



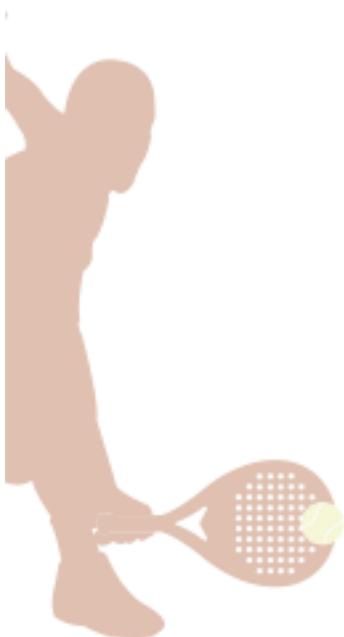
Anexo XXIV

Federação Portuguesa de Padel

Regulamento de Provas de Veteranos

2019

Em Vigor a partir de 4 de fevereiro de 2019





Índice

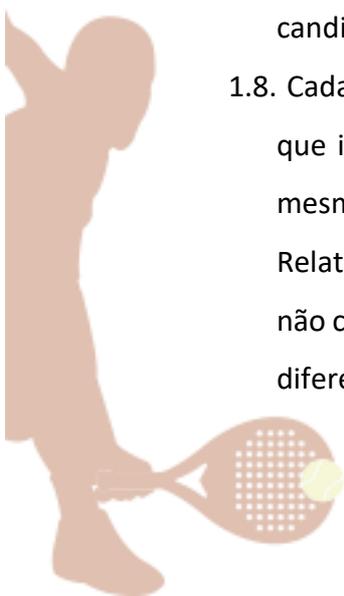
1 – Âmbito de aplicação	3
2 – Candidaturas	6
3 – O Organizador	7
4 – Local e Instalações	8
5 – Modalidades de Organização	9
5.1 – Obrigações do clube	9
5.2 – Obrigações da FPP	10
5.3 – Receitas	10
6 – Condições Mínimas de Organização	11
7 – Cartaz	12
8 – Regulamento	15
9 – Procedimentos	16
10 – Campeonato Nacional e Masters	18
10.3 – Campeonato Nacional de Veteranos	18
10.4 – Masters	19
11 – Ranking Nacional de Veteranos	20
12 - Disposições adicionais	20
13 - Disposições Finais	21





1 Âmbito de aplicação

- 1.1. Este regulamento será aplicado a todas as provas de veteranos disputadas em território nacional.
- 1.2. Designa-se por provas de Veteranos, todas aquelas em que são disputados os seguintes escalões de veteranos: Vet+35M, Vet+35F, Vet+45M, Vet+45F, Vet+55M, Vet+55F.
- 1.3. Só poderão disputar estas provas jogadores com licença FPP válida e que se enquadrem nos escalões etários.
- 1.4. Qualquer prova de Veteranos, que seja homologada pela FPP e que cumpra todos os requisitos deste regulamento, atribui pontos ao jogador para o Ranking Nacional Veterano, conforme Tabela: *Sistema de Pontos – Provas de Veteranos* que consta no Anexo XV do Regulamento Geral da FPP (*Pontos Ranking Prize Money*).
- 1.5. Para se candidatar à organização de uma prova o clube deverá enviar o formulário de candidatura de organização de prova (fazer download em www.fppadel.pt) devidamente preenchido e assinado, para padelveterano@fppadel.pt. A licença do clube tem de estar válida.
- 1.6. Para se candidatar à organização de uma prova o Clube terá que ter a sua quota de filiado em dia e não poderá ter qualquer dívida à FPP. Posteriormente já depois de aceite a candidatura, não poderá ter qualquer dívida à FPP a 15 dias da prova – esta será retirada do calendário se o clube tiver alguma dívida e este perderá a sua taxa de reserva bem como acumulará as penalidades resultantes da não realização da prova.
- 1.7. Para se candidatar à organização de uma prova o dirigente do clube que assina a candidatura tem que ter a sua licença de dirigente válida.
- 1.8. Cada clube poderá organizar mais do que uma prova por ano, num máximo de três que integre o calendário Oficial da FPP - Circuito de Veteranos, podendo optar se a mesma será de classe 1.250, 2.500, 5.000 (desde que haja datas disponíveis). Relativamente às provas 500 os clubes poderão organizar as que quiserem, mas estas não constarão do calendário oficial embora contem pontos para o Ranking Nacional. As diferenças entre as provas são:



