- 4.3. O Diretor de Prova é responsável pela organização e bom funcionamento da mesma perante a organização e esta perante a FPP.
- 4.4. O diretor de prova deve enviar para a FPP até 25 dias antes do início da prova o regulamento da prova bem como um cartaz de divulgação da mesma para homologação e aprovação.



- 4.5. O diretor de prova deve enviar e/ou publicar para todos os participantes, os horários e quadros da mesma, setenta e duas horas antes do início da prova, sendo que estes devem antes passar pela aprovação da direção Técnica da FPP.
- 4.6. É da responsabilidade do diretor de prova a atribuição do cartão Branco/Fairplay. (Anexo 1 deste regulamento)
- 4.7. O diretor de prova deve, no prazo máximo de 48 horas desde a conclusão da prova, carregar na plataforma da FPP todos os resultados da mesma a fim de serem contabilizados para o Ranking Nacional Jovem.

5. Regulamento

- 5.1. Cada prova deverá ter o seu regulamento próprio, elaborado de acordo com o presente regulamento e demais regulamentações aplicáveis. Nele deverão constar obrigatoriamente as seguintes informações:
 - 5.1.1. Nome ou denominação da prova;
 - 5.1.2. Local da sua realização (com eventual indicação de morada).
 - 5.1.3. Entidade organizadora da prova, com os respetivos contactos: morada, fax, telefone e e-mail;
 - 5.1.4. Dias em que se realizará a prova;
 - 5.1.5. Prazo de inscrições e de pagamento;
 - 5.1.6. Escalões em que se abrem inscrições na prova;
 - 5.1.7. Nome e contacto do diretor de prova;
 - 5.1.8. A taxa de inscrição por jogador;



- 5.1.9. Janela de horários programados dos jogos (início e fim);
 - 5.1.10. Número de campos disponibilizados para os jogos;
 - 5.1.11. Data, hora e local do sorteio público dos quadros;
 - 5.1.12. Prémios a atribuir, vencedores e finalistas (ou outros) caso haja;
 - 5.1.13. Informação sobre oferta de alojamento e/ou alimentação, e transporte, caso exista.
- 5.2. O regulamento deve sempre ter uma versão num formato digital (jpg, pdf ou similar) para ser enviado via e-mail, a fim de facilitar a comunicação.
 - 5.3. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para uma melhor divulgação da mesma.

6. Cartaz Oficial

- 6.1. Cada prova deverá ter um cartaz oficial no qual devem constar obrigatoriamente as seguintes informações:
 - 6.1.1. Nome ou denominação da prova;
 - 6.1.2. Cidade onde se realiza a prova;
 - 6.1.3. Clube onde se realiza a prova;
 - 6.1.4. Entidade organizadora da prova, com respetivo logotipo, se houver;
 - 6.1.5. Logo “Ranking Jovem” com a respetiva cor da prova. (vermelho – Campeonato Nacional; laranja – provas de circuito Jovem; verde – provas de clube);





- 6.1.6. Se a prova for integrante do Circuito Jovem, deverá conter obrigatoriamente e sem qualquer exceção o logo “Circuito Jovem FPP”. Este logótipo deve aparecer no topo superior esquerdo do poster com 6 cm de largura de tamanho mínimo (para um cartaz de 21 cm de largura, quando maior ou menor, fazer à proporção da medida). Deve haver um espaço de 2 cm para cada lado, livre de texto e imagem de forma a destacar o logotipo.
- 6.1.7. Deverá ainda conter os logos: “Clube Filiado” e “Prova Jovem Homologada” nas dimensões que o clube entender.
- 6.1.8. Data em que será realizada a prova;
- 6.1.9. Prazo de inscrição e pagamento;
- 6.1.10. Nome e Contacto do Diretor de prova;
- 6.1.11. Escalões em que se abrem inscrições na prova;
- 6.1.12. A taxa de inscrição por jogador;
- 6.1.13. Obrigatoriedade de Licença FPP assinalada “OBRIGATÓRIA LICENÇA FPP”, no caso de a prova ser integrante no Circuito Jovem ou campeonato nacional/regional referir “OBRIGATÓRIA LICENÇA DE JOGADOR FPP”;
- 6.1.14. Data, hora e local do sorteio público dos quadros;
- 6.1.15. Prémios a atribuir, vencedores e finalistas (ou outros) caso haja;
- 6.2. O cartaz deve sempre ter uma versão num formato digital (jpg, pdf ou similar) para ser enviado via e-mail, a fim de facilitar a comunicação.
- 6.3. Deve ser enviado à FPP, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para uma melhor divulgação da mesma.



7. Desenvolvimento da prova

- 7.1. As provas Jovem poderão ser disputadas em apenas um dia.
- 7.2. Os horários dos jogos deverão ser marcados (preferencialmente) entre as 9:00 e as 20:00. Caso não seja possível concluir a prova em tempo útil deverá ser agendada nova data para a conclusão da mesma, não devendo exceder 2 semanas após a data inicial.
- 7.3. Devem ser disponibilizados pelo menos 2 campos para a prova.
- 7.4. Os encontros devem ser disputados conforme Tabela: *Modalidade Mínima a ser jogada por Categorias* que consta no Anexo XVI do Regulamento Geral da FPP *Quadros de provas e Sistemas de Jogo*.
- 7.5. O mínimo de pares em cada escalão é de 3.
- 7.6. Os jogadores só podem participar em provas até dois escalões superiores ao seu (em idade), não podendo participar em escalões jovens diferentes simultaneamente. (4.4.3. A. do RG2018).
- 7.7. Os pontos obtidos nas provas Jovem contam para o Ranking Nacional Jovem.

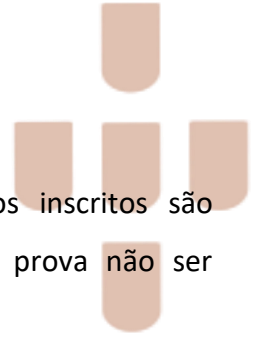
8. Classe das provas

- 8.1. Em provas com escalões jovens não é atribuído prize-money podendo, caso os clubes organizadores o entendam ser atribuídos prémios de participação.

8.2. Prova Jovem de Clube

- 8.2.1. É obrigatória a nomeação de um diretor de prova com licença FPP válida, conforme as disposições no ponto 4 do presente regulamento.
- 8.2.2. Podem participar jogadores com licença da FPP válida de praticante ou jogador.





- 8.2.3. A organização tem a obrigação de verificar se todos os inscritos são efetivamente filiados com licença válida, sob pena de a prova não ser homologada.
- 8.2.4. As inscrições são feitas diretamente aos clubes ou organizadores.
- 8.2.5. A organização define o valor das inscrições a cobrar a cada jogador.
- 8.2.6. Os resultados da prova contam para o Ranking Nacional Jovem, conforme tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 8.2.7. Esta classe de provas, apesar de contar para o ranking, não faz parte do circuito jovem.

8.3. Provas do Circuito Jovem + Campeonatos Regionais

- 8.3.1. É obrigatória a nomeação de um diretor de prova com licença FPP válida, conforme as disposições no ponto 4 do presente regulamento.
- 8.3.2. Só podem participar jogadores com licença de jogador FPP válida.
- 8.3.3. A organização tem a obrigação de verificar se todos os inscritos são efetivamente filiados com licença válida, sob pena de a prova não ser homologada.
- 8.3.4. As inscrições são feitas diretamente aos clubes ou organizadores.
- 8.3.5. O preço das inscrições na prova é de 10,00 € por jogador.
- 8.3.6. Os resultados da prova contam para o Ranking Nacional Jovem, conforme tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).



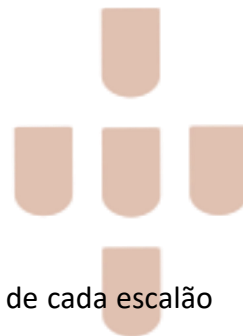


- 8.3.7. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 8.3.8. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água por dia de prova.
- 8.3.9. Esta classe de provas integra o Circuito Jovem.
- 8.3.10. As provas do Circuito Jovem serão divulgadas no site oficial da FPP, nas suas redes sociais, e através do envio de email a todos os federados.