- 1.8.1. Torneios 500 – Provas Sociais de Clube – podem participar os jogadores com licença válida de Praticante ou Jogador, mas não é necessária a nomeação de um Juiz Árbitro. Contudo será necessário um Director de Prova com a licença de dirigente válida. Este será o responsável por enviar a lista de inscrições para a FPP, juntamente com os resultados, no máximo até 3 dias depois do término da prova. Se não o fizer os pontos dos jogadores não serão incluídos no ranking nacional. As provas 500 não são publicitadas no Site da FPP. A FPP declina qualquer responsabilidade na organização destas provas e a mesma é única e exclusivamente do Clube ou entidade organizadora.
- 1.8.2. Provas 1.250 – Provas normais de clube para filiados - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Jogador.
- 1.8.3. Provas 2.500 – provas normais de clube para filiados - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Jogador.
- 1.8.4. Provas 5.000 – provas com Prize-Money mínimo de 1000€ (500€ para masculinos e 500€ para femininos), podendo ou não ser distribuído pelos vários escalões, ou Campeonatos Regionais - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados. Podem participar os jogadores com licença válida de Jogador.
- 1.8.5. Provas 10.000 – Provas com um Prize-Money mínimo de 2000€ (1000€ para masculinos e 1000€ para femininos), podendo ou não ser distribuído pelos vários escalões, - Publicadas no Site Oficial da FPP e no *Facebook*, e enviado email a todos os filiados.
- 1.8.6. Provas 15.000 - Campeonato Nacional e Master.

1.9. O envio da ficha de candidatura poderá ser feito a partir do dia 4 de fevereiro e é do interesse dos clubes fazê-lo o mais cedo possível uma vez que com o avançar dos dias os clubes poderão não dispor de um *slot* garantido no calendário nacional.

- 1.10. Se ao candidatar-se, o clube optar por agregar clubes vizinhos, deve nomeá-los na ficha de candidatura e mencionar quantos campos disponibilizarão para a sua prova.
- 1.11. O esboço de regulamento de prova deverá acompanhar a ficha de candidatura.
- 1.12. Não serão aceites candidaturas de organização de provas enviadas por clubes que não tenham as quotas em dia no momento do envio. As candidaturas só serão levadas em conta a partir do momento que os clubes tenham as suas quotas regularizadas.
- 1.13. As fichas de candidatura recebidas serão avaliadas de acordo com o ponto 2 e subalíneas do presente regulamento, sem prejuízo de analisar o factor conveniência, nomeadamente, clubes indoor serão direccionados para datas em meses de Inverno e Outono e clubes *outdoor* serão direccionados para datas de Primavera e Verão.
- 1.14. As provas com escalões jovens e veteranos tem prioridade de organização no fim de semana escolhido (para candidaturas até às 9h de dia 11 de fevereiro).
- 1.15. As provas são organizadas pelos clubes e exclusivamente da responsabilidade dos clubes, sendo a intervenção da FPP apenas verificar se são cumpridos os regulamentos instituídos pela FPP para o jogo do padel.
- 1.16. A gestão de inscrições de todas as provas que contem para o ranking nacional veterano (excepto provas de classe 500) será feita em exclusivo pelo sistema de inscrições da FPP www.fppadel.pt que posteriormente e depois de terminado o prazo de inscrições, farão o envio das mesmas para o clube e JÁ.
- 1.16.1. Ao valor total de inscrições deve ser deduzido inicialmente o valor das transacções cobradas pelo sistema de pagamentos (70 cêntimos + IVA = 86 cêntimos por transacção)
- 1.16.2. Do montante total menos este valor de transacção a federação cobra uma taxa de 15% e os remanescentes 85% vão para o clube.
- 1.16.3. Imaginando que o total de inscrições era 1500 euros e que teria havido 70 taxas de transacção (86c x 70=€60,20) o total de inscrições menos a taxa de transacção seria de €1.439,80. Desse valor 15% (€215,97) iriam para a FPP e €1.223,83 iriam para o clube. A Factura do clube à FPP seria



de €994,98+€228,85IVA ou de €1.223,83 para os clubes que não cobram IVA na facturação.

1.16.4. No fim do torneio a FPP envia ao clube um resumo das contas da prova. Se o clube estiver de acordo com as mesmas deve então enviar a respetiva fatura para a FPP com um NIB para que a FPP possa efectuar a transferência.

1.17. O sistema de inscrições da FPP só permite a inscrição de jogadores ou praticantes filiados e com as quotas atualizadas no momento da inscrição. A filiação é permitida a todos os jogadores portugueses, jogadores estrangeiros residentes em Portugal, ou jogadores estrangeiros com licença de uma federação filiada na FIP. Os jogadores estrangeiros não poderão jogar o Campeonato Nacional de Veteranos de Padel, podendo, no entanto, jogar qualquer outra prova do Calendário Nacional.

2. Candidaturas

2.1. O Clube deve consultar a última publicação do calendário provisório antes de enviar a sua ficha de candidatura, a fim de aferir se a data pretendida ainda está disponível.

2.2. Depois de preenchida e assinada a ficha de candidatura à organização de uma prova com as respetivas datas propostas à realização da mesma, bem como o nome dos clubes que agrega à sua prova se for caso disso, o clube deve enviá-la juntamente com o comprovativo de transferência da taxa de reserva de data e o regulamento de prova temporário.