8.4. Campeonato Nacional Jovem

- 8.4.1. É obrigatória a nomeação de um Juiz Árbitro e um Diretor de Prova com licenças da FPP válidas conforme as disposições no ponto 4 do presente regulamento.
- 8.4.2. Só podem participar jogadores com licença de jogador FPP válida .
- 8.4.3. As inscrições são feitas através do sistema online da FPP.
- 8.4.4. Os resultados da prova contam para o Ranking Nacional Jovem, conforme tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 8.4.5. O preço das inscrições na prova é de 10,00 € por jogador.
- 8.4.6. É obrigatória a atribuição de prémios aos vencedores e finalistas.
- 8.4.7. Todos os jogadores têm direito a uma garrafa de água por dia de prova.





9. Masters

- 9.1. O Masters é disputado entre os 8 jogadores com melhor ranking de cada escalão jovem, sendo as inscrições realizadas através de convite da FPP.
- 9.2. No caso de existir alguma indisponibilidade entre os 8 primeiros, serão repescados os jogadores imediatamente abaixo no ranking, até serem preenchidas todas as vagas.
- 9.3. Este torneio é de classe semelhante ao Campeonato Nacional Jovem, sendo a pontuação atribuída de acordo com a tabela *Sistema de Pontos - Provas Jovem* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 9.4. Os pontos conquistados no Masters contarão apenas para o ranking final do ano sendo retirados no início da nova época.

10. Ranking Nacional Jovem

- 10.1. O Ranking Nacional Jovem será estabelecido pela soma dos pontos obtidos em todas as provas Jovem de Clubes + Provas do Circuito Jovem + Campeonato Regional (se houver) + Campeonato Nacional Jovem.
- 10.2. Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida, tendo por base os resultados de cada jogador nas provas Jovem.
- 10.3. O ranking é atualizado na semana a seguir ao final de cada prova realizada.
- 10.4. O Ranking é definido de acordo com o ponto 7. do Regulamento Geral da FPP.
- 10.5. O Ranking Nacional Jovem é uma tabela única à semelhança do ranking sénior, separado apenas por géneros. (*Anexo XV - Sistema de Pontos - Provas Jovem*)





- 10.6. A classificação será publicada no site oficial da FPP. Quaisquer dúvidas sobre a Classificação Oficial podem ser feitas por e-mail para a FPP (padeljovem@fppadel.pt).

11. Disposições Adicionais

- 11.1. Todas as referências de dias, contidas no presente regulamento, sem especificar se são dias de calendário ou dias úteis, deverá ser interpretada como referindo-se a dias de calendário, não sendo excluído do cálculo qualquer dia não útil.

12. Disposição Final

- 12.1. Em todas as questões não reguladas expressamente no presente regulamento aplica-se o regulamento geral de provas da FPP, em tudo aquilo que não entre em conflito com estas normas.
- 12.2. Este Regulamento de Provas Jovem entra em vigor no dia 15 de fevereiro de 2018, podendo vir a ser alterado em reunião de Direcção e/ou ratificado em AG. A versão em vigor estará sempre atualizada no site da FPP com respetiva indicação na primeira página do mesmo.



Anexo I:

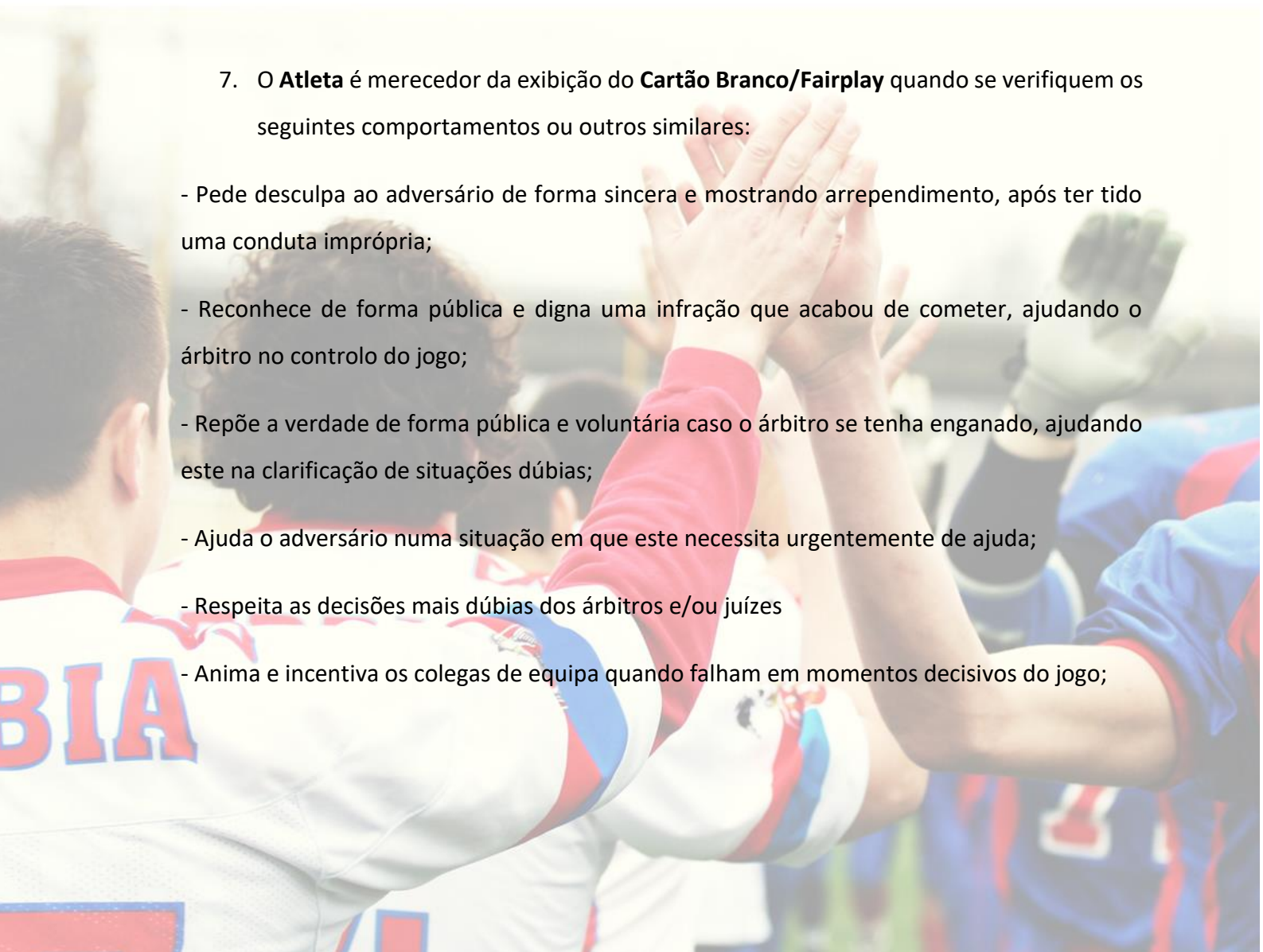
NORMAS DO CARTÃO BRANCO/FAIRPLAY

Padel

1. A conduta de acordo com o espírito do Fairplay é essencial para a promoção do sucesso e desenvolvimento do desporto, neste caso, Padel. O objetivo das atividades em favor do Fairplay é favorecer o espírito desportivo. Assim como o comportamento cavalheiresco dos jogadores, agentes desportivos e espectadores para incremento do prazer de todos eles no jogo. A definição do Fairplay abrange todas as pessoas ligadas ao desporto de forma a:
 - Mostrar conhecimento pelas leis do jogo;
 - Motivar a crença de que o jogo pode ser jogado com prazer e de uma forma positiva;
 - Motivar o comportamento correcto dentro e fora do campo em relação ao adversário (tanto pelos jogadores como por outros agentes desportivos, incluído o público) seja qual for o resultado.
2. No esforço de promover o Fairplay, a *Federação Portuguesa de Padel* constituiu-se como promotora, em colaboração com os parceiros: CAJAP – Confederação das Associações de Juizes e Árbitros de Portugal; PNED – Plano Nacional de Ética no Desporto do IPDJ – Instituto Português do Desporto e Juventude; e Coca-Cola; instituindo o **Cartão Branco/Fairplay** e os **prémios Fairplay**,
3. As entidades acima referidas acreditam nos valores do Fairplay, e por forma a reconhecer, destacar e recompensar as atitudes e comportamentos de Fairplay criaram o **Cartão Branco/Fairplay**. Todos ambicionamos que o Padel seja cada vez mais um desporto de valores, no qual a formação dos seus atletas supere a mera competição.