2.3. Apenas após o calendário do circuito Veteranos publicado, (18/02) se terá em conta as segundas e terceiras provas do mesmo clube, de forma a permitir que todos os clubes tenham pelo menos uma prova.

2.4. A reserva só será considerada válida depois de recebido o pagamento da taxa de reserva de data.

2.4.1. Provas 1250 e 2500 – 50€ de taxa de reserva de data

2.4.2. Provas 5000 e 10000 – 100€ de taxa de reserva de data

2.5. As empresas ou clubes sem campo poderão negociar com os clubes as datas dos mesmos se não conseguirem ter uma data num determinado ano, ou reservar uma das datas em aberto no calendário, se houver.

2.6. Será publicado um primeiro calendário temporário do Circuito Veterano no dia 11 de fevereiro e atualizações diárias ao mesmo até ao dia 18 de fevereiro. As atualizações serão publicadas a cada mudança.

2.7. Um clube ou empresa não podem descer a classe de uma prova depois de esta estar confirmada no calendário, e são responsáveis perante os jogadores pelo pagamento do Prize-Money em caso de provas classe 5.000 ou 10.000. Por descer entende-se passar de uma prova 5.000 para 2.500, ou de uma 10.000 para 5.000 ou 2.500.

2.8. Se o clube não cumprir com o pagamento a algum jogador por razões não justificadas poderá ficar suspenso da participação em provas de clubes e inibido de organizar provas da FPP durante um ano ou mais, conforme a gravidade do incumprimento.

2.8.1. Se o clube baixar a classe de uma prova até 2 semanas antes do início da mesma incorrerá numa multa de 500€ se baixar de classe 5.000 para classe 2.500 e de 1.000€ se baixar de classe 10.000 para 5.000, ou 2.000€ se baixar de Classe 10.000 para Classe 2.500

2.8.2. A partir de 2 semanas antes da realização da prova não é possível baixar sob qualquer circunstância a classe de uma prova – a quebra desta cláusula implica uma multa imediata de 2.000€ à FPP e uma sanção de suspensão da participação em provas de clubes e inibição de organizar provas da FPP durante um ano ou mais, conforme a gravidade do incumprimento

3. O Organizador

3.1. Os clubes organizadores devem conhecer e respeitar todos os regulamentos da FPP em vigor.

3.2. O clube organizador deverá ter em conta que para a inclusão de uma prova no calendário oficial esta deverá estar aberta apenas a jogadores filiados, e terá de cumprir com o estipulado no regulamento geral da FPP.



4. Local e Instalações

4.1. Para organizar opens os mínimos de campos agregados, entre os do clube e de outros clubes, a menos de 30km, são:

- 4.1.1. Opens 10.000 – 2 ou mais campos no clube principal com/sem + mais campos extra
- 4.1.2. Opens 5.000 e 2.500 – 5 ou mais campos agregados
- 4.1.3. Opens 1.250 – não há mínimo desde que se siga a tabela em 6.3
- 4.1.4. Torneios 500 – não há mínimo e é o clube que define os limites sem ser necessário cumprir com a tabela em 6.3
- 4.1.5. Ver exceções no RG ponto 4.8.3 alínea 3

4.2. É necessário que os campos cumpram com todas as medidas de segurança constantes do regulamento de homologação de campos da FPP, e estejam homologados com o nível 2 pelo menos, antes da realização da prova (depois da entrada em vigor do regulamento de homologação de campos).

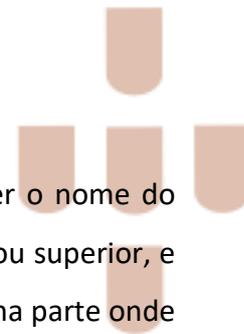
4.3. É necessário que o clube disponha de instalações sanitárias adequadas, balneários com chuveiro, bar e zona de lounge devidamente protegida em caso de mau tempo.

4.4. É necessário haver um espaço adequado para instalar um quadro de resultados, e toda a informação referente à competição.

4.5. Se um clube estiver em obras ou houver um qualquer motivo que impeça a realização da prova no local originalmente previsto, este pode:

- 4.5.1. Cancelar a prova abdicando do depósito de reserva de data, até 15 dias antes do início previsto da prova. Se o fizer depois de 15 dias antes do dia previsto para o início da prova, no ano seguinte ficará impedido de organizar uma prova ou pagará uma multa de €250 até ao final do ano competitivo. Se não o fizer, ficará definitivamente impedido de organizar uma prova no ano seguinte à infracção.
- 4.5.2. Solicitar à FPP a mudança de local da realização da prova até 15 dias antes do dia previsto da prova para outro clube filiado dentro da mesma região, apresentando uma declaração do outro clube aceitando a





realização da prova no seu espaço. A prova terá que ter o nome do Clube originalmente organizador e ser da mesma classe ou superior, e não poderá mencionar o nome do outro clube a não ser na parte onde menciona o local onde se realiza a prova. A responsabilidade da organização continua a ser do clube onde estava prevista originalmente a realização da prova.

4.6. Se um clube optar por organizar uma prova e entender que não tem campos suficientes para a organizar com a dimensão pretendida, pode solicitar à FPP a organização em mais que um clube filiado de forma a que possa realizar jogos noutro(s) Clube(s):

- 4.6.1. Os clubes não poderão estar a mais de 30 km um do outro
- 4.6.2. Terá que estar presente um Juiz Árbitro no clube organizador da prova + um árbitro em cada um dos restantes clubes onde se estejam a realizar jogos.
- 4.6.3. O regulamento da prova e respectivo *poster* terão que mencionar que a prova se realiza em mais que um clube, e a distribuição dos escalões e jogos por clube.
- 4.6.4. A prova terá que ter o nome do clube organizador e não poderá mencionar os outros clubes como organizadores da prova.

5. Modalidades de Organização

5.1. Obrigações do Clube

- 5.1.1. Oferecer um Welcome Pack alusivo ao evento nas provas 5.000 se cobrar acima do valor tabelado em Veteranos +35. A não entrega do Welcome Pack implica uma multa a pagar à FPP de €3,75+IVA por jogador participante na prova.
- 5.1.2. Oferecer água aos jogadores em prova.
- 5.1.3. Oferecer os troféus da prova.
- 5.1.4. Pagar os custos do Juiz Árbitro da prova. O não cumprimento implica a inibição de organização de provas homologadas pelo período de 1 ano.



- 5.1.5. Elaborar o cartaz da prova (pode delegar na FPP este serviço por uma taxa de €50) e faz o regulamento da prova.
- 5.1.6. Montar as telas de rede que a FPP lhe fornece.
- 5.1.7. Montar as faixas de publicidade dos patrocinadores da FPP (Principais – se houver).
- 5.1.8. A prova só pode ser disputada com bolas Head *Pro S*.
- 5.1.9. O não cumprimento de qualquer das regras acima, e dependendo da sua gravidade, implicará sanções que poderão ir de entre os €250 e os €1.000 de multa dependendo da gravidade, ao não contabilização da prova para efeitos de ranking nacional, bem como a inibição de organização de provas FPP durante um ano.

5.2. Obrigações da FPP

- 5.2.1. Gere o sistema de inscrições no *site* da FPP e envia o pagamento ao clube mediante recepção da factura correspondente.
- 5.2.2. Oferece as bolas oficiais do torneio (a FPP oferece 1 caixa de bolas HEAD PRO S ao clube para a prova, em provas até 76 pares, e 1,5 caixas de bolas em provas com 77 ou mais pares).

5.3. Receitas

- 5.3.1. 85% da receita das inscrições menos o custo de processamento, vai para o clube.
- 5.3.2. 15% da receita das inscrições menos o custo de processamento, vai para a FPP.



6. Condições mínimas de organização

6.1. Para a organização de uma prova da FPP terão de ser cumpridos os seguintes requisitos mínimos:

- 6.1.1. Cumprir o Regulamento Geral (RG) da FPP na sua totalidade e prestar especial atenção ao RG no ponto 4. Provas.
- 6.1.2. Fornecimento de troféus para todos os finalistas de todos os escalões;
- 6.1.3. Fornecimento de bolas do Torneio (Estas serão fornecidas pela FPP gratuitamente conforme nº de duplas inscritas)
- 6.1.4. Nomeação de Juiz Árbitro e Director de Prova (contactos respectivos, que deverão constar no poster) - verificar excepção das provas 500 no que diz respeito ao Árbitro.

6.2. As provas de clubes ficam limitadas a um número máximo de inscrições consoante o número de campos agregados que os clubes conseguem disponibilizar para as provas. É do interesse dos clubes com menos de 5 campos diligenciarem junto dos clubes nas redondezas para agregarem no mínimo 5 campos ou poderem receber pelo menos 106 inscrições, e poderem fazer provas de Classe 2.500 ou Classe superior. De outra forma só poderão organizar provas 1.250 e 500. Ver excepções no RG no ponto 4.8.3 alínea 3.