4. No decorrer da época desportiva 201/1, o cartão Branco/Fairplay bem como a atribuição dos prémios Fairplay serão aplicados em todos os jogos (*colocar os escalões e fases finais em causa*).
5. Cabe exclusivamente ao árbitro/juiz a exibição do **Cartão Branco/Fairplay**, seguindo os comportamentos descritos nos pontos 7, 8, 9 e 10, o seu bom senso, sempre que durante o jogo observe uma ação ou comportamento merecedor da mesma.
6. A exibição do **Cartão Branco/Fairplay** a um acto merecedor será feita logo após o jogo ter sido interrompido, por qualquer motivo dentro das leis do jogo. A exibição aos espectadores, quando merecida, é feita no final do jogo.
7. O **Atleta** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:
 - Pede desculpa ao adversário de forma sincera e mostrando arrependimento, após ter tido uma conduta imprópria;
 - Reconhece de forma pública e digna uma infração que acabou de cometer, ajudando o árbitro no controlo do jogo;
 - Repõe a verdade de forma pública e voluntária caso o árbitro se tenha enganado, ajudando este na clarificação de situações dúbias;
 - Ajuda o adversário numa situação em que este necessita urgentemente de ajuda;
 - Respeita as decisões mais dúbias dos árbitros e/ou juizes
 - Anima e incentiva os colegas de equipa quando falham em momentos decisivos do jogo;

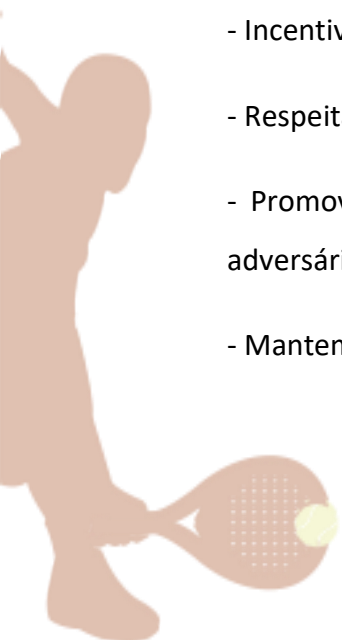




- Trata de forma respeitadora e afável os vários agentes, mesmo quando provocado, zelando pelo bem-estar de todos;
- Reconhece o valor do adversário e felicita-o na sequência de uma jogada de relevo, elevando o espírito do jogo;
- Mantém a humildade e a simplicidade na vitória
- Verifica que existe um problema com o material desportivo do adversário e disponibiliza o seu (ou do seu clube)
- Toma a iniciativa de se defrontar em igualdade mesmo quando os regulamentos e código de conduta o beneficiam
- Demonstra um conjunto de valores importantes para a vida, dentro e fora de campo
- Promove um clima saudável com os adversários, antes e após o jogo
- Integra e dá bom exemplo (conduta) aos mais novos
- Outros

8. O **treinador** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que aqueles necessitam;
- Respeita os seus colegas de profissão, os dirigentes, espectadores e outros agentes;
- Promove o equilíbrio de jogo caso verifique que existe um número inferior na equipa adversária por razões de força maior;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;





- Outros

9. O **dirigente** é merecedor da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Respeita, em todos os momentos, e de modo igual, os seus atletas e adversários;
- Incentiva os seus atletas a ajudar os adversários sempre que necessitam;
- Respeita os seus colegas dirigentes e outros agentes;
- Mantem a humildade e a simplicidade na vitória;
- Outros

10. Os **espectadores** são merecedores da exibição do **Cartão Branco/Fairplay** quando se verificarem os seguintes comportamentos ou outros similares:

- Manifestam um sã relacionamento pessoal e desportivo entre si e com os demais agentes desportivos
- Apoia de forma positiva e com fairplay ambas as equipas;
- Outros

11. Serão atribuídos, no final do campeonato, os seguintes prémios:

- a) O **Prémio Fairplay** para a equipa que tenha recebido mais cartões;
- b) Caso exista empate, o critério de desempate será o número de cartões amostrados ao grupo de espectadores das equipas em causa.
- c) Caso persista o empate após o critério da alínea a anterior, será o conselho de arbitragem que decidirá o vencedor.