6.3. O número mínimo de duplas para a prova abrir é 4 pares.

6.4. Os limites de número de pares e escalões a abrir, consoante a duração da prova e o número de campos são:





Limite de Pares por Prova (Mínimo de Pares por categoria = 4)													
	2 Dias de Fim de Semana		2 Dias FS + 1 dia Útil (19às24h)		2 Dias FS + 2 dias úteis (19às24h)		3 Dias Fim de Semana		3 Dias FS + 1 dia Útil(19às24h)		3 Dias FS + 2 dias úteis (19às24h)		
		Max Categorias		Max Categorias		Max Categorias		Max Categorias		Max Categorias		Max Categorias	
1 Campos	23	2	28	2	33	2	46	3	50	4	55	4	
2 Campos	38	3	46	3	54	4	75	5	83	6	91	7	
3 Campos	53	4	64	5	75	5	105	7	116	8	127	9	
4 Campos	74	5	90	6	105	8	147	10	162	12	178	13	
5 Campos	83	6	100	7	118	8	164	12	181	13	199	14	
6 Campos	98	7	118	8	139	10	194	14	214	15	235	17	
7 Campos	113	8	136	10	160	11	223	16	247	18	270	19	
8 Campos	128	9	154	11	181	13	253	18	280	20	306	22	
9 Campos	143	10	173	12	202	14	282	20	312	22	342	24	
10 Campos	158	11	191	14	224	16	312	22	345	25	378	27	
11 Campos	173	12	209	15	245	17	342	24	378	27	414	30	
12 Campos	187	13	227	16	266	19	371	27	411	29	450	32	
13 Campos	202	14	245	17	287	21	401	29	443	32	486	35	
14 Campos	217	16	263	19	309	22	430	31	476	34	522	37	
15 Campos	232	17	281	20	330	24	460	33	509	36	558	40	

*os cálculos estão baseados num horário de jogos das 9h às 22h do último dia da prova, das 9h às 24h em dias de fim de semana ou feriados que não o último dia de prova, e das 19 às 24h em dias úteis que não feriados ou pontes

*os clubes não podem aceitar mais inscrições do que as constantes na tabela, nem menos no caso de atingirem o limite de inscritos.

*Se os horários forem reduzidos em qualquer um dos dias, o número de inscrições aceites deve reduzir na proporção de uma regra 3 simples relativa ao número de horas inicialmente disponíveis conforme a tabela e o número de horas que ficará disponível depois da redução imposta pelo clube

* ex: clube com 2 campos numa prova de 2 dias de fim de semana (sab e dom) - sab 9 às 24= 15h + dom 9h às 22h=13h x 2 campos = 56 horas de jogos (38 pares). Imagine-se que o clube quer reduzir o horário de Domingo a terminar as 19h em vez de as 22h significa uma perda de 5h x2 = 10 horas ou seja passa a só ter 46h de jogo em vez de 56h, como tal se 56h de jogos dá para 38 pares, então 46h de jogos dão para 31,2 pares, ou seja 32 (arredondamento sempre feito para o inteiro superior)

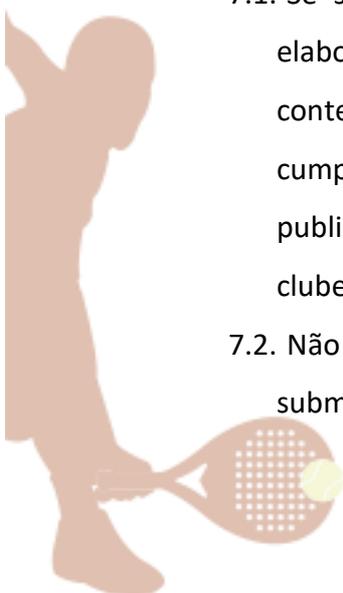
6.5. As modalidades de jogo permitidas são as seguintes:

	Nome:	Joga-se:	Ponto de ouro:	Abreviatura:	Tempo em minutos:
1	Pro Set	Até aos 9 jogos	Sem ponto de ouro	PRO	60
1a	01/set	Até aos 9 jogos	Com ponto de ouro	PROPOR	45
2	Melhor de 3 Sets	3º set em super Tie Break	Sem ponto de ouro	M3S	80
2a	Melhor de 3 Sets	4º set em super Tie Break	Com ponto de ouro	M3SPO	65
3	Melhor de 3 Sets	3º Set Normal	Sem ponto de ouro	M3	100

7. Cartaz

7.1. Se solicitado pelo clube, mediante o pagamento de €50 a FPP pode assumir a elaboração do cartaz de divulgação do torneio, mas todos os elementos referentes ao conteúdo do cartaz devem estar na posse da FPP 15 dias antes do início da prova. Não cumpridos estes 15 dias será da responsabilidade do clube e quaisquer atrasos na sua publicação e consequente menor divulgação será da exclusiva responsabilidade do clube.

7.2. Não sendo elaborado pela FPP, o cartaz deve ser elaborado pelo clube, mas deverá ser submetido pelo menos 25 dias antes do início da prova. Este deve ser aprovado pela



FPP, que terá 48h para o fazer a partir do momento que o recebe. Se aprovado este será posteriormente enviado aos clubes federados com tempo suficiente para que seja afixado 10 dias antes do início da prova, e divulgado no *site* oficial da FPP e *Facebook*.

Deverá incluir:

- 7.2.1. Nome ou denominação da prova;
- 7.2.2. Cidade onde se realiza a prova;
- 7.2.3. Clube onde se realiza a prova;
- 7.2.4. Entidade organizadora da prova, com respetivo logotipo, se houver;
- 7.2.5. Logo “Ranking Veterano” com a respetiva cor da prova (verde – campeonato Nacional /10000; cinza – provas 5000; laranja – provas 2500; azul – 1250); cinza claro – provas 500);
- 7.2.6. Se a prova for integrante do Circuito Veterano, deverá conter obrigatoriamente e sem qualquer exceção o logo “Circuito Veterano FPP”. Este logótipo deve aparecer no topo superior esquerdo do poster com 4.5cm 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 2cm para cada lado, livre de texto e imagem de forma a destacar o logótipo.
- 7.2.7. Deve ainda conter os logos: “Clube filiado”, “Prova Veterana Homologada”, “HEAD” nas dimensões que o clube entender;
- 7.2.8. Data em que será realizada a prova;
- 7.2.9. Prazo de inscrição e pagamento;
- 7.2.10. Nome e contacto do Diretor de prova;
- 7.2.11. Escalões em que se abrem inscrições na prova;
- 7.2.12. A taxa de inscrição por jogador;

7.2.13. Obrigatoriedade de Licença FPP assinalada “OBRIGATÓRIA LICENÇA FPP”, no caso de a prova ser integrante do Circuito Veterano ou Campeonato Nacional / regional referir “LICENÇA DE JOGADOR”;

7.2.14. Data, hora e local do sorteio público dos quadros;

7.3. O cartaz oficial deve sempre ter uma versão num formato digital (jpg, pdf ou similar) para ser enviado via e-mail, a fim de facilitar a comunicação.

7.4. No cartaz da prova não poderá constar nenhum logo de uma marca concorrente dos patrocinadores oficiais da FPP num dado segmento. Ex: Não poderá haver qualquer logo de uma marca de bolas que não seja a Head, mas poderá haver de roupa de padel.

7.5. Para efeitos de não atrasar a abertura de inscrições depois de receber o cartaz final da prova e não havendo tempo ou disponibilidade por parte do clube para o alterar, pode a FPP alterar o cartaz de modo a que ele cumpra todos os requisitos em 7.6.

7.6. Os logos de clubes patrocinadores da FPP não constarão nos cartazes de provas realizadas em outros clubes que não o próprio.

7.7. Os organizadores podem pedir aos jogadores imediatamente após os jogos ou entrega de prémios, um tempo para os meios informativos ou publicitários.

7.8. Durante a prova a FPP reserva-se o direito de utilizar um campo de padel por 1,5h para desenvolver clínicas de promoção da modalidade ou para acomodar algum patrocinador da FPP. A utilização ou não desta benesse será informada ao clube depois do encerramento das inscrições, quando a FPP enviar a lista com as inscrições aprovadas ao árbitro e director de prova – com a informação que será necessário um campo e o dia e hora dessa necessidade.



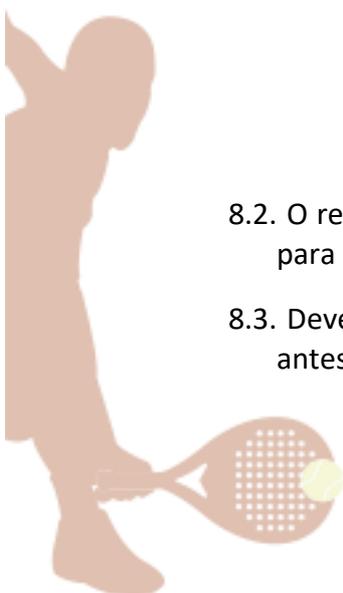
8. Regulamento

8.1. 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:

- 8.1.1. Nome ou denominação da prova.
- 8.1.2. Local da sua realização (com eventual indicação de morada).
- 8.1.3. Entidade Organizadora da prova, com os respectivos contactos: morada, fax, telefone e E-mail;
- 8.1.4. Dias em que se realizará a prova.
- 8.1.5. Prazo de inscrição e de pagamento.
- 8.1.6. Número máximo de inscrições aceites na prova.
- 8.1.7. Número máximo de inscrições por escalão (devem totalizar o número máximo de inscrições aceites na prova)
- 8.1.8. Escalões em que se abrem inscrições na prova.
- 8.1.9. Nome do Juiz Árbitro e o seu telemóvel.
- 8.1.10. Nome do Director do Torneio e o seu telemóvel.
- 8.1.11. A taxa de inscrição por pessoa, no nível em que há Prize Money, se for classe 5.000 ou 10.000
- 8.1.12. Janela de Horários programados dos jogos (início e fim).
- 8.1.13. Nº de campos disponibilizados para os jogos;
- 8.1.14. Data, hora e local do sorteio público dos quadros.
- 8.1.15. Indicação dos prémios ou ofertas.
- 8.1.16. Indicação do valor do prémio monetário por prova, caso exista;
- 8.1.17. Informação sobre oferta de Alojamento e/ou alimentação, e transporte, caso exista.

8.2. O regulamento deve sempre ter uma versão num formato válido (jpg, pdf ou similar) para ser enviado via e-mail, a fim de facilitar a comunicação a todos os clubes.

8.3. Deverá ser enviado à FPP e a todos os clubes, com a antecedência mínima de 25 dias antes do início da prova, para uma melhor divulgação da mesma.





9. Procedimentos

- 9.1. As inscrições para todas as provas oficiais FPP, e os Campeonatos de Equipas Oficiais, só podem ser feitas da forma acima descrita. O prazo de inscrição e pagamento para todas as provas será anunciado no respectivo cartaz da prova. O período de inscrição poderá ser prorrogado, por vinte e quatro horas, excepcionalmente e desde que cumulativamente cumpra: o Árbitro esteja de acordo com a prorrogação do prazo, o Director de Prova esteja de acordo com a prorrogação do prazo, e o Director Técnico da FPP esteja de acordo com a prorrogação do prazo. Será da responsabilidade do Director Técnico da FPP determinar o numero de horas (até 24h) que se adiam até ao encerramento das inscrições, e será este que comunicará ao secretariado da FPP para que este possa proceder às alterações necessárias no sistema informático.
- 9.2. São permitidas as trocas de pares antes do encerramento das inscrições, mas estas serão consideradas uma desistência da prova e a nova inscrição vai para o fim da fila de inscrições. Caso os jogadores já tenham efetuado o pagamento da inscrição a anular, este não será devolvido.
- 9.3. As inscrições serão fechadas num prazo que permita realizar todas as confirmações, controlos e fazer o sorteio. Esse prazo será definido no Regulamento de cada Campeonato ou Open, sendo que:
- 9.3.1. Nas provas 1.250 e 2.500 as inscrições encerram na 5ª feira da semana anterior à semana em que se realiza o prova, às 15h
 - 9.3.2. Nas provas 5.000 e 10.000 e Campeonatos Nacionais as inscrições encerram na 2ª feira da semana anterior à semana em que se realiza a prova, às 15h.
 - 9.3.3. O prazo de pagamento para as provas em a) e b) é de exactamente 24h depois do prazo em que encerram as inscrições.
- 9.4. No momento do encerramento das inscrições será publicado na página da FPP da respectiva prova a lista de inscrições feitas até àquele momento, sendo publicada uma nova lista no momento do encerramento do período limite de pagamentos.
- 9.5. Depois de finalizadas as inscrições e respectivos pagamentos a prova será entregue ao Juiz Árbitro nomeado que procederá ao sorteio e elaboração dos quadros da prova.

Este terá em conta os direitos dos clubes e da FPP na atribuição de Wild-Cards, bem como as instruções prévias da FPP com relação aos regulamentos ou pedidos especiais do director de prova ou FPP, que relembramos não poderão ir contra qualquer regulamento da FPP ou do Regulamento de Prova publicado.

- 9.6. O Director de Prova do clube poderá acompanhar as inscrições da prova mediante login no sistema da FPP, e poderá ir acompanhando o processo com o Juiz Árbitro até à publicação dos quadros, bem como informá-lo das questões de logística da prova e a forma como gostaria que a prova decorresse.
- 9.7. O local do sorteio da prova deverá ser no local onde decorre a prova, ou poderá ser mudado por comum acordo do juiz árbitro e do Director de Prova (de qualquer das formas terá que estar no cartaz o local e horário em que se realiza o mesmo).
- 9.8. O Director de Prova poderá opinar sobre questões logísticas da prova, mas nunca poderá interferir com o Juiz Árbitro em matérias técnicas ou regulamentos da prova ou da FPP.
- 9.9. O Director da Prova poderá, no entanto, e conforme o RG em vigor tomar as medidas disciplinares previstas no mesmo, com relação a participantes na prova.
- 9.10. Depois de terminada a prova o Juiz Árbitro é responsável pelo envio dos resultados conforme o RG em vigor, e é da responsabilidade do Director de Prova pressioná-lo para que cumpra esses mesmos prazos conforme o estipulado nos regulamentos, podendo atrasar o pagamento ao Juiz Árbitro até que os resultados estejam publicados.
- 9.11. Se depois disso houver alguma disputa entre o Clube e o Juiz Árbitro com relação a honorários, estas devem ser dirigidas ao Conselho Disciplinar da FPP que terá a decisão final sobre a mesma. Se a decisão do Conselho disciplinar não for acatada pelo Clube ou Juiz Árbitro, estes e respectivamente, poderão perder o direito de organizar provas durante um ano e perder a licença de Árbitro até um ano.



10. Campeonato Nacional de Padel e Masters

10.1. O Campeonato Nacional de Veteranos e Masters são da exclusiva responsabilidade de organização da FPP e deverá estar presente um representante da FPP em todas as distribuições de prémios para entregar os títulos de Campeão Nacional.

10.2. Os troféus dos Campeonatos Nacionais são sempre da responsabilidade da FPP ou no caso de cedência da promoção da prova, devem ser autorizados pela FPP caso os promotores tenham a intenção de entregar quaisquer outros troféus.

10.3. Campeonato Nacional de Veteranos

10.3.1. Prova classe 15.000 e tentar-se-á alternar anualmente entre Lisboa e fora de Lisboa – condicionado à disponibilidade de candidatura dos clubes e condições financeiras das candidaturas.

10.3.2. Um clube que deseje organizar o Campeonato Nacional de Padel deverá oferecer as suas instalações gratuitamente à FPP.

10.3.3. Se o clube encontrar um patrocinador para a prova, e a FPP não tiver ainda um patrocinador para a mesma, as condições de distribuição do patrocínio deverão ser negociadas entre o clube e a FPP, mas a FPP não deixa por isso de ter a autoridade absoluta na organização da prova

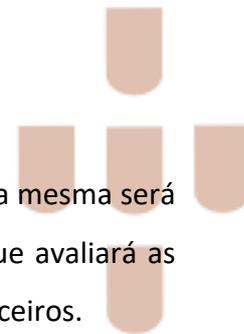
10.3.4. O Clube deve, caso necessário e se os patrocinadores oficiais da FPP o venham a requerer, tapar ou esconder, na medida do possível e sem custos para o clube, alguma publicidade concorrencial aos patrocinadores oficiais da FPP enquanto durar a prova.

10.3.5. O Clube não pode fazer quaisquer campanhas de outras marcas diferentes dos patrocinadores oficiais da FPP, salvo se com autorização escrita da FPP, e depois de negociadas contrapartidas.

10.3.6. Não pode ser imposto à FPP o uso de qualquer produto ou publicidade a marcas com que o clube tenha acordos prévios.

10.3.7. O poster desta prova terá os logos de todos os patrocinadores da FPP no ano corrente.





10.3.8. Se houver mais que uma candidatura na mesma região, a mesma será atribuída depois de deliberação pela Direcção da FPP que avaliará as condições dos candidatos, experiência, e benefícios financeiros.

10.4. **Masters**

10.4.1. Prova classe 15.000 (só contará para atribuição do vencedor do ranking nacional e fechará o ano, sendo que os pontos serão apagados no dia 1 de Janeiro do ano seguinte). Será organizado, se as condições financeiras o permitirem.

10.4.2. O Masters é disputado entre os 8 jogadores com melhor ranking de cada escalão veterano, sendo as inscrições realizadas através de convite da FPP.

10.4.3. No caso de existir alguma indisponibilidade entre os 8 primeiros, serão repescados os jogadores imediatamente abaixo no ranking, até serem preenchidas todas as vagas.

10.4.4. Um clube que deseje organizar o Masters deverá oferecer as suas instalações gratuitamente à FPP.

10.4.5. Se o clube encontrar um patrocinador para a prova, no caso de a FPP não ter já um, as condições de distribuição do patrocínio deverão ser negociadas entre o clube e a FPP, mas a FPP não deixa por isso de ter a autoridade absoluta na organização da prova

10.4.6. O Clube deve, caso necessário e se os patrocinadores oficiais da FPP o venham a requerer, tapar ou esconder na medida do possível alguma publicidade concorrencial aos patrocinadores oficiais da FPP enquanto durar a prova.

10.4.7. O Clube não pode fazer quaisquer campanhas de outras marcas diferentes dos patrocinadores oficiais da FPP, salvo se com autorização escrita da FPP, e depois de negociadas contrapartidas.



10.4.8. Não pode ser imposto à FPP o uso de qualquer produto ou publicidade a marcas com que o clube tenha acordos prévios.

10.4.9. O poster desta prova terá os logos de todos os patrocinadores da FPP no ano corrente.

11. Ranking Nacional de Veteranos

11.1. O Ranking Nacional Veterano será estabelecido pela soma dos pontos obtidos das 14 melhores provas + o Campeonato Nacional + o Campeonato Regional (se houver) + Liga de Clubes e continuarão a defender-se pontos no ranking obtidos no mesmo período do ano anterior.

11.2. Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida, tendo por base os resultados de cada jogador nas provas de Veteranos.

11.3. O ranking é atualizado na semana a seguir ao final de cada prova oficial realizada.

11.4. O ranking é definido de acordo com o ponto 7. do Regulamento Geral da FPP.

11.5. O Ranking Nacional Veterano é uma tabela única à semelhança do ranking sénior, separado apenas por géneros, embora haja um filtro para separar os escalões. (anexo XV do Regulamento Geral da FPP -*Sistema de pontos – Provas de Veteranos.*)

11.6. O ranking é publicado no site oficial da FPP. Quaisquer dúvidas sobre o Ranking Nacional Veterano podem ser feitas por e-mail para a FPP (padelveterano@fppadel.pt).

12. Disposições Adicionais

12.1. 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.



13. Disposições Finais

- 13.1. 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.
- 13.2. Este Regulamento de Provas de Veteranos entra em vigor no dia 4 de fevereiro de 2019, 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.

